

Penerapan Pembelajaran Blended Learning melalui Team Based Project

Welas Listiani 1

Universitas Insan Budi Utomo Malang

Rachmawati 2

Universitas Insan Budi Utomo Malang
rachmawati603@gmail.com

Rina Wijayanti 3

Universitas Insan Budi Utomo Malang

Siti Napfiah 4

Universitas Insan Budi Utomo Malang

Choirul Kurniawan 5

Universitas Insan Budi Utomo Malang

Yasinta Y 6

Universitas Flores

Abstract: *Based on the main work indicator or IKU 7, namely collaborative and participatory through the case method and team based project with a student-centred learning orientation. The Mathematics Education Study Program at IKIP Budi Utomo followed up on this by collaborating in PDK (Collaborative Online Learning) together with the University of Flores through a blended learning scheme. This scheme is based on project based learning which requires students to carry out a project as a team to achieve a solution to a problem. This research is qualitative research. The objects of this research are students of the Mathematics Education Study Program at IKIP Budi Utomo and Flores University who are taking Entrepreneurship courses in the odd semester of the 2023/2024 academic year. Determining the research object was carried out by means of purposive sampling. The instrument used in this research is the researcher as an observer or interviewer. The data collected came from interviews, observations and documentation through FGD (Focus Group Discussion). Team based project learning is carried out using blended learning using a learning managing system. Students receive an Entrepreneurship module in which there are assignments that students must complete. Entrepreneurship learning is carried out using blended learning because it is carried out collaboratively by IKIP Budi Utomo and the University of Flores which does not allow for offline lectures. This is done to create effective and efficient lectures. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that blended learning through team based projects can provide students with experience in being able to think critically, analytically and creatively in solving problems. The team based project approach used in entrepreneurship courses is able to increase student creativity in the business world.*

Keywords: *blended learning, team based project*

PENDAHULUAN

Era industri 4.0 memerlukan inovasi-inovasi pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan yang ada di lapangan. Pendidikan memiliki peran penting dalam menentukan kualitas masa depan suatu

bangsa. Mahasiswa sebagai penerus masa depan bangsa harus memiliki pengetahuan dan kreativitas sehingga mampu menguasai IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) sesuai kondisi saat ini. Mereka perlu belajar berkolaborasi dengan mahasiswa dari perguruan tinggi lainnya agar dapat

mengembangkan potensi yang dimilikinya. Nasir dan Maknun (2022) menjelaskan manfaat kolaborasi diantaranya yaitu melatih empati kepada orang lain, membangun kepercayaan kepada orang lain, menghargai interkoneksi dengan orang lain.

Hal tersebut sesuai dengan indikator kerja utama atau IKU 7 yakni kolaboratif dan partisipatif melalui metode case method dan team based project dengan orientasi pembelajaran berpusat kepada mahasiswa. Nasir dan Maknun (2022) melanjutkan bahwa metode tersebut dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa dapat mengambil peran aktif dalam pembelajaran dan memiliki inisiatif yang lebih luas dalam memecahkan suatu masalah. Sehingga dosen berperan sebagai fasilitator dan observer selama perkuliahan berlangsung.

Program Studi Pendidikan Matematika di IKIP Budi Utomo menindaklanjuti hal tersebut dengan berkolaborasi dalam PDK (Pembelajaran Daring Kolaboratif) bersama dengan Universitas Flores melalui skema blended learning. Skema ini berbasis project based learning yang menghendaki siswa melaksanakan suatu proyek secara kelompok dalam mencapai suatu solusi permasalahan. Mahasiswa akan belajar berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam pembelajaran ini.

Pembelajaran tersebut menghendaki adanya kolaborasi atau kerjasama sehingga hal ini akan membantu mahasiswa untuk hidup secara bekerjasama dalam menghadapi suatu permasalahan. Dikti (2021) memaparkan pembelajaran berbasis proyek menghendaki mahasiswa bekerja sama secara kelompok menyelesaikan suatu permasalahan. Mereka membuat rencana kerja dan model kolaborasi. Selanjutnya, mereka mempresentasikan proyeknya di kelas sehingga mendapat umpan balik dari dosen atau mahasiswa lainnya.

PDK ini dilaksanakan menggunakan platform pembelajaran jarak jauh inovatif

yang terintegrasi dengan SIAKAD dan platform Learning Management System (LMS) Edlink. Di dalam platform tersebut sudah terdapat tugas-tugas yang harus dilakukan oleh mahasiswa secara mandiri atau berkelompok.

Salah satu mata kuliah yang ditempuh mahasiswa Pendidikan Matematika yaitu Kewirausahaan. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu menjadi pelaku usaha yang kreatif dan inovatif sehingga nantinya akan mampu menciptakan lapangan kerja. Rochsun, dkk (2023) menegaskan bahwa kewirausahaan merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan, mengembangkan, dan menjalankan usaha untuk mencapai suatu keuntungan atau nilai tambah.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran blended learning dengan metode team based project pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika dan Universitas Flores dalam mata kuliah Kewirausahaan.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Saleh (2017) menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang objektif karena dalam mengumpulkan data akan meminimalisir spekulasi yang mungkin terjadi. Peneliti berpikir secara induktif dalam menemukan jawaban logis terhadap masalah yang diteliti.

Objek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika di IKIP Budi Utomo dan Universitas Flores yang menempuh mata kuliah Kewirausahaan pada semester ganjil tahun akademik 2023/2024. Penentuan objek penelitian dilakukan dengan cara purposive sampling. Ini adalah teknik penentuan sampel dengan suatu pertimbangan berdasarkan karakteristik yang ditetapkan

sesuai dengan tujuan penelitian (Saleh : 2017).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peneliti sebagai pengamat atau pewawancara. Saleh (2017) mengemukakan bahwa peneliti dapat lebih memperhatikan semua bentuk respon dari lingkungan tempat penelitian. Data yang dikumpulkan berasal dari wawancara, observasi, dan dokumentasi melalui FGD (Focus Group Discussion).

Teknik Analisis Data

Data yang sudah diperoleh akan dianalisis melalui tahap-tahap reduksi data, kategorisasi data, sintesisasi, dan penyusunan hipotesis kerja (Moleong: 2016). Reduksi merupakan proses mengidentifikasi dan koding pada satuan

terkecil dari masalah yang diteliti. Kategorisasi adalah kegiatan memilah-milah satuan pada bagian-bagian yang terdapat kesamaan. Sintesisasi yaitu mencari hubungan antara satu kategori dengan kategori lainnya. Menyusun hipotesis kerja maksudnya merumuskan pernyataan proposional sesuai dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembelajaran team based project dilakukan dengan cara blended learning dengan menggunakan platform SIAKAD dan EDLINK. Mahasiswa mendapat modul Kewirausahaan yang di dalamnya terdapat tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa. Berikut ini modul tersebut.



Gambar 1. Modul Kewirausahaan

Modul ini terdapat bab tentang Rencana Usaha. Tugas yang diminta dalam bab tersebut yaitu mahasiswa mampu membuat rencana usaha yang akan dipilih dengan terlebih dahulu mengidentifikasi peluang-peluang usaha yang ada di sekitarnya. Mahasiswa dibentuk dalam

kelompok sehingga masing-masing kelompok terdiri dari 5 atau 6 mahasiswa. Langkah berikutnya, mahasiswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya melalui zoom meeting.



Gambar 2. Diskusi dan presentasi proyek kerja kelompok

Selanjutnya, berikut ini salah satu hasil proyek mahasiswa mahasiswa.



(a) Identifikasi peluang usaha



(b) Peluang usaha terpilih
 Gambar 3. Proyek kerja mahasiswa

PEMBAHASAN

Pembelajaran Kewirausahaan dilaksanakan dengan cara blended learning karena dilakukan secara kolaborasi oleh IKIP Budi Utomo dan Universitas Flores yang tidak memungkinkan untuk kuliah offline. Hal ini dilakukan agar tercipta perkuliahan yang efektif dan efisien. Kondisi ini sesuai dengan gagasan Arifin dan Abduh (2021) yang menjelaskan bahwa blended learning merupakan perpaduan antara pembelajaran secara online dengan tatap muka secara langsung.

Hidayah (2020) menegaskan bahwa pembelajaran dengan pendekatan e-learning dianggap sebagai pembelajaran yang cepat dan efisien dalam menembus ruang dan waktu. Hasil zoom meeting menunjukkan bahwa mahasiswa IKIP Budi Utomo dapat berinteraksi dengan mahasiswa Universitas Flores saling memberikan masukan terhadap proyek yang sudah dibuat.

Materi yang diberikan disajikan dalam bentuk modul yang dapat diakses oleh mahasiswa di EDLINK. Modul yang digunakan dalam mata kuliah Kewirausahaan disusun berdasarkan pembelajaran dengan metode case method atau time based project. Mahasiswa dapat mengerjakan tugas-tugas yang terdapat dalam modul kemudian diupload di EDLINK. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Arifin dan Abduh (2021) yaitu agar mahasiswa lebih mudah mengakses materi kuliah sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Pembelajaran tersebut akan memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk dapat berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan. Hal ini sesuai dengan gagasan Saputra (2022) yaitu case method dapat mendorong mahasiswa untuk berpikir secara HOTS (Higher Order Thinking Skills) agar lebih memahami materi kuliah

atau mencapai suatu solusi pemecahan masalah karena dilaksanakan secara kelompok. Wibawa dan Agustina (2019) menjelaskan HOTS adalah suatu proses berpikir pada level kognitif yang lebih tinggi sesuai dengan konsep dan metode kognitif dan taksonomi pembelajaran.

Saputra (2022) menambahkan jika team based project dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi mahasiswa karena mahasiswa mendapat tugas nyata terkait masalah kontekstual. Pendekatan team based project yang digunakan dalam perkuliahan Kewirausahaan dipilih dengan harapan mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam dunia usaha. Indrawijaya dan Siregar (2022) menjelaskan bahwa kreativitas mahasiswa dapat ditingkatkan dengan lebih efektif melalui metode pembelajaran berbasis proyek yang dikerjakan secara kelompok.

Proyek kerja mahasiswa menghendaki agar mereka menggunakan kemampuan HOTS dalam menyelesaikan proyeknya. Mahasiswa perlu memiliki kemampuan analisis, mengevaluasi, dan mencipta untuk dapat menjadi pelaku usaha yang kompeten. Hartono (2023) menegaskan bahwa kemampuan berpikir dengan cara menganalisis, kritis / mengevaluasi, dan mencipta / kreatif merupakan kemampuan HOTS.

Dalam pembelajaran ini, mahasiswa secara berkelompok menganalisis peluang usaha yang ada di lingkungan sekitar mereka. Mereka menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang dihadapi oleh pelaku usaha serta harga produk dari pesaing usahanya. Kemampuan analisis merupakan kemampuan HOTS pada level C4. Jadi mahasiswa diminta untuk menelaah usaha-usaha yang dapat dijadikan sebagai peluang untuk menciptakan lapangan kerja. Kegiatan ini sesuai dengan Hikmah (2023) yang mengemukakan bahwa

kata kerja operasional untuk mengetahui C4 antara lain: menemukan, menelaah, menghubungkan, membandingkan, dan mendeteksi.

Selanjutnya mahasiswa mengevaluasi usaha-usaha tersebut sehingga dapat menentukan usaha yang menjadi pilihan mereka. Ini adalah HOTS dengan level C5 yang memerlukan kemampuan C1 sampai dengan C4. Hikmah (2023) menyatakan bahwa mengevaluasi memerlukan kemampuan menganalisis, menerapkan, memahami, dan mengingat.

Selanjutnya, mahasiswa melakukan presentasi proyek kerja kelompoknya untuk mendapat umpan balik dari dosen atau kelompok yang lainnya baik dari IKIP Budi Utomo atau Universitas Flores. Dari sini mahasiswa akan mengetahui hal-hal apa saja yang harus dilakukan oleh pelaku usaha dalam menciptakan atau membuat suatu produk barang atau jasa. Hal ini menunjukkan mahasiswa mampu berkolaborasi tidak hanya dalam intern kampus. Nasir dan Maknun (2022) menunjukkan bahwa kolaborasi tersebut dapat mewujudkan empati atau kepedulian kepada orang lain.

Pada akhirnya mahasiswa harus membuat suatu produk atau usaha secara mandiri atau berkelompok sesuai dengan usaha yang dipilihnya. Kemampuan mahasiswa menciptakan suatu produk merupakan level C6 dari HOTS. Hal ini sesuai dengan gagasan Hikmah (2023) yaitu level C6 adalah level menciptakan dengan memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran blended learning melalui team based project dapat memberikan

pengalaman kepada mahasiswa untuk dapat berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan. Pendekatan team based project yang digunakan dalam perkuliahan kewirausahaan mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam dunia usaha.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339–2347. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1201/pdf>
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1201>
- Dikti. (2021). Buku Panduan Indikator Kerja Utama Perguruan Tinggi. <https://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2021/06/Buku-Panduan-IKU-2021-28062021.pdf>
- Hidayah, N. (2020). Efektifitas Blended Learning dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pencerahan*. 14(1), 10-24. <http://www.jurnalpencerahan.org/index.php/jp/article/view/41/26>
- Indrawijaya, S & Siregar, A.P. (2022). Peningkatan Kreativitas melalui Penerapan Pembelajaran Team Based Project pada Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*. 12(1), 268-273. <http://dikdaya.unbari.ac.id/index.php/dikdaya/article/view/301>
- Moleong, L.J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Hartono, H. (2023). Learning Achievements at Graduate Level: Bloom's Taxonomy Analyze. *Munaddhomah: Jurnal*

Manajemen Pendidikan Islam, 3(3),
294–305.
<https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i3.275> .
<https://pasca.jurnalikhac.ac.id/index.php/munaddhomah/article/view/275/145>

Equilibrium: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya. 7(2), 137-141.
<http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/4779/2266>

Hikmah, A., Samhayatma, A., Hermawan, M., & Suwandi, S. (2023). Keterampilan Berpikir Atas Tinggi Asesmen Standardisasi Pendidikan Daerah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 19(1), 102-115.
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/FON/article/view/6327/pdf>

Nasir, R & Maknun, C.L. (2022). Refleksi Penilaian Kontribusi pada Team-Based Project secara Daring. *Aksioma*. 11(1), 48-56.
<https://pdfs.semanticscholar.org/5eba/1a14df3db71716ac8424279f6d757ef21720.pdf>

Rochsun, dkk. (2023). *Kewirausahaan*. Klaten: Lakeisha.

Saleh, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramadhan

Saputra, R.M.I, dkk. (2022). Workshop Merancang Metode Pembelajaran Berbasis Case Method dan team Based Project. *Abdimas Ekodiksosiora. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ekonomi, Pendidikan, dan Sosial Humaniora*. ABDIMAS 2(1), 12-16.
<https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/ABDIMASSOSIORA/article/view/3510/1779>

Wibawa, R.P. & Agustina, D.R. (2019). Peran Pendidikan Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama di Era Society 5.0 sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia.