

Learning outcome-based education through the application of project-based learning methods in teaching American life and institutions courses to produce creative and collaborative skills

Sarif Syamsu Rizal*, Febri Dhany Triwibowo

Universitas Dian Nuswantoro, Jl. Imam Bonjol No.207, Semarang, Indonesia

Article History

Submitted date:

2024-10-10

Accepted date:

2024-12-29

Published date:

2025-03-01

Keywords:

Learning Outcomes;
Project-Based
Learning; Project
Tangible Products

Abstract

This article is based on the Indonesian government's policy regarding learning outcome-based education in higher education curricula. This research shows the urgency of the need to apply the project-based learning method to the American Society course, one of the cultural course groups in the English Study Program, Faculty of Humanities, Universitas Dian Nuswantoro. The purpose of this study is to improve the ability of students in project problem solving, to gain new knowledge and skills in learning for students, to make students more active in solving complex project problems with results in the form of real products, to develop and improve students' creative skills in managing tools and materials to complete tasks or projects and to enhance collaboration between students, especially in group activities. The research method used was a Research and Development project with the research subject of students participating in the American Society Institutions course in the English Study Program, Universitas Dian Nuswantoro. The research outputs are (1) the arrangement of the planning, implementation, and evaluation of Project-based American Life and Institutions course learning and (2) the tangible products from the course learning project.

Kata Kunci:

capaian
pembelajaran;
pembelajaran
berbasis proyek;
produk nyata proyek

Abstrak

Pengembangan pendidikan berbasis capaian pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek pada pengajaran mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika guna menghasilkan keterampilan kreatif dan kolaboratif

Artikel ini ditulis berdasarkan pada kebijakan pemerintah Indonesia mengenai pendidikan berbasis capaian pembelajaran dalam kurikulum pendidikan tinggi. Penelitian ini sangat diperlukan untuk menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika, salah satu kelompok mata kuliah budaya di Program Studi Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Dian Nuswantoro. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pemecahan masalah proyek, untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru bagi mahasiswa dalam belajar, untuk membuat mahasiswa lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil berupa produk nyata, untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa dalam mengelola alat dan bahan dalam menyelesaikan tugas atau proyek dan untuk meningkatkan kerjasama antar mahasiswa terutama dalam kegiatan kelompok. Metode penelitian yang digunakan adalahancangan *Research and Development* dengan subjek penelitian mahasiswa peserta mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika di Program Studi Bahasa Inggris Universitas Dian Nuswantoro. Hasil dari penelitian ini adalah (1) penyusunan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika berbasis proyek, dan (2) produk nyata dari proyek pembelajaran mata kuliah tersebut.

* Corresponding author:

sarif.syamsu.rizal@dsn.dinus.ac.id

1 Pendahuluan

Penelitian ini berlatang belakang kebijakan pemerintah Indonesia berkait Pendidikan Berbasis Capaian Pembelajaran pada pendidikan tinggi, tentang Pengembangan Kurikulum Perguruan Tinggi Berorientasi Capaian Pembelajaran. Urgensi penelitian ini adalah menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika, yang merupakan salah satu kelompok mata kuliah budaya pada Program Studi Bahasa Inggris Fakultas Ilmu Budaya Universitas Dian Nuswantoro.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa hasil proses pembelajaran metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), yaitu (1) untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek, (2) untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru peserta didik dalam pembelajaran, (3) untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil berupa produk nyata, (4) untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan kreatif peserta didik dalam mengelola alat dan bahan untuk menyelesaikan tugas atau proyek, dan (5) untuk meningkatkan kolaborasi antarpeserta didik khususnya pada kegiatan yang bersifat kelompok.

Penelitian ini merupakan kegiatan riset yang memuat pengembangan dan rekomendasi kebijakan dalam pengembangan pendidikan berbasis capaian pembelajaran (Spady, 1994) dalam buku *Outcome-Based Education: Critical Issues and Answers* melalui pengajaran berbasis proyek (Aslan (2023) dan Azis dkk. (2022)) dalam (Siminto, 2024) pada mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika dalam Program Studi Bahasa Inggris. Pengajaran berbasis proyek telah menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang semakin populer dalam pendidikan tinggi. Pendekatan ini mengintegrasikan pembelajaran aktif dengan pengalaman belajar langsung yang relevan dengan kehidupan nyata. Dalam konteks pembelajaran mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika, karena pengajaran berbasis proyek dapat menjadi strategi yang efektif untuk mengembangkan pemahaman peserta didik tentang struktur, fungsi, dan peran pranata masyarakat dalam masyarakat Amerika.

Pendidikan Berbasis Capaian Pembelajaran yang juga dikenal sebagai *Outcomes-Based Education* (OBE) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada apa yang harus dilakukan peserta didik dan kemampuan apa yang mereka capai pada akhir pengalaman belajar mereka karena mereka akan berkontribusi pada pekerjaan, bukan pada hasil hanya berhubungan langsung dengan jurusan program yang dipelajarinya. Apa pun yang dilakukan lulusan, mereka harus memiliki kemampuan dan sikap tertentu yang membantu mereka menjadi individu yang baik dan berkontribusi pada kekayaan dan kegiatan pelayanan organisasi tempat mereka bekerja; berpikir kritis, pemecahan masalah, berpikir komputasi, komunikasi, dan interaksi sosial (Muzakir & Susanto, 2023)

Metode pembelajaran berbasis proyek, atau *Project-Based Learning* (PBL), adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam eksplorasi aktif dan mendalam terhadap masalah atau tantangan nyata. Dalam metode ini, peserta didik bekerja dalam kelompok atau individu untuk mengerjakan proyek yang memerlukan penelitian, pemecahan masalah, dan aplikasi konsep yang telah dipelajari. Metode ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Nuraini, 2023)

Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) (Makarim, 2022)

Berdasarkan hal tersebut, Bapak Nadiem Anwar Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbud Ristek) meresmikan kurikulum terbaru yaitu Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang mengarahkan pada perbaikan proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi digital. Kebijakan MBKM berdasarkan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi memberikan kesempatan kepada peserta



didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luar dan kompetensi baru melalui beberapa kegiatan pembelajaran di luar program studinya, dengan harapan dapat menghasilkan lulusan yang siap untuk memenangkan persaingan yang semakin ketat.

Metode project-based learning ini diprakarsai oleh hasil implikasi dari Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020. Project based learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai subyek atau pusat pembelajaran, menitikberatkan proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa produk. Metode project-based learning (PjBL) ini sangat efektif diterapkan untuk para pelajar dengan membentuk kelompok belajar kecil dalam mengerjakan proyek, eksperimen, dan inovasi.

Keunggulan metode pembelajaran berbasis proyek (Roziqin, 2024) adalah sebagai berikut. (1) Peningkatan Keterampilan Praktis yang mengarahkan peserta didik terlibat dalam proyek nyata yang mensimulasikan pengembangan keterampilan praktis yang diperlukan di dunia kerja seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan manajemen waktu, (2) Peningkatan Motivasi Belajar dengan berpartisipasi dalam proyek yang menarik dan relevan, motivasi peserta didik untuk belajar cenderung meningkat. Peserta didik merasa belajar lebih bermakna karena langsung melihat penerapan materi yang dipelajari, (3) Penguatan Pemahaman Materi Ajar yang memungkinkan peserta didik untuk mempelajari konsep secara mendalam melalui aplikasi praktis. Proyek yang kompleks mendorong mereka untuk memahami materi lebih dalam agar dapat menyelesaikan tugas dengan baik, (4) Pengembangan *Soft Skills* yang mana selain keterampilan teknis, peserta didik juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kerjasama tim, dan kepemimpinan. Keterampilan ini sangat penting untuk sukses dalam karier mereka di masa depan, dan (5) Peningkatan Kreativitas dan Inovasi yang mendorong untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan proyek dan belajar untuk menghasilkan solusi yang tidak hanya efektif tetapi juga efisien dan inovatif.

Seperti yang disampaikan oleh Siallagan dan Haryanto (dalam Pattiasina, dkk., 2024) bahwa Pendidikan Tinggi memiliki tanggung jawab untuk mempersiapkan peserta didik dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat yang produktif dan berkontribusi. Dengan menggunakan pendekatan pengajaran berbasis proyek pada mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika, peserta didik dapat belajar melalui pengalaman langsung, berpartisipasi dalam proyek-proyek yang berorientasi pada masyarakat, dan mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang berbagai pranata masyarakat di Amerika.

Pengajaran berbasis proyek (Ngoc Tuan, dkk. (2020), Guo (2020), Daniel (2017), dan Yusika & Turdjai (2021), Ayu, dkk. (2013) dalam (Malau, 2024) juga memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi, pemecahan masalah, dan pemikiran kritis sambil mengaplikasikan konsep-konsep teoritis yang mereka pelajari dalam konteks praktis. Dengan demikian, pengajaran berbasis proyek dalam mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika (Universitas Dian Nuswantoro, 2022) dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu peserta didik memahami kompleksitas dan dinamika masyarakat Amerika secara lebih baik, sambil juga mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berkontribusi dalam masyarakat.

Berdasarkan penelitian (Susfa Yetti, 2024) penelitian bidang fokus Pengajaran Berbasis Proyek, yang dilakukan pada level responden dan bahan ajar yang berbeda membuktikan bahwa metode pengajaran ini penerapannya menghasilkan capaian pembelajaran yang optimal, tidak hanya mendapatkan pengetahuan yang dipelajari tapi juga mampu menghasilkan produk terkait pelajaran yang dipelajari sebagai bukti nyata pengalaman belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian fenomena, identifikasi, dan pembatasan masalah maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana menyusun perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika berbasis Proyek? dan (2) Apa produk konkret yang dihasilkan dari proyek pembelajaran mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika?

Penelitian ini didasari oleh rasa ingin tahu tentang hubungan nyata yang mengungkap suatu fenomena di bidang pendidikan antara perolehan keterampilan berpikir kreatif kolaboratif dan model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika. Menurut laporan Ernando Prasetya (2023) berpikir kreatif kolaboratif adalah kemampuan seseorang untuk memunculkan ide-ide baru atau cara memecahkan masalah dari sudut pandang yang berbeda. Tidak hanya terbatas pada seniman, musisi atau penulis, kemampuan berpikir kreatif dapat berguna bagi semua orang untuk menghasilkan ide-ide inovatif. Dengan keterampilan ini, seseorang dapat berpikir lebih luas dan melihat dari sudut pandang yang berbeda sebelum mengidentifikasi suatu ide atau solusi suatu masalah. Untuk memperoleh keterampilan tersebut diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat, antara lain Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBP).

Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) (Pattiasina, dkk., 2024). Atas dasar itu, Nadiem Anwar Makarim, selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbud Ristek), meluncurkan program pembelajaran baru yang diberi nama Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran sejalan dengan perkembangan teknologi digital. Kebijakan MBKM didasarkan pada Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih mendalam dan keterampilan baru melalui beberapa kegiatan pembelajaran di luar kurikulumnya, dengan harapan dapat meningkatkan kesejahteraan peserta didik dan menghasilkan lulusan yang siap meraih kemenangan dalam persaingan yang semakin ketat.

Metode pembelajaran berbasis proyek ini diawali dari implikasi Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai subjek atau pusat pembelajaran, memusatkan perhatian pada proses pembelajaran dengan hasil akhir berupa produk. Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) sangat efektif bagi peserta didik dengan membentuk kelompok penelitian kecil untuk melaksanakan proyek, eksperimen dan inovasi.

Berpikir kreatif merupakan suatu usaha berpikir untuk menemukan ide baru. Proses menciptakan gagasan atau ide yang baru merupakan cara untuk menstimulus kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif harus dikembangkan oleh peserta didik untuk menjadi individu unggul yang bisa bersaing dan bisa menghadapi permasalahan terkait dunia nyata. Berfikir kreatif mencerminkan kemampuan dalam menemukan dan mengembangkan ide yang asli. Kemampuan berpikir kreatif melatih peserta didik mengembangkan ide-ide kreatif yang dimiliki untuk menyusun rencana dan strategi pembelajaran di sekolah. Kemampuan ini akan menumbuhkan daya pikir dan tindakan yang kreatif dengan adanya pemberian tugas yang menantang. Pemberian tugas menantang dan kreatif ke peserta didik dapat menumbuhkan kemampuan dan daya pikir peserta didik.

Metode *Project Based Learning* ini diprakarsai oleh hasil implikasi dari Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020. *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai subjek atau pusat pembelajaran, menitikberatkan proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa produk. Metode *project-based learning* (PjBL) ini sangat efektif diterapkan untuk para pelajar dengan membentuk kelompok belajar kecil dalam mengerjakan proyek, eksperimen, dan inovasi.

Guna mewujudkan pembelajaran yang ideal tersebut model pembelajaran yang dapat diterapkan antara lain model pembelajaran berbasis proyek atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran tersebut sangat relevan dengan konteks pengintegrasian nilai-nilai kewirausahaan dalam pembelajaran praktikum dikarenakan pembelajaran berbasis proyek sebagai suatu metode pembelajaran sistematis yang melibatkan pembelajaran dalam belajar

pengetahuan dan ketrampilan melalui penyusunan inkuiri yang kompleks dengan pertanyaan autentik serta desain kerja dan produk.

Karena keterampilan berpikir kreatif kolaboratif (Thamrin, 2024) merupakan salah satu keterampilan penting yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan globalisasi dan perkembangan teknologi, pembelajaran berbasis proyek telah diakui sebagai metode yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif kolaboratif peserta didik, namun diperlukan lebih banyak penelitian tentang bagaimana pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kinerja ketrampilan berpikir kreatif kolaboratif peserta didik di pendidikan tinggi.

Mengenai fenomena hubungan sebab-akibat antara dua variabel; keterampilan berpikir kreatif kolaboratif dan metode pembelajaran berbasis proyek yang telah dijelaskan di atas dan dikaitkan dengan tujuan pengajaran mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika, belum ditemukan penelitian yang dilakukan mengenai bagaimana merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah ini.

Karena pentingnya perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam mencapai tujuan pembelajaran khususnya berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian tentang bagaimana merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika sebagai bagian dari kurikulum Program Studi Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Dian Nuswantoro.

Penelitian tentang pengajaran berbasis proyek dalam mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika menawarkan inovasi yang menarik yaitu (1) pengalaman pembelajaran kreatif kolaboratif karena pendekatan pengajaran berbasis proyek menggabungkan pembelajaran aktif dengan pengalaman langsung dalam konteks pranata masyarakat Amerika. Peserta didik tidak hanya belajar dari buku teks atau kuliah, tetapi mereka juga terlibat dalam proyek-proyek yang menuntut mereka untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam situasi nyata, (2) penerapan konsep teoretis, dengan memberi peserta didik kesempatan untuk mengaplikasikan konsep-konsep teoretis yang mereka pelajari dalam mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika ke dalam proyek-proyek yang relevan dengan masyarakat Amerika. Hal ini membantu peserta didik untuk memahami bagaimana konsep-konsep teoretis ini berlaku dalam konteks nyata, (3) kolaborasi dan pemecahan masalah melalui pengajaran berbasis proyek, peserta didik diberi kesempatan untuk bekerja secara kolaboratif dalam tim dan menghadapi tantangan-tantangan nyata yang dihadapi dalam belajar memahami Pranata Masyarakat Amerika. Mereka belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah bersama-sama, yang merupakan keterampilan penting yang dibutuhkan dalam karir di bidang pranata masyarakat, (4) pengalaman lapangan yang mendalam dengan menyelesaikan proyek-proyek dalam pengajaran berbasis proyek dapat dirancang untuk memberikan pengalaman lapangan yang mendalam kepada peserta didik, dan (5) pemahaman yang optimal tentang masyarakat Amerika melalui pengajaran berbasis proyek, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang struktur, fungsi, dan peran pranata masyarakat dalam masyarakat Amerika. Mereka dapat mempelajari tentang isu-isu sosial, politik, dan ekonomi yang mempengaruhi masyarakat Amerika secara langsung melalui pengalaman praktis.

2 Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) karena mengembangkan suatu produk dan menguji keefektifan produk. Metode ini dapat dipahami dengan penelitian, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan. Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan untuk terus menerus mendapatkan informasi mengenai apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Adapun kegiatan pengembangan dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk atau perangkat. Metode ini dapat dikatakan sebagai metode yang mengikuti langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkahnya terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan

produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar produk tersebut akan dipakai, serta melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan (Okpatrioka, 2023)

Penelitian ini diujikan pada mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah peserta didik yang melaksanakan mata tersebut yang terdiri atas tiga kelompok kelas; C11.7.1 berjumlah 31 peserta didik, C11.7.2 berjumlah 30 peserta didik, dan C11.7.3. berjumlah 31 peserta didik, dan total populasi sebanyak 92 orang.

Tahapan utama dalam pengembangan proses belajar untuk mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika yang berfokus pada proyek adalah aktivitas inti yang dilaksanakan melalui analisis manfaat dari penelitian pengembangan. Analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut. (1) Tahap Analisis Capaian Pembelajaran. Menentukan apa yang ingin dicapai melalui pengajaran berbasis proyek, berupa peningkatan pemahaman konsep, keterampilan praktis, atau keterampilan kreatif kolaboratif peserta didik, (2) Tahap Desain. Memilih topik proyek yang relevan dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Topik yang menarik dan dapat menginspirasi peserta didik adalah kunci dalam pengajaran berbasis proyek. Melakukan analisis mendalam terhadap topik proyek yang dipilih untuk mengidentifikasi potensi dan masalah yang mungkin timbul. Beberapa pertanyaan yang dapat membantu: Apa tujuan akhir proyek? Apa tantangan utama yang mungkin dihadapi peserta didik dalam menyelesaikan proyek ini? Apa keterampilan dan pengetahuan yang dapat diperoleh peserta didik melalui proyek ini? Apakah ada risiko atau masalah yang mungkin muncul selama proyek berlangsung?, (3) Tahap Pengembangan. Meninjau kurikulum dan standar pendidikan untuk memastikan bahwa proyek yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, (4) Tahap Implementasi. Mempersiapkan pertanyaan penting terkait suatu topik materi yang akan dipelajari, menyusun rencanaprojek, membuat jadwal, memonitor pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), menguji dan memberikan penilaian atas proyek yang dibuat, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis proyek, dan (5) Tahap Evaluasi. Setelah proyek selesai, melakukan evaluasi menyeluruh untuk mengevaluasi keberhasilan proyek dan mengidentifikasi pembelajaran yang dapat ditingkatkan di masa depan. Melakukan refleksi dengan peserta untuk mengetahui pandangan mereka tentang proyek dan apa yang dapat diperbaiki di masa depan.

3 Hasil

Temuan dari penelitian ini berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian proses pembelajaran mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika yang berbasis proyek. Selain itu, eksplorasi pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk nyata dari proyek pembelajaran tersebut, seperti penyusunan artikel ilmiah perbandingan budaya Amerika dan Indonesia dan pembuatan video.

3.1 Langkah Pengembangan

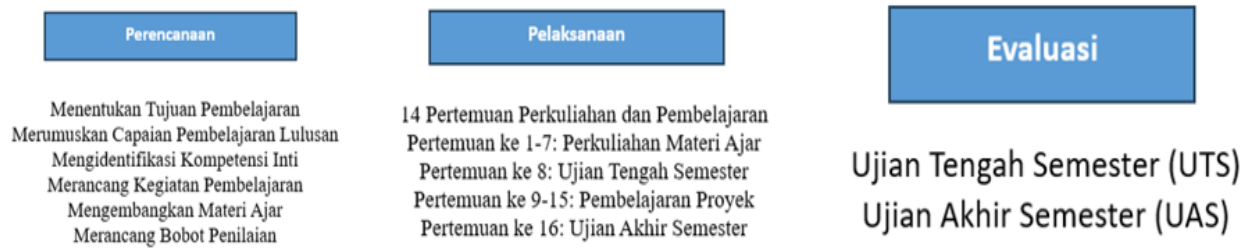
Gambar 1. Alur Pengembangan



Rizal, S.S. & Triwibowo, F.D. (2025). Learning outcome-based education through the application of project-based learning methods in teaching American life and institutions courses to produce creative and collaborative skills. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya* 21 (1), 80-95. <https://doi.org/10.33633/lite.v21i1.11624>

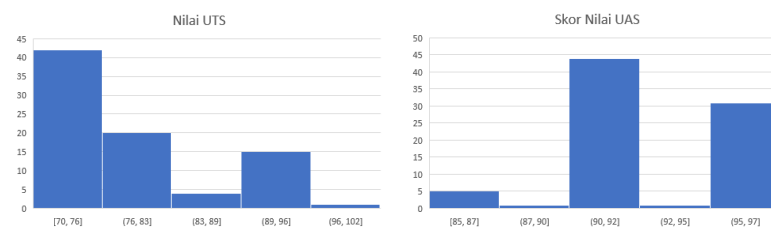
3.2 Tahap Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi

Gambar 2. Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi



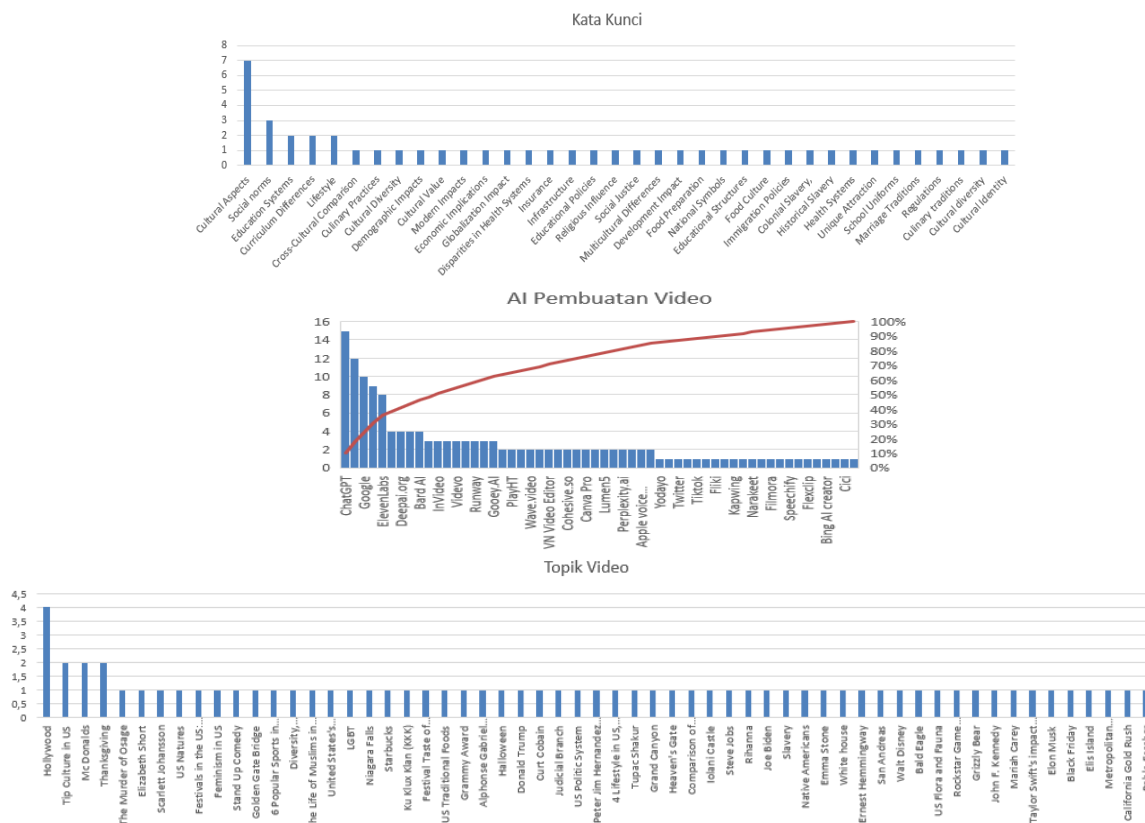
3.3 Hasil Evaluasi

Gambar 3. Hasil UTS dan UAS



3.4 Hasil Produk Proyek

Gambar 3. Artikel Ilmiah Perbandingan Budaya dan Video



4 Pembahasan

Tahapan pengembangan pendidikan berbasis capaian pembelajaran dan produk proyek melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika adalah sebagai berikut.

4.1 Tahap Perencanaan

Dengan perencanaan ini, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami teori dan konsep pranata masyarakat Amerika secara mendalam, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks nyata, sehingga menghasilkan lulusan yang kritis, kreatif, dan siap menghadapi tantangan global.

Mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika memerlukan pendekatan yang mampu menggabungkan teori dan praktik agar peserta didik dapat memahami secara mendalam dinamika sosial dan budaya di Amerika Serikat. Pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning/PBL*) adalah metode yang efektif untuk mencapai tujuan ini, karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi topik secara mendalam, berkolaborasi, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata.

Tahap perencanaan dalam pembelajaran berbasis capaian pembelajaran (*Outcome-Based Education*) adalah langkah awal yang sangat penting untuk memastikan bahwa proses belajar-mengajar berjalan dengan efektif dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dalam tahap ini, dosen harus memfokuskan perencanaan pada capaian pembelajaran yang spesifik, terukur, dan relevan, sehingga hasil akhir dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Tahap ini meliputi:

1) Menentukan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah pernyataan spesifik yang menggambarkan apa yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang ingin dikembangkan pada peserta didik, serta hasil akhir yang diharapkan dari proses pembelajaran tersebut. Secara keseluruhan, tujuan pembelajaran adalah komponen penting yang membimbing seluruh proses pendidikan, memastikan bahwa pembelajaran terjadi dengan efektif dan efisien, serta menghasilkan dampak yang positif bagi perkembangan peserta didik, yaitu a) meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pranata sosial di Amerika Serikat melalui penerapan pengetahuan dalam proyek nyata, b) mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah peserta didik, c) mendorong kolaborasi dan kerja tim dalam mengerjakan proyek yang berkaitan dengan pranata masyarakat Amerika, dan d) mencapai capaian pembelajaran yang lebih tinggi dengan mengaitkan teori dengan praktik.

2) Menetapkan Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan

Langkah berikutnya dalam perencanaan adalah menetapkan capaian pembelajaran yang jelas. Capaian pembelajaran adalah pernyataan tentang apa yang diharapkan peserta didik dapat lakukan, pahami, atau demonstrasikan setelah mengikuti proses pembelajaran. Capaian ini harus spesifik, terukur, realistis, dan sesuai dengan tingkatan kelas atau jenjang pendidikan.

Mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Junaidi, 2020), Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) harus mengandung beberapa unsur capaian yaitu Sikap (S), Pengetahuan (P), Ketrampilan Umum (KU), dan Ketrampilan Khusus (KK). Rumusan dan Kode CPL berupa: a) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. Kode rumusan adalah S-06, b) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahlian secara mandiri. Kode rumusan adalah S-09, c) Memiliki kemampuan menegakkan integritas akademik. Kode rumusan adalah S-11, d) Mampu menguasai konsep teoritis ilmu budaya baik budaya lokal maupun asing.

Kode rumusan adalah P-12, e) Mampu menggunakan teknologi informasi dalam konteks pengembangan keilmuan dan implementasi bidang keahlian. Kode rumusan adalah KU-12, dan f) Mampu mengkaji berbagai fenomena kebudayaan lokal dan asing secara benar dan teratur. Kode rumusan adalah KK-09.

3) Mengidentifikasi Kompetensi Inti

Setelah menetapkan capaian pembelajaran, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi kompetensi inti yang diperlukan untuk mencapai capaian tersebut. Kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik selama proses pembelajaran. Kompetensi inti adalah Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dan Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK) yang merupakan penjabaran terkait Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang sudah dirumuskan di atas. Rumusan dan kode CPMK berupa: a) Mampu menjelaskan konsep pengetahuan umum tentang aspek-aspek kehidupan dalam pranata masyarakat Amerika Serikat. Kode rumusan adalah CPMK1 dan Keterkaitan dari CPL adalah S-06, S=09, P-12, KU-12, KK-09, b) Mampu membedakan konsep pengetahuan khusus tentang aspek-aspek kehidupan dalam pranata masyarakat Amerika Serikat. Kode rumusan adalah CPMK2 dan Keterkaitan dari CPL adalah S-06, S=09, P-12, KU-12, KK-09, c) Mampu menerapkan pengetahuan tentang aspek-aspek kehidupan dalam negara Amerika dalam kajian perbandingan budaya. Kode rumusan adalah CPMK3 dan Keterkaitan dari CPL adalah S-06, S=09, P-12, KU-12, KK-09, dan d) Mampu membuat produk terkait dalam bentuk audio-visual tentang fenomena aspek-aspek kehidupan dalam pranata masyarakat Amerika Serikat dalam berbagai bentuk konteks melalui sebuah proyek inovatif dan kolaboratif. Kode rumusan adalah CPMK4 dan Keterkaitan dari CPL adalah S-06, S=09, P-12, KU-12, KK-09. Rumusan dan kode Sub-CPMK berupa: a) Mampu menjelaskan konsep pengetahuan umum tentang benua Amerika dan negara Amerika dalam kajian budaya (CPMK1), b) Mampu menjelaskan konsep pengetahuan khusus tentang aspek Kemasyarakatan, Penduduk Asli Amerika, dan Penduduk Amerika Kulit Hitam dalam kajian budaya (CPMK2, CPMK3), c) Mampu menjelaskan konsep pengetahuan khusus tentang aspek pemerintah, negara bagian, dan partai politik Amerika Serikat dalam kajian budaya (CPMK2, CPMK3), d) Mampu menjelaskan konsep pengetahuan khusus tentang aspek geografi Amerika Serikat, dan Sejarah Amerika Serikat dalam kajian budaya (CPMK2, CPMK3), e) Mampu menjelaskan konsep pengetahuan khusus tentang aspek kehidupan budaya Amerika Serikat: karakteristik, kesusastaan, dan kuliner dalam kajian budaya (CPMK2, CPMK3), f) Mampu mengidentifikasi masalah aspek pranata masyarakat Amerika dalam berbagai konteks budaya yang dapat dijadikan sebagai sebuah proyek (CPMK3, CPMK4), g) Mampu menyusun rancangan pelaksanaan proyek masalah aspek pranata masyarakat Amerika dalam berbagai konteks budaya (CPMK3, CPMK4), h) Mampu menyusun jadwal pelaksanaan proyek masalah aspek pranata masyarakat Amerika dalam berbagai konteks budaya (CPMK3, CPMK4), i) Mampu menyelesaikan proyek tentang masalah aspek pranata masyarakat Amerika dalam berbagai konteks budaya, dengan bimbingan dosen (CPMK4), j) Mampu mempresentasikan hasil proyek tentang masalah aspek pranata masyarakat Amerika dalam berbagai konteks budaya (CPMK4), dan k) Mampu melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil proyek yang dilakukan tentang masalah aspek pranata masyarakat Amerika dalam berbagai konteks budaya (CPMK4).

4) Merancang Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk membantu peserta didik mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Kegiatan ini harus bervariasi dan melibatkan berbagai metode pembelajaran, estimasi waktu, dan pengalaman belajar, guna memastikan semua peserta didik terlibat dan dapat mencapai hasil yang diharapkan.

Mengacu pada (Panen & Sekarwinahyu, 1997) dalam kegiatan pembelajaran perlu dirancang kegiatan belajar, metode pembelajaran, estimasi waktu dan pengalaman belajar selama kegiatan belajar. Kegiatan belajar meliputi: a) Kegiatan Belajar Tatap Muka (TM) adalah pengalaman belajar dimana dosen mengajar di dalam kelas dan dihadiri oleh para peserta didik, b) Kegiatan Belajar Terstruktur (BT) adalah pengalaman belajar di luar kelas untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen, dan c) Kegiatan Belajar Mandiri (BM) adalah pengalaman belajar yang ditentukan sendiri (secara otonom) oleh peserta didik dengan tujuan untuk memperdalam dan memperluas wawasan berkaitan dengan isi kuliah yang diterima dalam kelas selama kegiatan belajar tatap muka.

Metode pengajaran mata kuliah ini meliputi: a) Ceramah. Metode ceramah menyampaikan materi pelajaran secara langsung atau lisan kepada peserta didik. Penggunaan metode ini sangat praktis dan efisien untuk mengajarkan materi dalam jumlah besar dan jumlah peserta didik yang lebih dari 20 peserta (Riyanto, 2024), b) Tanya-Jawab. Dalam metode tanya jawab ini, peserta didik diarahkan berinteraksi dengan aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar mengajar melalui interaksi dengan dosen maupun dengan teman sekelas guna meningkatkan pemahaman mereka tentang materi ajar dan juga memotivasi diri untuk belajar lebih giat, c) *Self-Directed Learning*. Proses pembelajaran yang memacu peserta didik untuk mengoptimalkan kemampuan diri sendiri dan meningkatkan kompetensi yang mereka miliki. Khususnya pada program keahlian Teknik Audio Video, peserta didik diharapkan mampu penerapan rangkaian alat bantu digital berupa kecerdasan buatan dengan berbagai sarana dan prasarana yang ada, dan d) Berbasis Proyek. Metode pembelajaran PjBL diawali dengan penentuan proyek yang cocok dengan materi ini, menjelaskan terlebih dahulu materinya dilanjut menjelaskan proyek yang akan dibuat, dosen membagikan alat dan bahan, peserta didik membuat proyek, siswa mempresentasikan hasil proyeknya, dosen memberikan kesimpulan atas materi ini dan tanya jawab apa yang mengenai pembuatan proyek ini.

Estimasi waktu mata kuliah ini adalah sebagai berikut a) [TM:2x(1x50')] : Kuliah tatap muka 1 kali (minggu) x 2 sks x 50 menit=100 menit, b) [BT+BM:(1+1)x(1x60')] : Belajar Terstruktur 1 kali (minggu) dan Belajar Mandiri 1 kali (minggu) x 2 sks x 60 menit = 120 menit (2 jam), dan c) Jumlah total waktu yang diperlukan untuk melakukan kegiatan belajar matakuliah ini adalah TM:2x(1x50') +[BT+BM:(1+1)x(1x60')] = 220 menit/ 3,6 jam per minggu.

5) Mengembangkan Materi Ajar

Materi ajar harus disusun berdasarkan capaian pembelajaran dan kompetensi yang diidentifikasi. Materi ini harus relevan, *up-to-date*, dan disajikan dalam format yang mudah dipahami oleh peserta didik. Pada tahap pengembangan materi ajar menentukan deskripsi mata kuliah dan bahan kajian. Deskripsi mata kuliah adalah penjelasan singkat tentang isi, tujuan, dan cakupan materi yang akan dipelajari dalam sebuah mata kuliah. Deskripsi ini biasanya mencakup topik-topik utama yang akan dibahas, kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik, serta metode pembelajaran dan evaluasi yang akan digunakan. Deskripsi mata kuliah juga dapat mencakup prasyarat yang harus dipenuhi oleh peserta didik sebelum mengambil mata kuliah tersebut.

Deskripsi singkat mata kuliah ini adalah pada kegiatan belajar mata kuliah ini peserta didik mempelajari materi pembelajaran tentang aspek-aspek kehidupan dalam negara seperti Benua Amerika, Negara Amerika Serikat, Rakyat Amerika, Pemerintah Amerika, Kehidupan Budaya Amerika, Karakteristik Masyarakat Amerika, Geografi Amerika Serikat, Penduduk Asli Amerika, Kesusastran Amerika, Sistem Pendidikan Amerika, Sejarah Amerika, dan Makanan Khas Amerika dalam melakukan kajian perbandingan budaya. Luaran utama mata kuliah ini adalah proyek inovatif dan kolaboratif dalam bentuk audio-visual tentang aspek pranata masyarakat Amerika di berbagai konteks budaya dalam kehidupan sehari-hari.

Materi pembelajaran adalah segala bentuk informasi, sumber, dan bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Materi ini bisa berupa teks, gambar, video, presentasi, latihan, dan lainnya yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari. Materi pembelajaran disusun secara sistematis agar dapat diserap dengan baik oleh peserta didik, sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai dalam sebuah mata pelajaran atau mata kuliah.

Materi ajar mencakup bahan kajian berupa pengetahuan tentang Pranata Masyarakat Amerika yang terdiri dari *Americas and America, The United States of America, We the People, American Government and Politics, Cultural Life of Americans, Dimensions of America Society, The U.S. Geography Sites, Native American, Black American, American Literature, Education System and Structure in the U.S., History of America*, dan *Typical American Culinary*.

6) Merancang Bobot Penilaian

Penilaian dalam pembelajaran berbasis capaian harus dirancang untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah mencapai capaian pembelajaran. Penilaian dapat berupa tes, proyek, presentasi, atau tugas lainnya yang memungkinkan peserta didik untuk menunjukkan pemahaman dan keterampilan yang mereka peroleh, terdiri dari a) Tugas (Bobot 40 %) : Tugas Individu (hasil proyek membuat Video), Tugas Kelompok (hasil proyek menyusun artikel ilmiah perbandingan budaya), b) Ujian Tengah Semester (Bobot 30 %) : Ujian tertulis terjadwal, dan c) Ujian Akhir Semester (Bobot 30 %) : Ujian tertulis terjadwal. Range Nilai sesuai SK. No. 077/KEP/UDN-01/VIII/2018 adalah sebagai berikut. $\geq 85 - < 100 = A$, $\geq 80 - < 85 = AB$, $\geq 70 - < 80 = B$, $\geq 65 - < 70 = BC$, $\geq 60 - < 65 = C$, $\geq 50 - < 60 = D$, dan $\geq 0 - < 50 = E$.

Tahap perencanaan dalam pembelajaran berbasis capaian pembelajaran adalah fondasi penting untuk keberhasilan proses belajar-mengajar. Dengan perencanaan yang matang dan berfokus pada hasil, dosen dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif, berorientasi pada hasil, dan mampu memenuhi kebutuhan semua peserta didik. Hasil dari penentuan rumusan tahap perencanaan ini merupakan bahan dalam penyusunan Rencana Perkuliahan Semester (RPS)

4.2 Tahap Pelaksanaan

Perkuliahan dilaksanakan dalam 14 kali pertemuan; 7 kali pertemuan pertama digunakan sebagai pengayaan materi ajar dengan metode pengajaran yang disebut di atas, 7 kali pertemuan kedua digunakan dalam pengerjaan proyek, 2 kali pertemuan; pertemuan 8 digunakan Ujian Tengah Semester dan pertemuan 16 digunakan sebagai Ujian Akhir Semester.

Pelaksanaan dilaksanakan sebagai berikut. Pertemuan 1. Pengantar Perkuliahan Mata Kuliah. Materi: Pengenalan mata kuliah, tujuan, dan teknis perkuliahan. Aktivitas: Penjelasan silabus, diskusi tentang harapan peserta didik, dan pembentukan kelompok jika diperlukan. Tugas: Bacaan awal dan refleksi awal tentang topik utama mata kuliah. Pertemuan 2. Perkuliahan Materi Ajar 1-2. Materi: Pengetahuan tentang *Americas and America* dan *The United States of America*. Aktivitas: Ceramah, diskusi kelompok. Tugas: Membaca literatur terkait dan membuat rangkuman. Pertemuan 3. Materi Ajar 3-4. Materi: Pengetahuan tentang *We the People* dan *American Government and Politics*. Aktivitas: Diskusi kasus, presentasi kelompok. Tugas: Analisis kasus secara tertulis. Pertemuan 4. Materi Ajar 5-6. Materi: Pengetahuan tentang *Cultural Life of Americans* dan *Dimensions of America Society*. Aktivitas: Diskusi kelompok kecil, presentasi. Tugas: Menyusun makalah singkat. Pertemuan 5. Materi Ajar 7-8. Materi: Pengetahuan tentang *The U.S. Geography Sites* dan *Native American*. Aktivitas: Ceramah, diskusi kelompok. Tugas: Bacaan terkait, kuis singkat. Pertemuan 6. Materi Ajar 9-10. Materi: Pengetahuan tentang *Black American* dan *American Literature*. Aktivitas: Diskusi kasus, role play. Tugas: Membuat laporan singkat. Pertemuan 7. Perkuliahan Materi Ajar 11-13. Materi: Pengetahuan tentang *Education System and Structure in the U.S., History of America*, dan

Typical American Culinary. Aktivitas: Ceramah, diskusi kelompok. Tugas: Bacaan terkait, kuis singkat. Pertemuan 8. Ujian Tengah Semester. Materi: Ujian Materi Ajar 1-7. Aktivitas: Ujian tertulis dan terjadwal.

Setelah pelaksanaan Ujian Tengah Semester, dilaksanakan pengerjaan proyek, yang meliputi: Pertemuan 9. Pengantar Perkuliahan Lanjutan (Yunizha, 2023). Materi: Pengantar pembelajaran berbasis proyek. Aktivitas: Ceramah, diskusi. Tugas: Bacaan terkait. Pertemuan 10. Penentuan Proyek. Aktivitas: Peserta didik menyusun dan menyampaikan tema atau topik pertanyaan terkait sebuah permasalahan dan mengajak peserta untuk berdiskusi mencari solusi. Pertemuan 11. Perencanaan Proyek. Aktivitas: Setiap kelompok peserta didik akan membuat proposal proyek yang mencakup tujuan, metodologi, dan hasil yang diharapkan. Diskusi antara dosen dan peserta didik akan dilakukan untuk memastikan proyek sesuai dengan capaian pembelajaran. Pertemuan 12. Identifikasi Proyek. Aktivitas: Proyek yang dipilih harus relevan dengan tema pranata masyarakat Amerika, seperti kajian terhadap sistem pendidikan, sistem hukum, peran media, atau dinamika kelas sosial di Amerika Serikat. Peserta didik dapat memilih topik yang mereka minati dan sesuai dengan tujuan capaian pembelajaran. Pertemuan 13. Pelaksanaan dan Monitor Proyek. Aktivitas: Peserta didik melakukan penelitian, mengumpulkan data, dan menganalisis informasi yang relevan dengan proyek mereka. Dosen berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan umpan balik selama proses pengerjaan proyek. Pertemuan 14. Presentasi dan Evaluasi Proyek. Aktivitas: Setiap kelompok akan mempresentasikan hasil proyek mereka di akhir semester. Evaluasi dilakukan berdasarkan kualitas analisis, kreativitas solusi yang ditawarkan, serta kemampuan presentasi dan kolaborasi dalam tim. Pertemuan 15. Review Keseluruhan Materi. Materi: Review dan diskusi menyeluruh mengenai materi perkuliahan. Aktivitas: Diskusi interaktif, tanya jawab. Tugas: Persiapan untuk ujian akhir. Pertemuan 16. Ujian Akhir Semester. Materi: Evaluasi keseluruhan dari materi perkuliahan. Aktivitas: Ujian tertulis dan terjadwal

Pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar melalui eksplorasi masalah dunia nyata dan menghasilkan produk sebagai solusi. Hasil dari tahap pelaksanaan ini adalah Berita Acara Perkuliahan (BAP)

4.3 Tahap Evaluasi

Tahap ini meliputi dua kegiatan ujian, yaitu Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester. UTS akan mencakup materi-materi yang telah dipelajari pada paruh pertama semester, dengan fokus pada konsep dasar Pranata Masyarakat Amerika. Format UTS biasanya berbentuk pilihan ganda, esai singkat, atau analisis kasus. Peserta didik diharapkan mampu memahami hubungan antar pranata serta bagaimana perubahan dalam salah satu pranata mempengaruhi pranata lainnya.

Ujian Akhir Semester (UAS) mencakup seluruh materi yang dipelajari selama satu semester, dengan penekanan lebih pada analisis mendalam terhadap perkembangan dan fungsi pranata masyarakat di Amerika. Format UAS cenderung lebih analitis, mengharuskan peserta didik untuk melakukan refleksi kritis, membandingkan teori dengan kenyataan sosial, dan memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi masyarakat Amerika. Peserta didik diharapkan menguasai konsep-konsep yang telah dipelajari serta mampu mengaplikasikannya dalam analisis terhadap fenomena sosial yang terjadi di masyarakat Amerika saat ini.

Setelah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek, evaluasi menyeluruh akan dilakukan untuk menilai efektivitas metode ini dalam mencapai capaian pembelajaran. Peserta didik akan diminta untuk melakukan refleksi individu terhadap proses pembelajaran yang telah mereka alami, serta memberikan masukan untuk perbaikan di masa mendatang.

4.4 Produk Hasil Proyek

Dengan pembelajaran berbasis proyek ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan analisis akademik mereka melalui artikel ilmiah, sekaligus mampu menyampaikan hasil riset tersebut dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif melalui media video. Ini akan membantu mereka tidak hanya dalam memahami materi secara mendalam, tetapi juga dalam berkomunikasi dengan cara yang relevan dan menarik bagi audiens masa kini. Penilaian proyek akan didasarkan pada: keakuratan ilmiah, analisis kritis, dan kualitas penulisan untuk artikel ilmiah, dan kreativitas penyajian, kejelasan dalam menyampaikan informasi, serta kualitas teknis produksi untuk video.

Peserta didik akan diminta untuk menyusun sebuah artikel ilmiah yang mendalam dan analitis terkait dengan pranata masyarakat di Amerika dan Indonesia. Artikel ini harus berbasis penelitian yang komperatiif, dengan fokus pada salah satu aspek pranata sosial di Amerika. Peserta didik akan dinilai berdasarkan kualitas analisis, kejelasan argumen, kedalaman penelitian, dan penggunaan referensi akademik. Format Artikel: Panjang artikel: 3000-5000 kata, Menggunakan standar akademik dengan struktur yang jelas (pendahuluan, tinjauan pustaka, metodologi, hasil dan diskusi, kesimpulan), Dilengkapi dengan sumber-sumber referensi ilmiah yang kredibel dan terbaru, dan Penulisan harus mengikuti pedoman sitasi yang benar, seperti APA atau MLA.

Hasil produk proyek menyusun artikel ilmiah menghasilkan sebanyak 36 kata kunci topik perbandingan antara negara Amerika Serikat dan Indonesia sebagai berikut. *Cultural Aspects, Social Norms, Educational Systems, Curriculum Differences, Lifestyle Cross-Culture Comparison, Culinary Practices, Cultural Diversity, Demographic Impacts, Economic Implications, Globalization Impact, Disparities in Health System, Insurance, Infrastructure, Educational Policies, Religion Influence, Social Justice, Multicultural Differences, Development Impact, Food Preparation, National Symbols, Educational Structure, Food Culture, Immigration Policies, Colonial Slavery, Historical Slavery, Health System, Unique Attraction, School Uniforms, Marriage Traditions, Regulation, Culinary Tradition, dan Cultural Identity.*

Sebagai bagian dari proyek ini, peserta didik juga harus membuat video kreatif yang menjelaskan isu utama yang dibahas dalam artikel ilmiah mereka. Video ini diharapkan memberikan gambaran yang menarik dan informatif mengenai topik pranata sosial di Amerika, serta menyajikan data atau hasil penelitian dengan cara yang mudah dipahami oleh audiens yang lebih luas. Ketentuan Video: Durasi: 5-10 menit, Konten: Harus mencakup penjelasan singkat mengenai topik yang terkait dengan negara Amerika serikat. Video juga bisa memasukkan wawancara, data visual seperti grafik atau peta, dan potongan video pendek terkait, Visual dan Audio: Video harus memiliki kualitas visual dan audio yang baik, dengan pengeditan yang bersih dan narasi yang jelas, dan Penggunaan subtitle atau teks pendukung juga dianjurkan agar pesan lebih mudah dipahami, Format Presentasi: Kreativitas dalam menyampaikan materi sangat dianjurkan, termasuk penggunaan animasi sederhana, infografik, atau presentasi interaktif.

Hasil poduk proyek pembuatan video sebanyak 72 video. Alat bantu digital yang digunakan dalam proses pembuatan video sebanyak 28 jenis alat bantu, adalah sebagai berikut. ChatGPT (80%-90%), Google (70%), ElevenLabs (60%), Deepai.org (20%), Bard AI (20%), Ivideo (15%), Videvo (15%), Runway (15%), Gooey.AI ((15%), PlayHT (10%), Wave.video (10%), NV Video Editor (10%), Cohesive.so (10%), Canva Pro (10%), Lumen5 (10%), Perplexity.ai (10%), Apple Voice (10%), Yodayo (5%), Twitter (5%), Tiktok (5%), Fliki (5%), Kapwing (5%), Narakeet (5%), Filmora (5%), Speechify (5%), Flexclip (5%), Bing AI creator (5%), dan Cici (5%).

Topik video yang berhasil selesai terkait dalam mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika sebanyak 59 yaitu Hollywood, Tip Culture in US, Mc Donald, Thanksgiving, The Murder of Osage, Elizbeth Short, Scarlett Johansson, US Natures, Festivals, Feminism, Stand Up Comedy, Golden Gate Bridge, Six Popular Sport, Diversity, Life of Muslim, United States, Lesbian, Gay, Bisexual, and



Transgender LGBT, Niagara Fall, Starbucks, Ku Klux Klan KKK, Festival Taste, Traditional Foods, Grammy Award, Alphonse Gabriel, Halloween, Donald Trump, Curt Cobain, Judicial Branch, Politic System, Peter Jim Hernandez, Four Lifestyles, Tupac Shakur, Grand Canyon, Heaven's Gate, Comparison of, Iolani Castle, Steve Jobs, Rihanna, Joe Biden, Slavery, Native American, Emma Stone, White House, Earnest Hemingway, San Andreas, Walt Disney, Bald Eagle, US Flora and Fauna, Rockstar Games, Grizzly Bear, John F. Kennedy, Mariah Carey, Taylor Swift, Elon Musk, Black Friday, Ellis Island, Metropolitan, California Gold Rush, dan Pablo Escobar.

5 Simpulan

Simpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Eksplorasi pengembangan penelitian ini adalah hasil proses pencarian dan pengembangan ide-ide untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas kegiatan perkuliahan. Temuan eksplorasi pengembangan kegiatan perkuliahan berupa pengembangan kurikulum, penggunaan teknologi, pengembangan metode pembelajaran, pengembangan sumber daya, dan pengembangan ekstrakurikuler.

Pengembangan kurikulum merupakan hasil dari perencanaan pembelajaran yang lebih relevan dan efektif untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan industri. Penggunaan teknologi merupakan hasil dari pelaksanaan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi masa kini yaitu kemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Pengembangan metode pembelajaran merupakan hasil dari pelaksanaan pembelajaran yaitu metode pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*). Pengembangan sumber daya merupakan hasil ketrampilan menggunakan teknologi kecerdasan buatan sebagai alat bantu digital dalam membuat artikel ilmiah perbandingan budaya dan membuat produk audio-visual berupa video. Pengembangan ekstrakurikuler merupakan hasil dari produk proyek, yaitu peserta didik memiliki ketrampilan khusus dalam pembuatan artikel ilmiah dan video dengan memanfaatkan kecerdasan buatan, sehingga dapat mengadakan kegiatan workshop, seminar, dan kompetisi dari terkait dengan keterampilan tersebut.

Produk proyek yang dihasilkan adalah menyusun artikel ilmiah kajian perbandingan budaya dan membuat video. Artikel perbandingan budaya yang disusun dengan permasalahan kajian aspek pranata masyarakat Amerika dan Indonesia. Hasil produk proyek menyusun artikel ilmiah menghasilkan sebanyak 36 kata kunci topik perbandingan antara negara Amerika Serikat dan Indonesia. Pembuatan video dengan menggunakan alat bantu digital yang tersedia dengan pilihan segala topik yang terkait dengan pranata masyarakat Amerika. Hasil produk proyek pembuatan video sebanyak 72 video. Alat bantu digital yang digunakan dalam proses pembuatan video sebanyak 28 jenis alat bantu digital. Topik video yang berhasil selesai terkait dalam mata kuliah Pranata Masyarakat Amerika sebanyak 59.

Penelitian ini menyarankan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) dengan melakukan (1) memilih proyek yang relevan: proyek yang dipilih harus berkaitan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Proyek harus menghubungkan materi dengan situasi kehidupan nyata untuk meningkatkan motivasi peserta didik. (2) Mendorong kolaborasi: mendorong kolaborasi antarpeserta didik, memungkinkan mereka memecahkan masalah bersama, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan bekerja dalam tim. (3) Meningkatkan kreativitas pengajar: pengajar perlu lebih inovatif dan kreatif dalam menyediakan sumber belajar dan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek agar proses pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan. (4) Menciptakan lingkungan belajar yang nyaman: lingkungan belajar yang nyaman memungkinkan peserta didik dan guru menikmati proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. (5) Penilaian dan umpan balik berkelanjutan: memberikan umpan balik konstruktif selama dan setelah penyelesaian proyek untuk memungkinkan peserta didik merefleksikan hasil dan pembelajaran mereka.



Rizal, S.S. & Triwibowo, F.D. (2025). Learning outcome-based education through the application of project-based learning methods in teaching American life and institutions courses to produce creative and collaborative skills. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya* 21 (1), 80-95. <https://doi.org/10.33633/lite.v21i1.11624>

Disclosure Statement

The author(s) claim there is no conflict of interest.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM UDINUS yang telah memberikan hibah dalam penelitian ini, yang terdaftar dan dibiayai oleh LPPM Universitas Dian Nuswantoro dengan No. kontrak 076/A.38-04/UDN-09/VII/2024

Referensi

- Junaidi, A. (2020). *Panduan penyusunan kurikulum pendidikan tinggi di Era Industri 4.0 untuk mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka* (IV ed.). (S. S. Kusumawardani, Ed.) Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Makarim, N. A. (2022). *Pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran*. Surat Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Kepala Biro Hukum Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta.
- Malau, C. T. (2024). Analisis keterampilan berpikir kritis (critical thinking) peserta didik berbasis proyek dalam pembelajaran kimia. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 4624-4631. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.22755>
- Muzakir, M. I., & Susanto. (2023). Implementasi kurikulum outcome based education (OBE) dalam sistem pendidikan tinggi di Era Revolusi Industri 4.0. *Edukasiana: Journal of Islamic Education*, 2(1), 118-139. <https://doi.org/10.61159/edukasiana.v2i1.86>
- Nuraini, U. (2023). Metode pembelajaran berbasis proyek. Dalam R. A. Rahma, & M. Suryaman (Ed.), *Manajemen Kelas Berbasis Outcome Based Education (OBE)* (pp. 95-101). Nas Media Pustaka.
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D), Penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100. <http://dx.doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Panen & Sekarwinahyu. (1997). *Belajar mandiri dalam mengajar di perguruan tinggi: Program Applied Approach*. Jakarta: PAU-PPAI.
- Pattiasina, dkk. (2024). Pengembangan karakter dan etika profesional melalui Kurikulum Merdeka. *Community Development Journal*, 5(2), 633–640. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24712>
- Prasetia, E. (2023). *Kolaboratif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif siswa*. Laporan Akhir Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Lampung.
- Riyanto, C. P. (2024). Metode pembelajaran ceramah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Al Huda Bandung Kabupaten Tulungagung. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 4(2), 123-135. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i2.2876>
- Roziqin, A. (2024). *Pembelajaran berbasis proyek* (2 ed.). Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Siminto, dkk. (2024). Pembelajaran berbasis proyek: Mengembangkan kreativitas dan kemampuan kolaboratif. *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan*, 2(2), 104-115. <https://btqur.com/index.php/home/article/view/28>

- Rizal, S.S. & Triwibowo, F.D. (2025). Learning outcome-based education through the application of project-based learning methods in teaching American life and institutions courses to produce creative and collaborative skills. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya* 21 (1), 80-95. <https://doi.org/10.33633/lite.v21i1.11624>
- Spady, W. G. (1994). *Outcome-Based Education: Critical issues and answers*. USA: American Association of School Administrators (AASA).
- Thamrin, N. R. (2024). Discovery learning berbasis lesson study untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi di perguruan tinggi. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 20(1), 61-70. <https://doi.org/10.25134/fon.v20i1.8859>
- Universitas Dian Nuswantoro. (2022). *Pedoman akademik fakultas ilmu budaya program studi Bahasa Inggris*. (T. Editor, Ed.) Semarang, Jawa Tengah, Indonesia: UDINUS Press.
- Yetti, S, Safelia, N. & Putra, D.N. (2024). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) pada mata kuliah ketentuan umum dan tata cara perpajakan meningkatkan pemahaman dan penerapan mahasiswa dalam perpajakan. *Journal of Global Economic Research*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.62194/jhw30s75>
- Yunizha, V. (2023). *Project Based Learning, pembelajaran yang menghasilkan solusi terbaik*. Diakses 9 23, 2023, dari Ruang Kerja: <https://www.ruangkerja.id/blog/project-based-learning-adalah>

