

PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP *PROJECT-BASED LEARNING* PADA PROGRAM STUDI PARIWISATA

I Putu Edi Sutrisna¹, Anak Agung Mahendra Kusuma²
STAHN Mpu Kuturan Singaraja¹², sutrisnaiputuedi@gmail.com¹

Abstract

Project-based learning is one of the learning models that is currently a topic of discussion in the educational field in Indonesia. Looking at the latest results related to the implementation of this project-based learning model, it can be seen that this model is proven to be effective and increase the expected learning outcomes. However, the effectiveness mentioned by those studies of project-based learning only focused on the improvement of the learning outcomes but did not pay attention to how the participants perceived this project-based learning. Therefore, through qualitative research using a phenomenological approach, this study aims to analyze students' perceptions in the Cultural and Religious Tourism Study Program of STAHN Mpu Kuturan Singaraja towards the implementation of project-based learning. From the results of the analysis that had been carried out, it was found that students had positive perceptions of project-based learning, where the teaching and learning process was felt to be fun and exciting. Besides, it was found that students thought that this project-based learning was also able to provide them with real experiences before they actually go directly into the tourism industry. In addition, the students also felt that by using project-based learning, they were able to accomplish many real-life projects related to their expertise in the tourism industry.

Keywords: Project-based learning, students' perceptions

1. Pendahuluan

Project-Based Learning atau sering dikenal dengan pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang saat ini kembali menjadi topik pembahasan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Model pembelajaran ini dipercaya mampu untuk memberikan solusi atas permasalahan proses pendidikan di Indonesia yang dirasa masih belum optimal. Kurang optimalnya proses pendidikan tersebut disebabkan karena proses pendidikan di Indonesia cenderung lebih menekankan akan keberhasilan peserta didik untuk dapat melewati ujian dan mendapatkan nilai

pelajaran minimal sehingga dapat dinyatakan memiliki kompetensi tertentu dalam bidangnya (Christiana, Kristiani, & Pangestu (2021). Namun, penguasaan materi pelajaran saja yang direfleksikan ke dalam tes atau ujian ternyata tidak sesuai dengan harapan yang nantinya ditemui oleh para lulusan ketika mereka benar-benar terjun dalam dunia industri. Dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek ini dipercaya bahwa nantinya peserta didik akan diberikan kemampuan untuk dapat dengan lebih sempurna mempersiapkan diri menjadi orang yang benar-benar siap dan mampu untuk melakukan berbagai tugas yang diemban sesuai bidang

keahliannya (Howard., 2002; Liu, Divaharan, Peer, Quek, Wong, & Williams, 2004; Lestari & Sutrisna, 2022).

Kurikulum pada setiap satuan pendidikan di Indonesia mengharapkan agar para peserta didiknya mampu untuk tidak hanya memiliki kemampuan kognitif yang tinggi, melainkan pula diharapkan agar para lulusan nantinya mampu untuk mengaplikasikan pembelajaran yang telah diperoleh kedalam lingkungan nyata yang ditemui di dunia kerja (Aswami, 2010). Proses pembelajaran tidak difokuskan lagi pada penyiapan peserta didik untuk mampu menjawab tes objektif yang dirasa kurang relevan dengan tuntutan dunia kerja yang nantinya akan dihadapi oleh para lulusan (Shin, 2018). Disini, proses pembelajaran tidak hanya untuk mengulang kembali atau menyampaikan kembali mengenai materi pembelajaran yang dibaca, namun lebih kepada bagaimana konsep dan materi yang telah dipelajari mampu untuk diaplikasikan secara nyata guna menyelesaikan sebuah proyek yang memecahkan sebuah permasalahan. Jadi, pembelajaran berbasis proyek ini lebih menekankan pada peran aktif peserta didik untuk berkolaborasi dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. hal inilah yang dapat memicu keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar. Sehingga, penerapan pembelajaran berbasis proyek dirasa mampu untuk membekali dan mengasah kemampuan para peserta didik untuk mampu merefleksikan hasil proses pembelajaran dalam pengerjaan proyek yang dijadikan luaran dari proses pembelajaran tersebut.

Beberapa kajian telah membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek ini efektif dalam proses pembelajaran. Guo, Saab, Post, & Admiraal (2020) menemukan bahwa proses pembelajaran dimana siswa terlibat dalam mengerjakan proyek otentik dan pengembangan produk menunjukkan hasil yang lebih memuaskan dan memiliki dampak yang lebih positif pada prestasi akademik siswa dari pada pengajaran konvensional berupa ceramah dan pengerjaan soal. Yustina, Syafii, dan Vebrianto (2020) mengemukakan hal yang serupa, dimana dalam konteks pendidikan tinggi pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas dari para peserta didik yang sekaligus pula mengarahkan pola berpikir kritis mereka dalam memecahkan permasalahan yang ditemui dalam penyelesaian proyek. Senada dengan hal tersebut, Rozal, Ananda, Fauziddin, & Sulman (2021) juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek mempunyai pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif para peserta didik. Melihat akan hasil penelitian terkini terkait implementasi model pembelajaran berbasis proyek ini, dapat dilihat bahwa model ini terbukti mampu dengan efektif dan secara positif meningkatkan hasil pembelajaran yang diharapkan. Namun, terbuktinya efektifitas pembelajaran berbasis proyek belum diperkuat dengan kajian-kajian mengenai bagaimana sesungguhnya persepsi peserta didik terkait dengan pembelajaran berbasis proyek ini. Sehingga, melalui kajian ini, selanjutnya diharapkan mampu untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam

mengenai pembelajaran berbasis proyek yang tidak hanya terbatas pada pembuktian peningkatan hasil belajar para peserta didik namun juga memperhatikan bagaimana persepsi para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berbasis proyek ini.

Program studi Pariwisata Budaya dan Keagamaan STAHN Mpu Kuturan Singaraja merupakan salah satu program studi yang dengan konsisten menerapkan pembelajaran berbasis proyek kedalam proses pembelajaran yang dilakukan. Kurikulum pada program studi ini menekankan agar peserta didik mampu untuk merefleksikan teori kedalam pengerjaan proyek. Pembelajaran yang dilaksanakan pada program studi ini mengarahkan pada peserta didiknya untuk mampu menyelesaikan berbagai proyek sesuai dengan capaian yang diharapkan pada setiap mata kuliah. Pengerjaan proyek tersebut merupakan terobosan yang diambil oleh para dosen untuk memastikan para mahasiswa mampu menghubungkan teori yang dipelajari dengan aplikasi nyata pada dunia kerja yang nantinya dihadapi oleh para peserta didik. Sehingga, dalam hal ini para peserta didik diarahkan untuk mampu menjadi calon lulusan yang benar-benar mampu untuk mengaplikasikan apa yang telah dipelajari mahasiswa kepada pengerjaan proyek yang bermakna. Maka dari itu, kajian ini selanjutnya digunakan sebagai sarana untuk menggali secara lebih mendalam persepsi peserta didik khususnya pada jenjang perguruan tinggi dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek. Secara lebih terperinci, penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan pelaksanaan pembelajaran

berbasis proyek yang dilakukan pada Prodi Pariwisata Budaya dan Keagamaan STAHN Mpu Kuturan Singaraja dan menganalisa persepsi para mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis proyek ini.

2. Metodologi

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan desain penelitian fenomenologi yang mana bertujuan untuk menganalisa secara mendalam fenomena yang terjadi sehingga mampu dijabarkan secara lugas untuk memahami esensi yang terkandung dalam fenomena tersebut (Edmonds & Kennedy, 2017). Data pada penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan menggunakan instrument penelitian berupa pedoman wawancara tidak terstruktur. Informan pada penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa yang dipilih secara acak untuk memberikan pendapat atau persepsinya mengenai pembelajaran berbasis proyek yang telah dilakukan selama menempuh perkuliahan. Kriteria yang digunakan dalam pemilihan informan adalah bahwa informan adalah dosen dan mahasiswa yang secara aktif berpartisipasi dalam perkuliahan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada Prodi Pariwisata Budaya dan Keagamaan STAHN Mpu Kuturan Singaraja. Triangulasi data dilakukan dengan memastikan bahwa data yang diperoleh dari informan benar-benar jenuh sehingga hasil yang didapatkan dari kajian ini mampu untuk menangkap secara valid dan terpercaya mengenai

esensi dan jawaban dari permasalahan yang dikaji.

3. Pembahasan

Kajian terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan pada Program Studi Pariwisata Budaya dan Keagamaan STAHN Mpu Kuturan Singaraja ditemukan bahwa hampir semua pembelajaran dilakukan melalui pembelajaran berbasis proyek. Hanya sedikit pembelajaran yang menekankan pada pengerjaan tugas-tugas membuat makalah, membuat ringkasan materi, menjawab soal objektif, ataupun mendengarkan dosen berceramah. Berdasarkan data yang digali dari informan, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan telah diarahkan dan dikaitkan dengan kegiatan yang nantinya relevan dengan kegiatan yang akan ditemui oleh para peserta didik ketika mereka telah selesai dalam mengenyam pendidikan tinggi pada program studi ini. Penjabaran materi berupa teori-teori dilaksanakan dengan langsung mengkaitkan dan mencampurkannya kedalam kegiatan-kegiatan pembelajaran yang mengarahkan para peserta didik untuk dapat menyelesaikan sebuah luaran dari peroses pembelajran yang mereka lakukan.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan pada Program Studi Pariwisata Budaya dan Keagamaan STAHN Mpu Kuturan ini adalah dengan mempersiapkan peta konsep berupa rancangan proyek yang nantinya harus diselesaikan oleh mahasiswa dalam 16 kali pertemuan. Dalam setiap pertemuan terseut, para dosen mengarahkan agar

mahasiswa mampu untuk mengerjakan bagian-bagian kecil yang digunakan untuk menyusun dan melengkapi keseluruhan proyek yang dikerjakan. Secara umum pelaksanaan atau langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajarn berbasis proyek pada prodi ini mencangkup enam tahapan utama. Tahapan tersebut diantaranya penentuan proyek, perancangan langkah-langkah dalam menyelesaikan proyek, menyusun agenda dan jadwal pelaksanaan proyek, penyelesaian pengerjaan proyek dengan difasilitasi serta dimonitoring oleh dosen, penyusunan laporan serta menguji hasil dari proyek, dan evaluasi pengalaman belajar.

Tahap pertama yaitu penentuan proyek merupakan langkah pertama yang harus dilaksanakan dalam proses pemebelajaran. Pada tahapan ini, dosen mempersiapkan rancangan besar proyek dengan menentukan tema yang telah diselaraskan dengan capaian pembelajaran yang ditentukan dalam setiap mata kuliah. Tahapan ini menuntut peran aktif para mahasiswa untuk mengajukan berbagai pertanyaan mendasar mengenai apa dan bagaimana pengerjaan proyek tersebut akan dilaksanakan. Pada proses atau tahapan ini, biasanya dosen akan memberikan permasalahan yang mungkin terjadi pada industri pariwisata yang sesuai dengan kajian pada mata kuliah yang diampu. Selanjutnya, dosen meminta mahasiwa untuk memberikan pendapatnya terkait proyek apa yang bisa dilakukan dalam memecahkan permasalahan tersbut. Respon yang diharapkan dari mahasiswa adalah mahasiswa akan memberikan pendapat mereka serta mengajukan pertanyaan-

pertanyaan terhadap proyek yang akan mereka lakukan. Kegiatan ini biasanya dilakukan dalam diskusi kelas yang mana melibatkan seluruh mahasiswa untuk berkontribusi didalamnya.

Tahap kedua yang dilaksanakan dalam pembelajaran berbasis proyek pada program studi Pariwisata Budaya dan Keagamaan STAHN Mpu Kuturan Singaraja adalah dengan melaksanakan perancangan langkah-langkah dalam menyelesaikan proyek. Dalam tahapan ini dosen dan mahasiswa harus sudah memutuskan kelompok mahasiswa beserta proyek-proyek apa saja yang akan dilaksanakan. Peran dosen disini adalah sebagai fasilitator yang mengarahkan mahasiswa agar mengetahui langkah-langkah atau prosedur yang harus dilalui guna menyelesaikan proyek yang telah disepakati dalam setiap kelompok. Selanjutnya, mahasiswa dalam setiap kelompok akan berdiskusi untuk menyusun rencana dan langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam penyelesaian proyek. Setiap mahasiswa yang menjadi anggota kelompok harus memiliki peran dalam penyelesaian proyek yang telah dirancang.

Tahapan ketiga dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek adalah dengan melakukan penyusunan jadwal kegiatan guna menyelesaikan proyek yang telah dirancang. Dengan difasilitasi oleh dosen, para mahasiswa diharapkan mampu untuk mengelola waktu yang tersedia dan disesuaikan dengan jumlah anggota kelompok dalam pengerjaan proyek tersebut. Para mahasiswa membuat rancangan tahapan pelaksanaan proyek yang diterjemahkan kedalam rincian jadwal. Jadwal yang

telah disepakati akan menjadi pedoman utama dalam penyelesaian proyek yang telah dirancang.

Tahapan selanjutnya, yaitu tahapan keempat adalah proses monitoring atau pengawasan keaktifan serta perkembangan proyek. Dalam tahapan ini, peran dosen sebagai fasilitator memegang peran yang sangat penting, dimana dosen memiliki tugas utama dalam memantau keaktifan masing-masing mahasiswa dalam mengerjakan proyek yang telah dirancang. Setiap perkembangan pengerjaan proyek harus dipantau guna memastikan realisasi yang telah dicapai oleh mahasiswa. Peran aktif mahasiswa dalam tahapan ini mempunyai bagian yang sangat penting; dimana peran aktif dari mahasiswa adalah kunci utama untuk dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang muncul dari proses pengerjaan proyek. Mahasiswa harus mampu untuk menuruti agenda atau jadwal pengerjaan proyek yang telah disepakati.

Tahapan kelima adalah menguji hasil yang telah diselesaikan oleh masing-masing kelompok. Dalam proses tahapan ini, dosen dan mahasiswa akan membahas mengenai kelayakan dari proyek yang telah diselesaikan. Proses penilaian ini dapat dilaksanakan dengan membuat laporan pelaksanaan proyek beserta produk dari proyek yang telah diselesaikan. Dosen dapat memberikan penilaian terhadap keterlibatan masing-masing mahasiswa dalam penyelesaian proyek serta mengukur ketercapaian standar atau indikator dari pelaksanaan proyek. Hasil dari pengerjaan proyek ini dapat disampaikan di kelas maupun dapat pula dipaparkan kepada pihak

lain, seperti para pihak yang menjadi praktisi bidang kepariwisataan.

Tahapan keenam yang merupakan langkah terakhir adalah dengan melaksanakan evaluasi pengalaman belajar oleh dosen dan mahasiswa. Pada tahapan ini dosen membimbing mahasiswa untuk merefleksikan proses yang telah mereka lalui dalam menyelesaikan proyek. Dalam kegiatan refleksi ini, mahasiswa akan diarahkan untuk memahami kegiatan belajar yang telah mereka lakukan dan mengkaitkannya dengan permasalahan yang terdapat pada industri pariwisata yang terjadisecara nyata di lapangan. Dalam proses ini, mahasiswa dan dosen menyimpulkan pengalaman belajar dan kompetensi apa yang telah diraih dalam pembelajaran berbasis proyek tersebut.

Dari tahapan yang dilaksanakan dalam pembelajaran berbasis proyek pada program studi Pariwisata Budaya dan Keagamaan dapat dilihat pula bahwa materi pembelajaran yang dipersiapkan adalah materi-materi pembelajaran yang bersifat kontekstual yang merupakan refleksi dari aplikasi nyata dari capaian pembelajaran yang mendukung profil lulusan yang mempunyai kemampuan dalam bidang kepariwisataan. Selain itu, sebuah proyek utama yang dilakukan oleh kelompok mahasiswa dilaksanakan secara berkesinambungan, dimana tugas pembelajaran yang dilakukan pada setiap kali pertemuan perkuliahan merupakan bagian kecil dari proyek utama yang akan dilaksanakan. Proyek tersebut merupakan sebuah solusi dari permasalahan yang memang ditemukan dalam industri pariwisata yang berimplikasi bahwa nantinya mahasiswa

akan memahami permasalahan yang muncul dengan memberikan pedoman penyelesaian masalah yang optimal.

Selanjutnya, dari analisa yang telah dilakukan, ditemukan pula bahwa secara umum mahasiswa pada program studi Pariwisata Budaya dan Keagamaan STAHN Mpu Kuturan Singaraja menunjukkan persepsi yang positif terhadap pembelajaran berbasis proyek. Hal ini tercermin dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada para informan. Persepsi positif mahasiswa tercermin pada pendapat mereka yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis proyek ini lebih menyenangkan jika dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menekankan pada belajar untuk menjawab soal ujian saja. Para mahasiswa berpendapat bahwa dengan pembelajaran berbasis proyek ini dapat menyebabkan mereka lebih memahami bagaimana setiap matakuliah yang mereka tempuh berguna jika diaplikasikan nantinya pada dunia kerja. Sebelumnya, para mahasiswa mengeluhkan akan tidak berhubungannya pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dengan apa yang nantinya mereka akan temui dan kerjakan di dunia kerja. Ketakutan akan hal tersebut menjadikan para mahasiswa enggan untuk memperdalam materi pembelajaran; mereka awalnya menganggap perkuliahan hanya sekedar untuk menghafalkan materi pelajaran tanpa mengetahui tujuan serta manfaat materi pembelajaran tersebut diperoleh untuk menunjang kompetensi mereka dalam industri pariwisata.

Pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan pada program studi Pariwisata Budaya dan Keagamaan telah

mengarahkan para mahasiswa tersebut pada proses pendidikan yang berparadigma bahwa kegiatan pembelajaran harus mempunyai makna dan bermanfaat bagi peningkatan kompetensi praktis mereka setelah nantinya mereka menjadi lulusan yang terjun dalam dunia kerja. Para mahasiswa berpendapat bahwa dengan adanya proyek yang dilakukan sebagai sarana mereka belajar menyebabkan mereka merasa bahwa kegiatan belajar tersebut dapat dikaitkan dengan apa yang akan nantinya mereka kerjakan di industri pariwisata.

Salah satu contoh dari penerapan pembelajaran ini adalah pada mata kuliah manajemen transportasi pariwisata. Mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah yang mengarahkan mahasiswa untuk memahami bagaimana proses tata kelola yang dilakukan oleh praktisi pariwisata dalam penyediaan akomodasi transportasi. Tentunya, jika perkuliahan ini dilakukan dengan pola ceramah, pengerjaan makalah, dan diakhiri dengan penjawaban tes objektif, maka hal tersebut akan membuat mahasiswa menjadi tidak termotivasi untuk mendalami proses pembelajaran. Mereka akan berpendapat bahwa tidak menyenangkan dan tidak bermanfaat untuk belajar seperti itu; mereka membutuhkan pembelajaran yang memang menyediakan praktik nyata bukan hanya sekedar penyampaian materi di dalam kelas. Untuk itu, pengarahannya pembelajaran berbasis proyek dapat dilakukan dengan memberikan pilihan mahasiswa untuk membuat proyek berupa penyusunan buku panduan manajemen transportasi

pariwisata yang disusun berdasarkan proses pengamatan dan wawancara yang dilakukan pada perusahaan penyedia layanan transportasi pariwisata. Pengerjaan proyek ini dimaksudkan agar mahasiswa memang mampu untuk menggali secara lebih mendalam bagaimana praktik dan pelaksanaan tata kelola transportasi pariwisata yang benar-benar secara nyata dilakukan di industri pariwisata. Dengan pelaksanaan model pembelajaran ini, mahasiswa mengaku bahwa mereka sangat tertarik untuk melaksanakan proyek tersebut, terlebih mereka bisa mengetahui langsung bagaimana tata kelola yang dilakukan pada industri pariwisata. Melalui proyek yang telah dikerjakan oleh mahasiswa pada mata kuliah ini menyebabkan mereka mampu dengan lebih jelas mengkaitkan tujuan mereka dalam menempuh perkuliahan tersebut yang mana dapat secara nyata menjadi refleksi terhadap apa yang dibutuhkan oleh mereka ketika secara nyata terjun pada industri pariwisata.

Contoh proyek lain yang bisa dilakukan pada mata kuliah manajemen transportasi pariwisata adalah dengan membuat proyek berupa membuat sebuah paket berwisata ke beberapa destinasi yang berada di luar pulau. Proyek ini bisa dibilang lebih besar jika dibandingkan dengan contoh proyek yang pertama, dimana proyek ini tidak hanya bertujuan untuk mahasiswa mengetahui bagaimana mengelola moda transportasi yang digunakan dalam kegiatan berwisata, melainkan juga para mahasiswa dituntut mampu untuk memasarkan paket wisata tersebut ke khalayak umum. Jadi, nantinya

kegiatan proyek ini berlangsung untuk melatih mahasiswa untuk melakukan perencanaan, pemasaran, dan pengelolaan secara bersamaan. Melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek seperti ini membuat mahasiswa berpendapat bahwa perkuliahan yang mereka lakukan benar-benar bermanfaat. Mereka secara positif mendukung pelaksanaan perkuliahan dengan pengerjaan proyek tersebut yang membuat mereka dapat terjun langsung dalam kegiatan industri pariwisata yang melibatkan tata kelola transportasi pariwisata secara langsung. Jadi mahasiswa tidak hanya diajak untuk berkhayal atau berangan-angan tentang bagaimana nantinya jika bertugas untuk mengelola transportasi dalam berwisata, namun dapat berkontribusi langsung dalam pelaksanaan kegiatan tata kelola secara nyata pada industri pariwisata.

Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek ini menyebabkan para mahasiswa lebih percaya diri terhadap kompetensi yang mereka kuasai sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah mereka lakukan. Kepercayaan diri mahasiswa tersebut muncul dari pengalaman yang mereka bangun dari proses pembelajaran yang benar-benar autentik dan dapat dikaitkan langsung dengan apa yang terjadi pada industri pariwisata secara nyata. Jika pembelajaran hanya membahas teori, para mahasiswa menganggap mereka tidak sepenuhnya merasa memiliki kompetensi yang diharapkan ketika nantinya mereka terjun langsung dalam industri pariwisata. Melihat hal ini, dapat dilihat bahwa dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dapat membuat para mahasiswa memandang

bahwa perkuliahan yang dilakukan bermakna untuk dunia kerja. Mereka juga berpendapat bahwa pembelajaran yang terbaik bagi mereka adalah bukan menghafalkan materi; namun bagaimana materi pembelajaran dapat diimplementasikan atau diaplikasikan secara nyata untuk menghasilkan sebuah output pembelajaran yang berguna dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang mereka akan nantinya temukan setelah lulus dari program studi Pariwisata Budaya dan Keagamaan STAHN Mpu Kuturan Singaraja.

3. Simpulan dan Saran

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan pada mahasiswa program studi Pariwisata Budaya dan Keagamaan STAHN Mpu Kuturan Singaraja dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar melalui model pembelajaran berbasis proyek dilakukan secara konsisten, dimana sebagian besar perkuliahan menerapkan model pembelajaran ini guna memastikan mahasiswa memiliki kemampuan dan kompetensi mumpuni sesuai capaian pembelajaran yang diharapkan.

Selain itu, ditemukan pula bahwa mahasiswa memiliki persepsi yang positif terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek ini. Persepsi positif mahasiswa tercermin pada pendapat mereka yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis proyek ini lebih menyenangkan jika dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menekankan pada belajar untuk menjawab soal ujian saja. Para mahasiswa berpendapat bahwa dengan pembelajaran berbasis proyek ini dapat menyebabkan mereka lebih memahami

bagaimana setiap matakuliah yang mereka tempuh berguna jika diaplikasikan nantinya pada dunia kerja. Selanjutnya, proyek yang dilakukan sebagai sarana mereka belajar menyebabkan mereka merasa bahwa kegiatan belajar tersebut dapat dikaitkan dengan apa yang akan nantinya mereka kerjakan di industri pariwisata. Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek ini menyebabkan para mahasiswa lebih percaya diri terhadap kompetensi yang mereka kuasai sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah mereka lakukan. Kepercayaan diri mahasiswa tersebut muncul dari pengalaman yang mereka bangun dari proses pembelajaran yang benar-benar autentik dan dapat dikaitkan langsung dengan apa yang terjadi pada industri pariwisata secara nyata.

Temuan hasil penelitian ini selanjutnya dapat dijadikan gambaran untuk mempertimbangkan penerapan model pembelajaran berbasis proyek ini jika diimplementasikan pada proses pembelajaran. Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah pendidik harus mampu untuk menyiapkan situasi nyata yang dapat menstimulasi proses berpikir tingkat tinggi dengan menciptakan tantangan dari permasalahan nyata yang dikaitkan dengan proses pembelajaran berbasis proyek ini. Selanjutnya, pendidik juga perlu menentukan kompetensi apa saja yang akan diperlukan oleh peserta didik untuk menghadapi situasi nyata tersebut. Penentuan alokasi waktu pembelajaran serta menentukan luaran yang akan dihasilkan oleh peserta didik juga harus diakaji guna dapat

diselesaikan dengan baik oleh peserta didik sesuai tingkat kemampuan mereka.

Daftar Pustaka

- Asmawi, M. R. (2010). Strategi meningkatkan lulusan bermutu di perguruan tinggi. *Hubs-Asia*, 10(1).
- Christiana, A., Kristiani, A., & Pangestu, S. (2021). Kecurangan Pembelajaran Daring pada Awal Pandemi: Dimensi Fraud Pentagon. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 19(1), 66-83.
- Edmonds, W. A., & Kennedy, T. D. (2017). *An Applied Guide to Research Designs: Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods* (2nd Ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102, 101586.
- Howard, J. (2002). Technology-enhanced project-based learning in teacher education: Addressing the goals of transfer. *Journal of Technology and Teacher Education*, 10(3), 343-364.
- Lestari, M. N. D., & Sutrisna, I. P. E. (2022). PROJECT-BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA PROGRAM STUDI PARIWISATA. *Cultoure: Jurnal Ilmiah*

- Pariwisata Budaya Hindu, 3(1), 40-49.
- Liu, W. C., Divaharan, S., Peer, J., Quek, C. L., Wong, A. F., & Williams, M. D. (2004). Project-based learning and students' motivation: The Singapore context.
- Rozal, E., Ananda, R., Zb, A., Fauziddin, M., & Sulman, F. (2021). The Effect of Project-Based Learning through YouTube Presentations on English Learning Outcomes in Physics. *AL-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1924-1933.
- Shin, M. H. (2018). Effects of Project-Based Learning on Students' Motivation and Self-Efficacy. *English Teaching*, 73(1), 95-114.
- Yustina, Y., Syafii, W., & Vebrianto, R. (2020). The Effects of Blended Learning and Project-Based Learning on Pre-Service Biology Teachers' Creative Thinking through Online Learning in the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 408-420.