

PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MAHASISWA MERANCANG MEDIA INFORMASI BK MELALUI MEDIA SOSIAL

Ahmad Rofi Suryahdikusumah¹

Arizona²

¹ Universitas PGRI Palembang

Email : rofi3003@gmail.com / ahmadrofi@univpgri-palembang.ac.id

² Universitas PGRI Palembang (Penulis 2)

Email : arizona.karno@gmail.com

Abstract. The research aims to create the greatest project based learning session in developing the student's creativity in designing the media information via social media. Research methods the research using the actions taken to the student practice field, creativity is reflected upon response followers social media designed by subject. Research conducted in seven cycle that includes a brainstorming, designing, executing, and final reflection. The results showed 1) brainstorming is most important session in project based learning to develop creativity, 2) After the implementation of project based learning, students ' creativity in designing the media information by social media is on transformation level.

Keywords: Social Media, Project Based Learning, Creativity

Rekomendasi Citasi: Suryahdikusumah, A.R & Arizona. (2018). Project Based Learning untuk Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Merancang Media Informasi BK Melalui Media Sosial. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*, 2 (2): pp. 94-100

Article History: Received on 15/04/2018; Revised on 27/05/2018; Accepted on 20/06/2018; Published Online: 12/08/2018. This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2017 Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research

Pendahuluan

Relevansi pengembangan media informasi dalam bimbingan dan konseling dengan teknologi yang berkembang saat ini menjadi penting. Gaya hidup peserta didik yang lebih banyak menggunakan media sosial dan sumber *online* sebagai sumber informasi, menjadi masukan dalam pengembangan media informasi bimbingan

dan konseling. Media informasi yang efektif harus sesuai dengan karakteristik sarannya, termasuk gaya hidup peserta didik.

Kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan media informasi bimbingan dan konseling merupakan solusi untuk menjawab tantangan zaman yang dipaparkan sebelumnya. Kreativitas menjadikan mahasiswa sebagai calon guru

bimbingan dan konseling peka terhadap situasi yang berkembang saat ini, serta mampu menciptakan produk media yang relevan dan dapat diterapkan oleh guru bimbingan dan konseling.

Pengembangan kreativitas mahasiswa bergantung kepada pengalaman yang disajikan dalam perkuliahan. Pendekatan secara klasikal dirasa kurang tepat diterapkan dalam perkuliahan yang berorientasi pada pengembangan kreativitas. Kreativitas hakikatnya proses individu untuk mencipta yang melibatkan pemikiran dan perasaan, sehingga ukuran kreativitas ialah produk yang diciptakan.

Project based learning menekankan kepada terciptanya produk yang relevan untuk menjawab permasalahan nyata, dalam penelitian ini ialah media layanan informasi. Pelayanan informasi bimbingan dan konseling yang seringkali disampaikan melalui ceramah di depan kelas merupakan isu utama yang dianalisis, sehingga mahasiswa mampu merancang media yang lebih variatif dan relevan melalui *project based learning*.

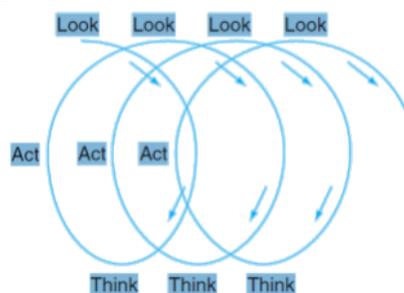
Produk yang dihasilkan mahasiswa dalam perkuliahan berbasis proyek merupakan produk dari proses kreatif yang dialami mahasiswa. Mahasiswa mendapatkan pengalaman untuk peka terhadap permasalahan dalam pelayanan informasi, menganalisis beragam kemungkinan yang menjadi solusi, hingga akhirnya belajar merancang bentuk pelayanan informasi yang lebih variatif dan relevan dengan situasi saat ini.

Penerapan *project based learning* dalam penelitian diharapkan menjadi alternatif untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa bimbingan dan konseling dalam mengembangkan media layanan informasi. Oleh karena itu, peneliti tertarik meneliti pengembangan kreativitas mahasiswa dalam merancang media informasi bimbingan dan konseling melalui *project based learning*.

Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ialah penelitian tindakan, agar peneliti yang juga sebagai dosen dapat terlibat secara langsung dalam meningkatkan kualitas perkuliahan dan peningkatan kemampuan mahasiswa. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Creswell (2012:592), tujuan dari penelitian tindakan adalah untuk meningkatkan praktek pendidikan, peneliti mempelajari masalah mereka sendiri atau masalah di lingkungan pendidikan. Peneliti terlibat dalam refleksi tentang masalah, mengumpulkan dan menganalisis data, dan menerapkan perubahan atau sebuah rencana tindakan berdasarkan hasil refleksi.

Desain penelitian tindakan mengikuti desain Stingers yang disajikan dalam gambar 1.



Gambar 1 desain penelitian tindakan dari Stingers (creswell, 2012)

Penelitian dilakukan dalam tujuh siklus yang terdiri dari *brainstorming*, merancang media, uji coba media, dan refleksi akhir.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh berdasarkan refleksi pada setiap sesi pelaksanaan *project based learning*, dan refleksi secara keseluruhan proses yang dilakukan. Secara rinci hasil penelitian ialah sebagai berikut.

a. Hasil brainstorming

Pelaksanaan *brainstorming* bertujuan untuk memahami kreativitas mahasiswa dalam bermedia sosial berdasarkan pandangan mahasiswa terhadap fungsi

media sosial dalam bimbingan dan konseling, serta hambatan yang ditemui dalam memanfaatkan media sosial sebagai media informasi BK.

Hasil *brainstorming* disajikan pada tabel 1 di bawah ini.

Pembahasan	Tanggapan Subjek
Fungsi media sosial sebagai media informasi dalam BK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyampaian layanan melalui media sosial dapat lebih mudah di pahami oleh anak /peserta didik. 2. Secara tidak langsung media sosial bisa digunakan untuk melakukan bimbingan dan konseling, dengan menggunakan media sosial itu informasi tentang BK secara mudah untuk di dibagikan. 3. Dengan media sosial kita dapat mempengaruhi orang-orang dan mengajak orang yang mengunakn media sosial ini agar mengetahui informasi informasi yg sulit disampaikan secara langsung tanpa terujun langsung di wilayah masing masing. 4. Dalam BK, media sosial juga sangat lah berperan karna bisa melakukan kontak melalui media sosial ini dan konsling bisa saja di lakukan lewat media apa saja
Hambatan dalam memanfaatkan media sosial	Kesulitan yang dihadapi adalah dalam menggunakan sosial media untuk bimbingan dan konseling ialah penggunaan bahasa yang terlalu formal sehingga peserta didik atau sasaran layanan agak kesulitan dalam memberikan tanggapan, selain itu sulit dalam menemukan topik permasalahan yang menarik agar membuat mereka mau membuka postingan yang dibagikan.

Berasarkan sesi *brainstorming*, pada dasarnya subjek penelitian menyadari pentingnya memanfaatkan sosial media dalam kegiatan media, namun merasa kesulitan untuk memilih topik yang dapat dibagikan melalui sosial media. Oleh

karena itu kebutuhan pengembangan kreativitas melalui *project based learning* yaitu kreativitas dalam mengembangkan topik layanan dan bentuk layanannya melalui sosial media.

b. Merancang media informasi

Sesi merancang media dilakukan dalam dua siklus penelitian. Siklus pertama berfokus kepada pemilihan media, dan siklus kedua berfokus pada penentuan topik awal.

Kegiatan di siklus pertama subjek penelitian saling bertukar pikiran dan membandingkan setiap media sosial yang masih relevan dan digunakan oleh siswa di sekolah tempat praktik. Hasil dari *brainstorming* menunjukkan media *facebook* yang populer dan relevan, sehingga dipilih sebagai media yang akan dirancang.

Kegiatan di siklus selanjutnya dilakukan kembali dengan *brainstorming*, sehubungan dengan hasil siklus sebelumnya yaitu subjek kesulitan dalam menentukan topik yang akan diunggah pada media sosial. Peneliti bersama subjek kembali bertukar pikiran mengenai permasalahan yang marak terjadi di sekolah, kekhawatiran masing masing subjek (mahasiswa), dan simpulan informasi yang dibutuhkan. Hasilnya ialah untuk topik pertama yang akan dibahas di sosial media ialah permasalahan merokok, dan informasi yang disampaikan berfokus pada *bullying* di sekolah.

c. Uji coba media

Uji coba media dilakukan secara bertahap, dan diperoleh tiga siklus penelitian. Perubahan siklus didasari oleh perubahan level kreativitas yang diharapkan.

Siklus pertama ialah menguji media informasi yang dirancang di awal , yaitu informasi mengenai *bullying* di sekolah. Hasil uji coba pertama dirasakan oleh subjek kurang menarik, karena tidak ada komentar yang muncul di informasi yang

diunggah. Refleksi dari siklus ini ialah media yang dibuat harus lebih sesuai dengan masalah yang lebih marak, bahasa yang digunakan menggunakan bahasa sehari-hari dan lebih mengajak pembaca untuk berkomentar, dan menggunakan gambar atau video ataupun artikel yang dapat dikomentari.

Siklus dua menguji kembali media dengan perbaikan di siklus sebelumnya. Topik yang dipilih ialah persoalan merokok, sebelumnya setiap rencana unggahan didiskusikan untuk mendapat masukan baik sesama mahasiswa maupun dari tim peneliti. Hasil siklus dua menunjukkan siswa lebih tertarik kepada unggahan informasi yang disampaikan melalui *facebook*. Gambar 2 merupakan Contoh unggahan yang mendapat banyak respon.



Refleksi dari siklus kedua ialah pada dasarnya subjek sudah menemukan cara untuk mengkreasikan media sosial sebagai media informasi, namun perlu dicoba secara mandiri tanpa dibantu oleh peneliti. Oleh karena itu pada siklus selanjutnya subjek dibebaskan memilih sendiri topik yang diinginkan.

Siklus ketiga subjek merancang Gambar 2. Contoh Unggahan Informasi an pola Subjek Penelitian a. Hasil

terbiasa untuk mengolah topik baik dari segi bahasa maupun isi, serta mampu merespon komentar-komentar yang muncul dari siswa. Berdasarkan hasil siklus ketiga kegiatan project based learning diakhiri.

d. Refleksi akhir

Pada refleksi akhir dilakukan analisis terhadap perubahan yang dialami dari sejak proses *brainstorming* hingga tiga siklus uji coba media. Perubahan cara dalam merancang media menjadi acuan untuk menentukan level kreativitas subjek.

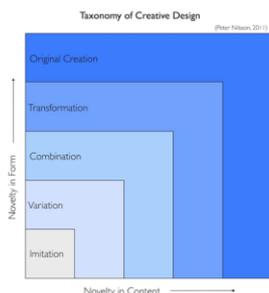
Hasil dari refleksi akhir ialah sebagai berikut.

1. Selama mengikuti sesi kami belajar menggunakan media sosial sebagai alat dari penyampaian layanan itu sendiri, kami belajar untuk membuat kata-kata yg menarik tetapi juga memberikan informasi yang dapat menarik minat peserta didik untuk memberikan respon atau tanggapannya.
2. Kami merasa ada kreativitas di dalam diri yang secara tidak langsung keluar untuk menciptakan sesuatu yang baru yang sebelumnya kami tidak mengerti dan paham akan media sosial yg bisa secara langsung dapat memberikan terutama layanan informasi tentang masalah-masalah yang terjadi
3. Selama kegiatan kita dapat berintraksi melalui media sosial dan dapat bertukar pikiran mengenai judul yang kami ikuti di media sosial dan bisa mempengaruhi, mengetahui tentang masalah apa saja yang terpenting bisa mengajak mereka merubah pola pikir mereka dan membuat dia tertarik dalam membaca apa yg kita kutip dan membuatnya tertarik dalam membacanya

Berdasarkan hasil refleksi, kreativitas subjek berkembang selama kegiatan *project based learning*. Di tahap awal kreativitas subjek masih

berada pada level imitasi, yaitu mencoba membuat sesuatu yang belum pernah dilakukan, namun dibantu oleh contoh media informasi yang sudah ada, selanjutnya subjek membuat variasi lain yaitu dengan mencoba mengolah topik yang lebih menarik, dan di akhir subjek memiliki pola kebiasaan sendiri untuk membuat media informasi yang menarik, sehingga level kreativitas yang dimiliki subjek yaitu transformasi.

Kreativitas mahasiswa subjek penelitian dalam mengembangkan media informasi berada pada level transformasi pada taksonomi kreativitas. Nilsson (2011) menguraikan taksonomi kreativitas seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Taksonomi kreativitas (Nilsson, 2011)

Makna level transformasi pada hasil penelitian yaitu subjek mampu menciptakan sesuatu (media) dalam konteks yang baru, namun belum bisa dikatakan sebagai hal yang baru (original). Kreativitas dalam media sosial pada dasarnya bukan merancang sebuah media yang baru, tetapi memanfaatkan media yang ada agar lebih memiliki manfaat lain. Dalam hal ini yaitu pelayanan bimbingan dan konseling.

Penelitian ini pada hakikatnya sebagai upaya untuk mempersiapkan pendidikan bagi calon guru BK agar mampu menyesuaikan dengan perkembangan era digital, sehingga layanan BK menjadi lebih relevan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Tillman

et. al. (2013) bahwa era digital dalam konseling sedang dipersiapkan, termasuk pada pendidikan konselor.

Kreativitas yang dimiliki membuat mahasiswa mampu menyediakan layanan yang menarik dan tidak terbatas ruang dan waktu. Selanjutnya diharapkan dapat pula merancang tindak lanjut program dan evaluasi pelayanan yang dapat dikirim kepada pengguna layanan (konseli) baik secara digital maupun klasikal.

Pengembangan kreativitas melalui *project based learning* pada dasarnya menstimulasi mahasiswa untuk peka, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan peserta didik. Sejalan dengan pendapat Seligman & Peterson (2004) yang menyatakan adaptif merupakan komponen penting dalam kreativitas, selain originalitas.

Kunci dari keberhasilan *project based learning* dalam mengembangkan kreativitas ialah intensitas dari *brainstorming* atau bertukar pikiran. Fungsi *brainstorming* dalam pengembangan kreativitas ialah sebagai proses inkubasi. Inkubasi dalam pengembangan kreativitas bertujuan untuk memunculkan suatu pemahaman serta kematangan terhadap ide yang timbul (Semiawan, 1998).

Refleksi keseluruhan sesi menunjukkan *Project based learning* dapat diterapkan dalam mata kuliah pengembangan media, ataupun teknologi dalam bimbingan dan konseling. *Project based learning* membantu mahasiswa untuk meningkatkan kreativitas berfikir, kemampuan pemecahan masalah, dan interaksi antara mahasiswa dengan kawan sebayanya untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru (Asan & Haliloglu, 2005).

Project based learning memberikan ruang gerak bagi mahasiswa dalam berkreasi dan melakukan kerja proyek dalam upaya menemukan informasi-

informasi baru dari berbagai sumber informasi.

Halil (2008) menegaskan bahwa project-based learning membantu penyelidikan yang mengarah pada mahasiswa dalam menyelesaikan masalah-masalah nyata yang lebih luas, memberikan kesenangan dalam belajar, dan akan menjadi pembelajaran yang efektif dan strategis. Pembelajaran melalui *project based learning* sangat baik diterapkan untuk meningkatkan luaran perkuliahan terutama pada aspek disain dan keterampilan.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan project based learning mampu mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam merancang media informasi melalui media sosial, yaitu pada level transformasi. *brainstroming* merupakan sesi yang paling penting dalam *project based learning* untuk mengembangkan kreativitas

Daftar Pustaka

- Anthony, K. (2000) . Counselling in cyberspace. *Counselling Journal*, 11(10): 625–7.
- Asan, A & Haliloglu, Z. (2005). Implementing Project Based Learning In Computer Classroom. *The Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, (online), 4(2): 1-12, (<http://www.tojet.net/articles/4310.doc>, download at: 30 Maret 2017).
- Asyhar, Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Tim GP Press.Jakarta
- Creswell, J. W. (2012). Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research. Boston: Pearson
- Goss, Stephen. (2003). Technology in Counselling and Psychotherapy A Practitioner’s Guide. New York : Palgrave Macmillan
- Halil, T. (2008). Prospective of Science Teachers Conceptualizations about Project-Based Learning. *International Journal of Instruction*, 1(1): 61-79.
- Kaplan, D. M., Wade, M. E., Conteh, J. A., & Martz, E. T. (2011). Legal and ethical issues surrounding the use of social media in counseling. *Counseling and Human Development*, 43(8), 1-12.
- Lasonen, J. & Vesterinen, P. (2000). Work-Based Learning in Vocational Higher Education Programmes: A Finish Case of Project Learning. *Journal International Vocational Education and Training Association for career and Technical Education*, 3(4):1-18.
- Nilsson, Peter (2011). “The Challenge of Innovation. In Critical Thinking and Creativity: Learning Outside the Box.” Paper presented at the Proceedings of the 9th International Conference of the Bilkent University Graduate School of Education (Turkey), Ankara (pp. 54-62). Ankara, Turkey: Bilkent University.
- Sadiman, Arief S. (2012). Media pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatanya. Jakarta : Raja Grafindo
- Tillman, D. R. , Dinsmore, J. A., Chasek, C. L., & Hof, D. D. (2013). The use of social media in counselor education. *VISTAS Online*, 1-13. (Online : <http://www.counseling.org/docs/vistas/the-use-ofsocial-media-in-counselor-education.pdf?sfvrsn=2>
- Unsworth, Kerrie L., [Brown, Hilary](#), [McGuire, Lauren](#). (2000).

Employee innovation: The roles of idea generation and idea implementation. Paper. Annual Conference of the Society for Industrial and Organizational Psychology, 14-17 April, New Orleans.