

KEEFEKTIFAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATA KULIAH BAHASA INDONESIA BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*

Titik Sudiatmi¹⁾, Muhlis Fajar Wicaksana²⁾, Suparmin³⁾, Wahyu Dini Septiari⁴⁾

^{1,2,3,4)}Universitas Veteran Bangun Nusantara

Email: ¹⁾titiksudiatmi2@gmail.com;

²⁾muhlisfajarwicaksana@gmail.com;

³⁾sparmin@gmail.com;

⁴⁾wahyudiniseptiari.18@gmail.com.

Abstrak

Belajar mengajar di perguruan tinggi secara formal selalu identik dengan adanya pertemuan tatap muka antara dosen dan mahasiswa di ruang kelas. Masa-masa pandemi seperti sekarang ini, identitas belajar mengajar melalui tatap muka di ruang kelas mulai bergeser. Mau tidak mau seorang dosen harus menyesuaikan perangkat pembelajarannya yang akan digunakan. Termasuk salah satunya yaitu perangkat pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi. Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan ini meliputi: 1) untuk mengetahui keefektifan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi; 2) untuk memberikan gambaran alternatif sebagai harapan perbaikan perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi berbasis *Problem Based Learning*.

Metode penelitian yang digunakan melalui pendekatan kuantitatif. Teknik penarikan sampel melalui *purposive random sampling*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa tahun ajaran 2020/2021 sejumlah 374 orang. Sejumlah 137 Orang (kelas eksperimen) dan 137 orang (kelas control). Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, implementasi perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis PBL, dan analisis data. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Teknik analisis data menggunakan *Uji t-dependent*.

Harapannya melalui penelitian yang telah dilakukan ini dapat memperkuat bentuk perangkat pembelajaran mata kuliah Bahasa Indonesia di perguruan tinggi berbasis *Problem Based Learning* yang dilaksanakan secara daring. Selain itu, baik dosen ataupun mahasiswa nantinya, sudah tidak menemui kendala lagi dalam melakukan pembelajaran melalui *Learning Machine System (LMS) SPADA* FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara. Khususnya mata kuliah Bahasa Indonesia di perguruan tinggi yang melaksanakan pembelajarannya secara daring.

Kata Kunci: PBL, LMS, Bahasa

PENDAHULUAN

Abad 21 ini lebih dikenal dengan abad pengetahuan. Disebut sebagai abad pengetahuan karena pengetahuan akan menjadi landasan utama segala aspek kehidupan (Trilling dan Hood, 1999). Abad pengetahuan merupakan suatu era dengan tuntutan yang lebih rumit dan menantang. Suatu era dengan spesifikasi

tertentu yang sangat besar pengaruhnya terhadap dunia pendidikan dan lapangan kerja. Perubahan-perubahan yang terjadi selain karena perkembangan teknologi yang sangat pesat, juga diakibatkan oleh perkembangan yang luar biasa dalam ilmu pengetahuan, psikologi, dan transformasi nilai-nilai budaya. Dampaknya adalah perubahan cara pandang manusia terhadap

manusia, cara pandang terhadap pendidikan, perubahan peran orang tua/guru/dosen, serta perubahan pola hubungan antar mereka.

Sampai saat ini sistem pendidikan perguruan tinggi di Indonesia masih menjadikan seorang pendidik (dalam hal ini adalah dosen) sebagai sumber dari segala ilmu yang dapat menjawab semua pertanyaan yang ada (*teacher centered*). Padahal ilmu yang diperoleh oleh seorang pelajar (dalam hal ini adalah mahasiswa) tidak lebih dari 50% dan sisanya sebagian besar mereka dapatkan di lingkungan luar perguruan tinggi. Hendaknya seorang dosen mengajarkan dengan system yang mengaktifkan mahasiswa. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengaktifkan mahasiswa yaitu melalui *Problem Based Learning*.

Model pembelajaran *Problem-Based Learning* merupakan salah satu metode yang terbukti dapat membantu mengurangi miskonsepsi (Suparno, 2015). *Problem-Based Learning* merupakan pendekatan yang berorientasi pada pandangan konstruktivistik yang memuat karakteristik kontekstual, kolaboratif, berpikir metakognisi, dan memfasilitasi pemecahan masalah. Siswa dimungkinkan belajar secara bermakna yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui pemecahan masalah. *Problem-Based Learning* merupakan pendekatan yang membelajarkan siswa yang dikonfrontasikan dengan masalah praktis, berbentuk ill-structured, atau open ended melalui stimuli dalam belajar (Demitra, 2020)

Selain itu, menurut Savoie dan Hughes (1994), *problem based Learning* memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) belajar dimulai dengan suatu permasalahan; (2) memastikan bahwa permasalahan yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata; (3) mengorganisasikan pelajaran di seputar permasalahan; (4) memberikan tanggung jawab yang besar kepada siswa dalam membentuk dan menjalankan secara

langsung proses belajar mereka sendiri, menggunakan kelompok kecil; dan (5) menuntut siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk penampilan.

Penggunaan strategi *problem-based learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai MKDU di perguruan tinggi memungkinkan terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif bagi mahasiswa untuk belajar, bekerjasama secara efektif dalam interaksi belajar mengajar, dan dosen memberikan pengarahan dan bimbingan kepada siswa. Dengan demikian peran mahasiswa dan dosen dapat berjalan optimal. Dari masalah di atas, permasalahan penelitian ini mencoba untuk Menguji keefektifan perangkat pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* sebagai Penguatan Pembelajaran.

KAJIAN TEORI

A. Kompetensi Berbahasa

Seorang guru harus mampu memberikan arahan agar peserta didik untuk mampu meningkatkan hasil belajarnya (Sukisna, 2020). Menurut Gilman (2009: 10) menyatakan bahwa *competence is the relation between linguistic signs and grammatical rules, he held that the distinction between langue and parole emphasized the distinction*. Hal ini diartikan bahwa konsep dari sebuah kompetensi (berbahasa) adalah hubungan diantara tanda-tanda instrument dan aturan tata instrumen, yang dinyatakan pada *langue* dan *parole* pada letak perbedaannya. *Langue* merupakan merupakan konsep abstrak yang tersimpan dalam akal budi seseorang sebagai produk dan konvensi masyarakat. Adapun *parole* muncul akibat penggunaan *langue*.

Menurut Brown (1980: 27-28) kompetensi berbahasa seseorang berkaitan erat dengan pengetahuan tentang sistem bahasa. Sistem instrument ini meliputi: struktur berbahasa, kosa kata, atau seluruh aspek kebahasaan itu, dan bagaimana tiga aspek tersebut saling berhubungan.

Adapun kompetensi bersastra bertujuan untuk menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (BSNP, 2006:110). Maka, dapat diartikan bahwa dalam kompetensi 30nstru Indonesia, terdapat kompetensi berbahasa dan kompetensi bersastra.

Mulyasa (2002:63), mengatakan bahwa kompetensi adalah pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor. Jika dikaitkan dengan 30nstru, maka dalam berperilaku (khususnya siswa) menggambarkan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor terkait kemampuan berbahasa. Mulai dari kompetensi kognitif berhubungan dengan pengetahuan berbahasa, kompetensi afektif juga berhubungan dengan sikap yang santun dalam berbahasa, dan kompetensi psikomotor bisa saja berhubungan dengan gerak anggota tubuh dan 30nstr.

Berkaitan dengan kompetensi berbahasa, Varpe (2013:12) menyebutnya dengan istilah kompetensi instrumen. Kompetensi instrumen memungkinkan seseorang untuk membentuk dan menafsirkan kata-kata dan kalimat instrumen seseorang. Dalam proses seseorang untuk membentuk, menafsirkan kata-kata dan kalimat instrumen, terdapat beberapa komponen yang memengaruhinya. Adapun komponen tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Kompetensi Berbahasa

No	Component	Responsibility
1	Phonetics	The articulation and perception of speech
2	Phonology	The patterning of speech sound
3	Morphology	Formation of words
4	Syntax	Formation of phrases and sentences
5	Semantics	Interpretation words and phrases

Tabel di atas menjelaskan lima komponen dalam berbahasa, yang meliputi: 1) komponen fonetik (artikulasi dan persepsi bunyi ujaran); 2) komponen Fonologi (pola suara bicara); 3) Morfologi (pembentukan kata-kata); 4) Sintaksis (formasi dari frasa dan kalimat); 5) Semantik (kata dan frasa penafsiran).

Selain itu, berkaitan dengan aspek kebahasaan, Nurgiyantoro (2001: 165) kompetensi kebahasaan secara garis besar dibedakan menjadi dua, yaitu; kompetensi tentang struktur dan kosa kata (tanpa mengabaikan instrument fonologi). Struktur terkait dengan gramatika dalam berbahasa, sedangkan kosa kata terkait pula dalam pemilihan kata yang digunakan. Dengan catatan keduanya tanpa meninggalkan instrumen fonologi. Dalam instrumen fonologi ini mengatur bagaimana bunyi dilafalkan dengan jelas ataupun artikulasi atau pengucapannya juga harus jelas.

B. Metode *Problem Based Learning*

Era globalisasi saat ini, mendorong terjadinya persaingan yang ketat antar bangsa di dunia yang dapat memunculkan banyak permasalahan. Persaingan ini disebut sebagai persaingan bebas. Bangsa yang mampu menguasai sejumlah pengetahuan, teknologi, dan keterampilan akan menjadi pemenang (the winner) (Redhana, 2012). Sumber daya manusia yang berkualitas yang menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan sejumlah kemampuan mutlak termasuk kemampuan seseorang dalam menghadapi masalah, diperlukan agar dapat memenangkan persaingan di era global. Selain itu, sumber daya manusia yang berkualitas juga diperlukan untuk menggerakkan 30nstru 30nstrume.

Pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir dan kemampuan mengatasi masalah, mempelajari peran-peran orang dewasa dengan mengalaminya melalui berbagai

situasi riil atau situasi yang disimulasikan dan menjadi pelajar yang mandiri dan otonom. Sintaks *problem based learning* ada lima yaitu: 1) Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada siswa, 2) Mengorganisasikan siswa untuk meneliti, 3) Membantu investigasi mandiri dan kelompok, 4) Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan *aexhibit* dan 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah (Arends, 2013).

Selain itu, Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar dengan cara memecahkan masalah dan mengembangkan kemampuan siswa berpikir kritis siswa (Masek, 2011). Langkah-langkah model *Problem Based Learning* menurut Tan (2003) memiliki lima tahap yaitu menemukan masalah, menganalisis masalah dan menyelidiki isu, menemukan solusi, mempresentasikan hasil penemuan, mengevaluasi dan mengkonfirmasi.

Dengan membudidayakan *Problem Based Learning* dalam instrumen pengajaran di perguruan tinggi, diharapkan mahasiswa belajar untuk menyelesaikan suatu permasalahan secara mandiri, termasuk belajar untuk menggali informasi-informasi dari berbagai sumber informasi yang ada serta memilih sumber informasi mana yang paling relevan. Selain itu juga, mahasiswa akan belajar untuk saling mengaitkan antara satu disiplin ilmu dengan disiplin ilmu yang lain. Dengan adanya PBL juga dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi dan bekerja dalam suatu kelompok.

C. Syntax Problem Based Learning

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik secara individu maupun kelompok. Serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual. Tujuan PBL adalah untuk meningkatkan

kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep pada permasalahan baru/nyata. Pengintegrasian konsep *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*, keinginan dalam belajar, mengarahkan belajar diri sendiri, dan keterampilan.

Adapun karakteristik yang tercakup dalam *Problem Based Learning* (PBL) antara lain: 1) masalah digunakan sebagai awal pembelajaran; 2) biasanya masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang (*ill-structured*); 3) masalah biasanya menuntut perspektif majemuk (*multiple-perspective*); 4) masalah membuat pembelajar tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru; 5) sangat mengutamakan belajar mandiri; 6) memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja; 7) dan pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Karakteristik ini menuntut peserta didik untuk dapat menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, terutama kemampuan pemecahan masalah (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016).

Selain itu, Sintaks *Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran berbasis masalah (PBM). PBL merupakan salah satu pendekatan atau model pembelajaran yang disarankan untuk digunakan dalam pembelajaran di Perguruan Tinggi (PT) maupun di jenjang Sekolah Menengah (HermanAnis; 2018).

Berdasarkan 31 instrum-langkah model *Problem Based Learning* dijelaskan bahwa terdapat tujuh sintaks dalam penerapannya. Tujuh sintaks ini meliputi: 1) masalah digunakan sebagai awal pembelajaran; 2) biasanya masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang (*ill-structured*); 3) masalah biasanya menuntut perspektif majemuk (*multiple-perspective*); 4) masalah membuat pembelajar tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru; 5) sangat mengutamakan belajar mandiri; 6) memanfaatkan sumber pengetahuan yang

bervariasi, tidak dari satu sumber saja; 7) pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan melalui pendekatan kuantitatif. Teknik penarikan sampel melalui purposive random sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes keterampilan proses. Teknik analisis data menggunakan Uji T-dependent. Pengujian melalui Uji T-dependent dilakukan untuk mengetahui keefektifan perangkat pembelajaran berbasis model *Problem Based Learning* terhadap keterampilan proses.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis PBL lebih efektif daripada pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas (konvensional). Adapun uraiannya sebagai berikut.

A. Kemampuan Dosen Pengampu Mengelola Pembelajaran

Selama kegiatan pembelajaran dengan mengoptimalkan Penggunaan perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis PBL, dapat disimpulkan bahwa secara umum kegiatan pembelajaran baik dengan rata-rata 3.58. Rata-rata untuk tiap pertemuan merupakan rata-rata skor yang diberikan oleh dua pengamat. Kemampuan Dosen Pengampu dalam melakukan persiapan secara keseluruhan masuk dalam katagori sangat baik dengan rata-rata 4.00. Pada tahap pelaksanaan kemampuan Dosen Pengampu dalam menyampaikan pendahuluan masuk dalam katagori baik dengan rata-rata 3.25. Kemampuan Dosen Pengampu dalam mengelola kegiatan inti masuk dengan katagori baik dengan rata-rata 3.71. Adapun kemampuan Dosen Pengampu dalam fase penutup masuk dengan katagori baik dengan rata-rata 3.33. Selanjutnya, kemampuan Dosen Pengampu dalam mengelola waktu masuk

dalam katagori sangat baik dengan rata-rata 4.00.

Selain itu, aspek teknik bertanya Dosen Pengampu masuk dengan katagori baik dengan rata-rata 3.50. Pengamatan suasana kelas masuk dalam katagori baik dengan rata-rata 3.60. Dengan demikian berdasarkan pada kriteria keefektifan seperti yang diuraikan di atas, maka kemampuan Dosen Pengampu mengelola pembelajaran tergolong efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2006:22) bahwa Dosen Pengampu sebagai pengelola pembelajaran (*learning manager*) dan fasilitator, berperan dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan mahasiswa dapat belajar secara nyaman melalui pengelolaan secara baik dan efektif.

B. Aktivitas Mahasiswa

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian aktivitas mahasiswa selama kegiatan pembelajaran dengan optimalisasi Penggunaan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *PBL*, dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang dilakukan mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran mengalami peningkatan. Dari dua kali pengamatan aktivitas mahasiswa yang dilakukan dalam penelitian ini didapat bahwa, frekuensi rata-rata aktivitas mahasiswa dari dua RPP dan dari dua pengamat adalah: berada dalam tugas dengan rata-rata 5.76, mengambil giliran dan berbagi tugas dengan rata-rata 9.25, mendorong partisipasi dengan rata-rata 10.23, mendengarkan dengan aktif dengan rata-rata 8.89, dan mengajukan pertanyaan dengan rata-rata 8.41. Pada data di atas terlihat juga persentase aktivitas mahasiswa yang paling menonjol adalah menjelaskan topik yang dipelajari kepada pasangan dalam kelompok dan memotivasi teman untuk memberikan pendapat/ide dengan rata-rata 10.13, dan untuk aktivitas yang kurang menonjol dalam proses

pembelajaran ini adalah aktivitas membaca buku dengan rata-rata 4.92.

Selain itu, dalam analisis aktivitas mahasiswa terjadi peningkatan yang paling tinggi yaitu pada aktivitas mengerjakan lembar kerja/ penugasan dengan pasangan dalam kelompok pada RPP 01 = 7.25 dan RPP 02 = 8.46, terjadi peningkatan 1.21%, dan terjadi penurunan persentase aktivitas mahasiswa yang paling tinggi yaitu aktivitas mengerjakan kuis individu pada RPP 01 = 7.14 dan pada RPP 02 = 4.48., hal ini terjadi penurunan sebesar 22.94%. Penurunan terjadi pada aktivitas mahasiswa yang dilakukan secara individu, sebaliknya aktivitas-aktivitas mahasiswa yang dilakukan secara bersama-sama terjadi peningkatan.

Berdasarkan data di atas terjadi penurunan dan kenaikan aktivitas mahasiswa. Dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *PBL* terjadi perubahan kearah positif yang mengarah pada peningkatan sikap demokratis mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswadominan (aktif) melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan Penggunaan perangkat pembelajaran tematik dalam pembelajaran, yaitu kerjasama dengan pasangan dan ketergantungan mahasiswa dalam struktur tugas, tujuan dan penghargaan. Hal ini serupa dengan yang dikatakan Ibrahim dkk (2000:14) yang menyatakan setiap individu (mahasiswa) bertanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran dan mengeliminasi tujuan individu dan tujuan kompetitif.

C. Tes Hasil Belajar

1) Analisis Deskriptif

Mengacu data berdasarkan hasil analisis secara deskriptif mengenai hasil belajar mahasiswa diperoleh informasi bahwa banyaknya mahasiswa kelas eksperimen yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 137 atau 100%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa dalam penggunaan perangkat

pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *PBL* kelas eksperimen tuntas. Adapun pada kelas kontrol 8 dari 137 mahasiswa atau 28.57% yang tuntas belajar. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa secara konvensional pada pembelajaran di kelas kontrol tidak tuntas. Dengan demikian kelas eksperimen lebih baik ketuntasannya daripada kelas kontrol.

2) Analisis Inferensial

Mengacu data hasil analisis secara deskriptif mengenai hasil belajar mahasiswa dalam penelitian ini diperoleh hasil uji kesamaan varian (homogenitas) yang menyatakan kemampuan awal kedua kelompok adalah sama. Hasil uji kesamaan varian, dengan menggunakan taraf signifikansi = 0.05% diperoleh harga $F = 0,137$ dengan taraf signifikansi 0.713 berarti $>$ dari 0,05. Setelah dilakukan konsultasi harga kritik F terhadap F_t pada taraf signifikansi 5% di dapat $F_t = 2.38$ berarti $F < F_t$ (0,137 dari 0.05, maka dapat disimpulkan data dua kelompok varian berdistribusi normal. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t , dengan menggunakan program SPSS 13.0, dan hasilnya diperoleh mean untuk kelas eksperimen = 17.96, $n_1 = 137$ dan mean untuk kelas kontrol = 11.39, $n_2 = 137$. Dengan menggunakan $df = (n_1 + n_2 - 2)$ dan dikonsultasikan pada table nilai "t", baik pada taraf signifikansi 5% maupun taraf signifikansi 1%, ternyata dengan $df = 54$, diperoleh harga kritik t pada t_{table} signifikansi 5% sebesar 2.02 dan kritik t pada t_{table} taraf signifikansi 1% diperoleh 2.70. Dengan membandingkan besarnya t yang kita peroleh yaitu $t_h = 9.27$, dan besarnya t pada table nilai t ($t_{.5\%} = 2.02$ dan $t_{.1\%} = 2.70$) maka dapat diketahui bahwa t_h lebih besar dari pada t_i ; yaitu $2.02 < 9.27 > 2.70$. Karena t hitung lebih besar t_i ($t_h > t_i$). Maka Hipotesis Nihil (H_0) yang diajukan ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima. Ini berarti bahwa adanya perbedaan antara mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan penggunaan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *PBL* dan

mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan cara konvensional dan pemberian tugas, memiliki perbedaan yang berarti atau perbedaan yang meyakinkan (signifikan).

Dapat ditarik simpulan bahwa hasil eksperimen penelitian, secara meyakinkan dapat dikatakan penggunaan perangkat pembelajaran tematik dalam pembelajaran, telah menunjukkan peningkatan kinerja (hasil belajar) mata kuliah bahasa Indonesia di FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara. Penggunaan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berbasis PBL dapat disimpulkan, pencapaian prestasi belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis PBL lebih baik daripada penggunaan metode pembelajaran ceramah dan pemberian tugas (konvensional).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan persentase mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berbasis PBL dan pembelajaran mahasiswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran secara konvensional dan pemberian tugas, memiliki perbedaan yang berarti atau perbedaan yang meyakinkan (signifikan). Kesimpulan yang dapat ditarik adalah berdasarkan hasil eksperimen penelitian, secara meyakinkan dapat dikatakan penggunaan perangkat pembelajaran tematik dalam pembelajaran, telah menunjukkan peningkatan kinerja (hasil belajar) Bahasa Indonesia mahasiswa FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara. Maka simpulan sekaligus merupakan jawaban atas penelitian adalah pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berbasis PBL dalam pembelajaran lebih efektif daripada pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas (konvensional). Hasil belajar mahasiswa yang diajarkan dengan

menggunakan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berbasis PBL dalam pembelajaran lebih baik secara signifikan daripada hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas (konvensional).

REFERENSI

Buckby, M. (1994). *Games for Language Learning*. Australia: Cambridge University Press.

D. S. Tjandra. (2020). *Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Abad 21*, J. Pendidik. Agama Kristen, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2020, [Online]. Available:<http://sttikat.ac.id/e-journal/index.php/sikip>.

Ibrahim Nurhasni (2012). *Pengembangan Pembelajaran Tematik dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. Tesis. Makassar: UNM.

Marbun, Purim. (2020). *Disain Pembelajaran Online Pada Era dan Pasca Covid-19*. CSRID Journal, Vol. 12 No. 2 Juni 2020, Hal.129-142. <https://www.doi.org/10.22303/csrid.12.2.2020.129-142>.

M.Yaumi. (2016). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.

Pujiasih, Erna. (2020). *Membangun Generasi Emas dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19*. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru Vol. 5, No.1 Edisi Khusus KBM Pandemi COVID-19.

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

- Sukisna. (2020). Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika Dengan Metode Gallery Walk Bagi Siswa Kelas X Semester Gasal SMK Negeri 1 Tanjungsari. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 6(1), 11–18. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32699/spektra.v6i1i.127>.
- Suryandari, Ayu Wuly dan Feli Cianda Adrin Burhendi. (2020). Studi Pendahuluan Karakteristik Pembelajaran Online Fisika Selama Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2020*. Tema: Transformasi Pendidikan Menyongsong SDM di Era Society 5.0.
- Wicaksana, Muhlis Fajar. (2020). Problems in Indonesian Language Online Learning. Society 5.0 leading in the borderless world. Bookchapter. <http://pascasarjana.umm.ac.id/id/pages/detail/publikasi-60/bookchapter-society-50-leading-in-the-borderless-world.html>.
- Wulandari, M. dan Almenda, T. (2020) *Technology for English language Learning*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.