

KOLABORASI DAN KREATIFITAS MELALUI TEKNOLOGI

Wiwik Mardiana

Universitas Islam majapahit

Jl. Raya Jabon KM 07, Mojokerto, Indonesia

*Pos-el: wiwik.mardiana@unim.ac.id

Abstrak: penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menjelaskan pengalaman dan pendapat mahasiswa dalam membuat buku digital interaktif melalui metode pembelajaran berbasis proyek. Adapun metode penelitian adalah studi kasus dengan partisipan enam belas (16) mahasiswa. Hasil wawancara dianalisis dan dijabarkan menggunakan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan mahasiswa menyelesaikan produk buku digital interaktif dalam model pembelajaran berbasis proyek kolaboratif dipengaruhi banyak unsur. Teknologi (aplikasi canva dan book creator) menjadi media untuk mahasiswa berkreasi dan memberikan kemudahan dalam mengilustrasikan cerita. Aspek-aspek atau unsur-unsur yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran di penelitian ini direkomendasikan untuk diadaptasi atau diadopsi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran para pendidik lainnya.

Kata-Kata Kunci: Teknologi, Pembelajaran berbasis proyek, kolaboratif, kreatifitas

Abstract: *This recent research aims at exploring and explaining tertiary students' experiences and points of view in creating a digital interactive book using project-based learning. This research employed case study research with sixteen (16) participants. The results of the interview were analyzed and illustrated using thematic analysis. The results of this research reveal that the success of tertiary students in accomplishing their digital interactive book using collaborative project-based learning is influenced by many aspects. Technology (canva and book creator application) takes a role as a medium for students' creativity and give them an easy way to illustrate the story. The researcher suggests that some aspects affecting the success in the learning process in this research could be adapted or adopted based on educators' needs and learning goals.*

Key Words : *technology, project-based learning, collaborative, creativity*

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIM

PENDAHULUAN

Era pandemi Covid-19 menjadi pemicu pemanfaatan teknologi di Indonesia khususnya di dunia pendidikan dimana penggunaan teknologi sebelumnya belum dimaksimalkan. Sehingga para pendidik maupun peserta didik sama-sama dituntut untuk memiliki kecakapan teknologi. Proses ini justru memberikan kesempatan kepada pendidik maupun peserta didik untuk meningkatkan kapasitas dan kompetensi sesuai dengan perkembangan abad ke-21 dimana menitikberatkan pada inovasi, kreatifitas, teknologi, dan kemampuan literasi (Stauffer, 2020). Sama halnya yang dikatakan oleh Broderick (2016) bahwa tuntutan pembelajaran di abad ke-21 adalah keterampilan komunikasi, berfikir kritis, bekerja sama, dan kreatifitas (4Cs) dan 5Cs (Komunikasi, Komunitas, Menghubungkan, Membandingkan, Budaya) dalam pengajaran bahasa.

Berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran di kelas, kegiatan kolaboratif akan memberikan ruang bagi peserta didik untuk berbagi ide atau pendapat, kemampuan dan keterampilan bekerja dalam tim dan menumbuhkan kreatifitas. Pembelajaran berbasis proyek dapat memfasilitasi kegiatan yang bersifat kolaboratif. Peserta didik mendapat kesempatan untuk melakukan perencanaan, bekerja tim, dan mempresentasikan produk yang diciptakan (King & Smith, 2020). Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga berperan dalam pembelajaran menulis yang tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan keterampilan bahasa akan tetapi juga keterampilan yang lain yakni berfikir kreatif dan kritis (Syarifah & Emiliasari, 2018).

Peneliti terdahulu yakni Baser, Ozden & Karaarslan (2017) menginvestigasi kegiatan pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan meningkatkan keterampilan berteknologi dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini menemukan bahwa kegiatan kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran. Model pembelajaran berbasis proyek dengan prosedur, penjadwalan, serta perencanaan yang matang dinilai efektif. Berkaitan dengan keterampilan menulis, Argawati & Suryani (2020) melakukan penelitian secara kualitatif yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek kolaboratif membantu mahasiswa untuk bertukar pendapat dengan teman sejawat sehingga membantu mereka menemukan ide-ide baru dan menyelesaikan masalah dalam proses menulis. Hal ini sama halnya untuk melatih dan

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIM

meningkatkan kemampuan berfikir kritis mahasiswa selain meningkatkan kemampuan dan keterampilan menulis. Secara kuantitatif, Aghayani & Hajmohammadi (2019) menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan model kolaboratif efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa. Penulisan kolaboratif dapat membantu memotivasi mahasiswa dan mendorong mereka untuk berfikir kritis.

Oleh karena itu, melalui tulisan ini, Saya akan menginvestigasi pendapat mahasiswa yang berhasil membuat produk buku digital interaktif dalam pembelajaran berbasis proyek melalui penggunaan teknologi. Melalui pendapat mahasiswa, penelitian ini akan mengungkapkan aspek-aspek yang bermakna dalam proses pembelajaran serta faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penyelesaian pembuatan buku digital interaktif dalam mata kuliah *Paragraph Writing*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi (Yin, 2018) kasus untuk mengetahui dan mengeksplorasi pengalaman dan pendapat mahasiswa dalam proyek menulis buku digital interaktif dalam mata kuliah *Paragraph Writing*. Jumlah mahasiswa sebagai sumber data penelitian Saya adalah enam belas (16) mahasiswa di program studi pendidikan Bahasa Inggris. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumen hasil pembuatan buku digital interaktif.

Adapun dalam menganalisis data, penelitian ini menggunakan analisis tematik yakni dengan menemukan tema berdasarkan hasil temuan data (Barquizen, Benson & Chik, 2014). Melalui hasil data wawancara dan menggunakan analisis tematik, penelitian mengklasifikasikan beberapa tema untuk dijadikan poin-poin pembahasan yakni 1) Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kolaboratif, 2) Ketertarikan dan Motivasi, 3) Kreatifitas dengan teknologi, dan 4) Peran Umpan Balik dan Apresiasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kolaboratif

Beberapa peneliti terdahulu Argawati & Suryani (2020), Syarifah & Emiliasari (2018), dan Baser, Ozden & Karaarslan (2017) membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIM

mampu membantu peserta didik untuk melakukan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran dalam membuat proyek. Hal ini sama halnya dengan hasil wawancara dalam penelitian ini kepada mahasiswa yang mendapatkan pengalaman membuat proyek buku digital interaktif dan pembelajaran berbasis proyek bersifat kolaboratif dan menggunakan teknologi. Lihat data berikut ini

“Selama membuat buku digital, saya berkesempatan untuk diskusi dengan teman satu kelompok. Melalui diskusi itu saya merasa terbantu untuk mengatasi permasalahan seperti contoh saat menggali ide, saya yang susah untuk mencari ide tema buku yang akan kami kembangkan, merasa terbantu dengan partner saya karena dia yang memiliki banyak opsi baru kemudian saya memberi masukan. Ketika merangkai ilustrasi cerita juga awalnya tidak mudah karena tidak terbiasa, namun, lagi lagi memiliki partner bisa melengkapi apa-apa yang saya bingungkan. Yang jelas kami saling melengkapi tapi memang saya banyak bingungnya namun dari sini saya belajar untuk bekerja dengan tim dan mencari solusi” (Mhs 2_MA)

“pengalaman membuat buku digital itu waktu itu pakai pembelajaran berbasis proyek seperti yang dijelaskan dosen saya waktu itu. Dan saya dan teman-teman dibagi menjadi beberapa kelompok. Saya suka sih dengan proyek ini karena mendorong kita untuk berfikir keras dan kritis melalui menemukan ide, menyusun ide dan ilustrasi ceritanya ke bentuk visual atau gambar-gambar gitu. Meskipun kita harus berfikir keras dan kritis, mempunyai teman kelompok bisa meringankan kerjaan kita.” (Mhs 8_LDL)

“Dosen saya menerapkan pembelajaran berbasis proyek dimana kami diberikan project untuk membuat buku digital interaktif. Dari proses kami membuat buku, kami memiliki pengalaman baru karena kami harus berfikir kreatif baik dalam menemukan ide, menyusun ide maupun mengilustrasi cerita. Tapi karena project ini berkelompok, kami bisa bertukar ide untuk mencari solusi bersama. Sehingga saya sendiri merasa senang karena kita tidak bingung sendiri, ada teman yang bisa diajak diskusi.” (Mhs 5_ROP)

Dari data di atas, ditemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan model kolaboratif tidak hanya membangun aspek kognitif namun juga aspek afektif. Unsur afektif yakni perasaan senang atau bahagia dalam proses pembelajaran justru mendorong keberhasilan dalam mencapai tujuan suatu pembelajaran. Selain itu, unsur kemudahan juga ditemukan melalui kegiatan kolaboratif yakni mahasiswa merasa terbantu untuk menemukan solusi, mencari dan menyusun ide, dan membuat ilustrasi cerita. Sehingga mahasiswa merasa terdorong untuk terus menemukan solusi dari setiap permasalahan atau kesulitan yang dihadapi. Mahasiswa juga mengakui bahwa proses-proses tersebut justru membuat mereka untuk bisa berfikir kritis dan kreatif (Mhs 8_LDL dan Mhs 5_ROP).

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIM

Ketertarikan dan Motivasi

Menyambung dari temuan data di atas, aspek-aspek lain yang mendukung mahasiswa dapat menyelesaikan proyeknya adalah karena unsur ketertarikan dan motivasi. Perlu kita ketahui secara detail unsur ketertarikan dan motivasi seperti apa yang dialami oleh mahasiswa. Perhatikan data di bawah ini

“Proyek membuat buku membuat saya merasa senang karena pada dasarnya saya hobi membuat ilustrasi gambar dan bercerita. Namun, biasanya saya itu membuat ilustrasinya sesuai mood saya kalau ini kan berbeda disesuaikan dengan tujuan pembelajaran di kelas. Karena ini bagian dari hobi saya jadi justru saya merasa tertantang dan termotivasi untuk menyelesaikan dan mengerjakan secara maksimal. Biasanya saya itu membuat ilustrasi melalui corel draw dimana agak sulit dan ribet namun setelah diperkenalkan canva oleh dosen, saya mencoba mengkombinasinya jadi lebih cepat dan menemukan banyak inspirasi dari canva tersebut.” (Mhs 10_MHF)

“Sebenarnya awal membuat buku digital interaktif ini bagi saya kok sulit. Tapi setelah mencobanya sendiri itu mudah. Awalnya karena saya kira membuat ilustrasi gambarnya itu pakai corel draw atau aplikasi lainnya yang serupa karena saya belum bisa pakai itu begitu juga teman kelompok saya. Dari situ kemudian akhirnya saya termotivasi untuk membuat yang bagus seperti teman-teman yang lain. Dari kegiatan ini juga akhirnya saya tertarik dan ketagihan untuk membuat buku serupa untuk nanti sebagai media pembelajaran karena saya punya adik jadi biar buat belajar adik saya.” (Mhs 2_FA)

“Awalnya saya merasa sangat tidak percaya diri ketika diberi tugas proyek membuat buku digital apalagi ada unsur membuat ilustrasi gambar-gambarnya. Namun, setelah diperkenalkan canva dan book creator kemudian diarahkan oleh dosen mulai dari membuat ide atau tema, menyusun dan mengilustrasikan ide tersebut, saya sangat tertarik dan termotivasi untuk menyelesaikan. Sebelumnya itu saya pakai canva hanya untuk kepentingan medsos saya. Terus memiliki teman diskusi juga membuat saya termotivasi karena bisa menyelesaikan bersama jadi lebih cepat dan mudah.” (Mhs 7_SB)

Berdasarkan data di atas, ketertarikan dan motivasi mahasiswa meliputi beberapa unsur yakni karena bagian dari hobi, kemudahan aplikasi, bekerja tim dan arahan instruksional dari pengajar. Beberapa mahasiswa menjawab sama terkait hobi. Mereka memiliki hobi membuat ilustrasi gambar namun memang biasanya tujuannya bukan untuk media pembelajaran hanya menyalurkan kesukaan dan sesuai dengan mood (suasana hati). Selain itu, kemudahan dalam menggunakan aplikasi canva juga menjadi motivasi tersendiri. Dan hal yang penting juga adalah seperti yang dibahas sebelumnya bahwa kolaborasi atau bekerja dalam tim juga membantu menumbuhkan semangat mahasiswa. Hal penting lainnya adalah arahan atau bimbingan dari dosen. Mereka menjadi tertarik dan termotivasi ketika mereka mendapat pengarahannya dan bimbingan yang terstruktur mulai dari menemukan dan mengembangkan ide kemudian sampai membuat ilustrasi cerita seperti contoh sampel data (Mhs 7_SB).

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIM

Kreatifitas dengan teknologi

Dari sampel data di poin-poin sebelumnya sudah terlihat bahwa melalui pengenalan teknologi canva dan book creator, bimbingan terstruktur, proses pemecahan masalah secara kolaboratif dan perasaan senang (afektif) mendorong mahasiswa untuk kreatif dalam menyelesaikan proyek buku digital interaktif. Melalui canva, mahasiswa mudah untuk berkreasi dalam mengilustrasi cerita. Namun, dalam penelusuran berikutnya terkait penggunaan canva, mahasiswa memiliki tantangan dan kesulitan tersendiri dalam berkreasi. Akan tetapi, mereka menyadari proses-proses yang mereka lalui itu justru mengasah dan meningkatkan kreatifitas mereka. Berikut contoh sampel data

“Dibandingkan aplikasi lain seperti corel draw, canva memang mudah untuk membuat ilustrasi cerita karena kita tidak perlu membuat gambarnya satu persatu, hanya mencari gambar yang sesuai kemudian dijadikan satu komposisi. Namun, tetap saja melalui komentar dari dosen ternyata ada aspek-aspek yang menurut dosen kurang sesuai tapi kami juga baru menyadari setelah diberikan *feedback* tersebut. Dari sini saya merasa saya menjadi kreatif karena sebelumnya saya merasa kayaknya tidak bisa dan merasa orangnya tidak kreatif apalagi menulis tapi melalui proyek ini saya dipaksa kreatif tapi meskipun terpaksa namun saya puas karena ternyata kreatif itu tidak terlalu susah juga hanya memang perlu banyak pengalaman dan eksplorasi.” (Mhs 6_NI)

“Sebenarnya awalnya saya sulit mencari karakter yang sesuai dengan cerita saya. Akhirnya saya mengkreasikan sendiri dengan mengkombinasi beberapa elemen yang ada di canva, seperti ketika karakter bunga sedih, ketawa, kecewa. Itu semua tidak ada yang sama bentuknya, sedangkan karakter kan harus konsisten. Jadi ini yang menantang tapi menjadikan kita mau berfikir kritis, mencari solusi dan kreatif untuk membuat karakter tersebut. Untuk unsur visual lainnya tidak ada yang sulit hanya membuat karakter dengan berbagai macam ekspresi saja yang awalnya itu susah dan berfikirnya butuh dua hari.” (Mhs 13_RP)

Berdasarkan data di atas, tantangan mahasiswa dalam menggunakan teknologi (apliaksi canva) saat mengilustrasikan cerita adalah dalam membuat karakter dalam cerita. Proses kesulitan yang dihadapi membuat mereka berfikir kritis dan kreatif. Kemudian, kesesuaian unsur visual dan cerita juga sangat penting untuk membuat pembaca memahami suatu cerita. Melalui umpan balik dosen, mereka menjadi berfikir bagaimana memperbaikinya agar unsur visual tersebut menjadi menarik dengan unsur cerita yang dibuat.

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIM

Peran Umpan Balik dan Apresiasi

Dalam proses mahasiswa berkeaktifitas dalam pembuatan projek buku digital interaktif seperti yang terdapat di data (Mhs 13_RP) umpan balik memiliki peran penting juga untuk mendorong mahasiswa berfikir kritis dan kreatif serta memotivasi mahasiswa menyelesaikan proyeknya. Berikut adalah data sampel lain terkait peran umpan balik dan apresiasi yang menjadi elemen atau faktor penting dalam proses penulisan buku digital interaktif.

“Selama proses menulis, seperti menentukan tema, mengembangkan tema, membuat ilustrasi visual cerita, kami diberikan arahan oleh dosen. *Feedback* dari dosen kami itu kayak apakah gambar sesuai dengan cerita, misal ular dicerita itu digambarkan besar sekali tapi di gambar kecil, karakter dicerita itu perempuan tapi kita kasih gambarnya laki-laki, nah itu kan tidak sinkron. Kemudian, alur cerita juga kalau berbelit-belit dan tidak masuk akal, dosen juga akan memberikan masukan. Hal ini membuat kami merasa tertantang dan memperbaiki semaksimal mungkin dan tentunya bukunya menjadi lebih mudah dibaca untuk target usia anak-anak.” ((Mhs 7_SB)

“Dosen kami memberikan umpan balik yang tentunya membangun dan untuk keterbacaan buku kami untuk target pembaca usia anak-anak. Selain memberikan umpan balik, beliau juga memberikan apresiasi sehingga membuat kami senang dan lebih termotivasi. Meskipun menurut saya, hasil punya saya menurut saya biasa aja tapi tetap diapresiasi sehingga memicu saya untuk membuat yang lebih baik.” (Mhs 11_MTF)

Dari sampel data di atas, dapat diketahui bahwa umpan balik dan apresiasi sangat memberikan dampak yang positif untuk membangun kreatifitas mahasiswa dalam berkarya. Mereka merasa dihargai dan diberikan arahan yang tepat sehingga mereka menjadi tahu dan bisa memperbaiki serta memaksimalkan hasil karyanya yang berdampak pada keberhasilan keterbacaan produk buku dan menariknya unsur visual sesuai dengan target usia (anak-anak).

Merujuk ke hasil dan pembahasan di poin-poin di atas, memanfaatkan teknologi (aplikasi canva dan book creator) dengan konsep pembelajaran berbasis proyek kolaboratif mendorong mahasiswa untuk kreatif. Dari proses pengalaman pembelajaran dan dorongan untuk kreatif tersebut menjadikan mereka berfikir kritis dan solutif, menemukan kemudahan sekaligus tantangan, dan meningkatkan motivasi. Adapun proses ini tentunya dari berbagai faktor yakni perasaan senang, arahan dan bimbingan serta umpan balik dan apresiasi dari dosen.

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIM

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, disimpulkan bahwa keberhasilan dalam kegiatan kolaboratif dan kreatifitas melalui teknologi meliputi banyak hal. Diantaranya adalah pemilihan aplikasi yakni canva yang memudahkan mahasiswa dalam membuat ilustrasi gambar tanpa harus belajar desain dengan menggunakan aplikasi seperti corel draw, melalui metode pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran dengan bimbingan atau arahan yang terstruktur, umpan balik dan apresiasi. Melalui penelitian ini, hasil baik dari pengakuan pendapat mahasiswa bisa dijadikan rujukan untuk mendesain pembelajaran di kelas untuk mata kuliah *paragraph writing* atau yang serupa dengan keterampilan menulis. Di sisi lain, penelitian ini terbatas pada pendapat dan ekspresi pengalaman mahasiswa. Penelitian kombinasi kualitatif dan kuantitatif bisa jadi akan mendapatkan hasil yang pasti dari segi perhitungan secara kuantitatif dalam aspek pencapaian hasil belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghayani, B & Hajmohammadi, E. (2019). Project-based learning: promoting EFL learners' writing skills. *LLT Journal: A Journal on Language and language Teaching*. Vol 22(1), 78 – 85. <http://e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT>.
- Argawati, N. O., & Suryani, L. (2020). Project-based learning in teaching writing: The implementation and students' opinion. *English Review: Journal of English Education*, 8(2), 219-226. doi: 10.25134/erjee.v8i2.2120.
- Barquizen, B., Benson, P., & Chik, A. (2014). Narrative inquiry in language teaching and learning research. New York, NY: Routledge.
- Baser, D., Ozden, M.Y., & Karaarslan, H. (2017). Collaborative project-based learning: an integrative science and technological education project. *Research in Science & Technological Education*. 35(2), 131-148, DOI: 10.1080/02635143.2016.1274723
- Broderick, M. (2016). STEAM into World Language Education. PSMLA Forum (exclusive online content) <https://www.psmla.org>
- Buck Institute for Education. (2016). What is PBL? Retrieved from <http://www.bie.org/about/what-is-pbl>.
- King, B., dan Smith, C. (2020). Using Project-Based Learning to Develop Teachers for

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN UNIM**

Leadership. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*.
1-7.

Stauffer, B. (2020). What are 21st century skills. Applied educational systems.
Retrieved from <https://www.aeseducation.com/>.

Syarifah, E. F., dan Emiliyasi, R. N. (2019). Project-Based Learning to Develop Students'
Ability and Creativity in Writing Narrative Story. *Indonesian EFL Journal*. 5(1):85-94

Yin, R. K. 2018. *Case Study Research and Applications Design and Methods*. Edisi ke-6. SAGE
Publications. California.