



Dampak *Project Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar *Microsoft Word* Pada Remaja Desa Pasirjambu

Bintang Indar Ramadhani¹, Kezia Safa Andrena², Kirana Puspa Susilowati³

¹Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: bindarramadhani@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: keziasafaa@gmail.com

³Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: kiranapuspasusilowati@gmail.com

Abstrak

Pelatihan Microsoft Word dengan Pembelajaran Berbasis Proyek pada remaja Desa Pasirjambu merupakan kegiatan yang penting untuk diadakan. Hal ini dikarenakan pengetahuan dan keterampilan tentang Microsoft Word menjadi suatu kompetensi yang perlu dimiliki di era berkembang pesatnya teknologi. Dalam pelaksanaan kegiatan ini digunakan pendekatan pengabdian *Participatory Action Research* (PAR) yang berorientasi pada pemberdayaan Masyarakat. Pelatihan ini menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek sehingga peserta diberikan sebuah tugas untuk diselesaikan secara berkelompok. Pembelajaran Berbasis Proyek bertujuan untuk mengajarkan keterampilan Microsoft Word sebagai kemampuan untuk melakukan tugas yang bisa meningkatkan motivasi belajar. Beberapa karakteristik motivasi belajar yang terdapat selama pelatihan dapat diamati secara langsung selama kegiatan dilaksanakan. Adapun karakteristik motivasi tersebut menurut teori McClelland diantaranya adalah memungkinkan orang mencapai kesuksesan melalui usaha dan kemampuan, situasi pencapaian dicirikan oleh tingkat kesulitan dan risiko, dan selama pembelajaran ada umpan balik yang jelas. Hasil Pembelajaran Berbasis Proyek pada Pelatihan Microsoft Word ini berupa contoh proposal kegiatan 17 Agustus yang dibuat oleh peserta pelatihan.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis proyek, microsoft word, motivasi belajar

Abstract

Microsoft Word training with Project-Based Learning for adolescents in Pasirjambu Village is an important activity to hold. This is because knowledge and skills about Microsoft Word such a competency that needs to be possessed in an era of rapidly developing technology. In implementing this activity, a Participatory Action Research (PAR) service approach is used which is oriented towards community empowerment. This training uses Project-Based Learning so that participants are given a task to complete in groups. Project Based Learning aims to teach Microsoft Word skills as the ability to perform tasks that can increase learning motivation. Some of the characteristics of learning motivation found during the training can be observed directly during the activities carried out. The characteristics of

motivation McClelland's theory include enabling people to achieve success through effort and ability, achievement situations are characterized by levels of difficulty and risk, and during learning there is clear feedback. The results of Project Based Learning in this Microsoft Word Training are examples of proposals for August 17 activities made by training participants.

Keywords: *project based learning, microsoft word, learning motivation*

A. PENDAHULUAN

Era Pengetahuan baru di milenium ini menciptakan ekonomi global yang membutuhkan keterampilan dan disposisi yang jauh lebih beragam, tetapi sistem pendidikan di banyak negara, khususnya Indonesia masih menggunakan model pengajaran dan pembelajaran yang belum mengikuti perkembangan zaman.

Tantangan pendidikan masa depan memerlukan perspektif yang berbeda seperti menilai keberhasilan pembelajaran dengan media digital, menentukan kerangka kompetensi, menyeragamkan keterampilan yang harus dimiliki pengajar untuk memenuhi tuntutan masyarakat yang mengglobal dan digital.

Banyaknya kompetensi dan keterampilan yang diperlukan pada abad ke-21 ini sejalan dengan sebuah laporan pada tahun 2018 oleh *PricewaterhouseCoopers* (PwC) yang mengidentifikasi bahwa peningkatan pelatihan keterampilan digital dan bidang Sains, Teknologi, Teknik, dan Matematika (STTM) akan diperlukan, dan keterampilan lunak tidak mudah diotomatisasi oleh mesin, seperti kreativitas dan fleksibilitas.

Terdapat tiga jenis kompetensi menurut González-pérez dan Ramírez-montoya (2022) yang diperlukan pada abad ke-21 untuk mengembangkan keterampilan, bakat, dan sikap agar berhasil di tempat kerja maupun di masyarakat. Keterampilan tersebut diantaranya adalah (1) keterampilan belajar (kreativitas dan inovasi, pemikiran kritis, dan pemecahan masalah; komunikasi dan kolaborasi); (2) keterampilan literasi (literasi informasi; literasi media; literasi TIK), dan (3) keterampilan hidup (fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi; inisiatif dan pengarahan diri sendiri; keterampilan sosial dan antar budaya; produktivitas dan akuntabilitas; kepemimpinan dan tanggung jawab).

Menurut González-pérez dan Ramírez-montoya (2022) untuk mengaplikasikan teknologi di bidang pendidikan terdapat mengorganisasikan ketersediaan transformasi digital dalam Pendidikan 4.0 ke dalam enam kategori: (1) ketersediaan teknologi, (2) ketersediaan organisasi, (3) pengajaran kompetensi digital, (4) pembelajar soft skill, (5) pembelajar hard skill, dan (6) pedagogi. Analitik pembelajaran adalah elemen penting dari Pendidikan 4.0 untuk memprediksi kinerja masa depan siswa dan mempertahankan peningkatan berkelanjutan.

Model pembelajaran empat dimensi dari *Center for Curriculum Redesign (CCR)*, diantaranya adalah dimensi pengetahuan, keterampilan, karakter, dan *meta-learning*. Dimensi pengetahuan mengacu pada topik pengajaran yang merupakan disiplin ilmu dengan mempertimbangkan literasi digital, integrasi desain pemikiran, pola pikir etis, literasi informasi, literasi sosial-lingkungan, empati, dan tanggung jawab bersama. Dimensi keterampilan berfokus pada siswa mengembangkan keterampilan melalui peran aktif dalam situasi dunia nyata yang mempromosikan pengaturan diri, komunikasi, dan refleksi, berhasil mentransfer pengetahuan dan pembelajaran ke situasi yang selalu berubah. Dimensi karakter merujuk pada pendidikan karakter untuk membangun fondasi pembelajaran sepanjang hayat, mendukung keberhasilan hubungan di rumah, komunitas, dan tempat kerja, serta mengembangkan nilai dan kebajikan pribadi untuk partisipasi berkelanjutan dalam dunia global. Dimensi *meta-learning* melibatkan proses berpikir tingkat tinggi, yang berorientasi pada pembelajaran dengan melihat kesalahan sebagai peluang untuk tumbuh dan berkembang.

Teori Motivasi gagasan David Mc Clelland berisi 3 aspek kebutuhan yaitu Kebutuhan akan prestasi, Kebutuhan akan kekuasaan dan Kebutuhan akan afiliasi. McClelland memberikan tiga penekanan yaitu pentingnya penghargaan atau prestasi, afiliasi atau relasi sosial dan persaingan sebagai upaya memotivasi suatu individu.

McClelland (2005) menspesifikasikan karakteristik tertentu dari situasi orang-orang dengan kebutuhan yang kuat untuk berprestasi. Pertama memungkinkan orang mencapai kesuksesan melalui usaha dan kemampuan. Kedua, situasi pencapaian dicirikan oleh tingkat kesulitan dan risiko. Ketiga, situasinya haruslah situasi di mana ada umpan balik yang jelas.

Salah satu sistem pembelajaran yang dapat diterapkan untuk peserta didik pada abad 21 adalah *Project Based Learning (PBL)*. *Project Based Learning (PBL)* dapat didefinisikan sebagai sebuah sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan dan ruang kepada peserta didik untuk mengolah dan mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan banyak orang atau kerja dengan sistem proyek (Erdi & Padwa, 2021). *Project Based Learning* juga dapat didefinisikan sebagai sebuah pembelajaran yang inovatif dan kreatif, serta berpusat pada peserta didik yang menjadikan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik/siswa diberikan peluang untuk mengembangkan kemampuan diri mereka secara lebih otonom dengan menginstruksikan belajarnya.

Niswara, dkk (Niswara, Muhajir, & Untari, 2019) menjelaskan bahwa *Project Based Learning* merupakan sebuah metode pendekatan pembelajaran dimana siswa dihadapkan kepada masalah-masalah praktis melalui stimulus dalam belajar. Guru memiliki peran penting dalam memberikan stimulus agar siswa dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara mandiri, dapat menemukan pemahamannya sendiri dan dapat mengembangkan kreativitasnya secara kolaboratif.

Tujuan dari *Project Based Learning* adalah untuk melatih peserta didik/siswa dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapinya secara lebih mandiri. *Project Based Learning* juga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan proyek yang telah diberikan. Dalam *Project Based Learning*, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami konten, tetapi peserta didik juga perlu menumbuhkan keterampilan untuk berperan di lingkungan masyarakat.

Di dalam *Project Based Learning* terdapat enam fase utama yang dimulai dengan orientasi masalah yang telah diberikan oleh guru untuk mengarahkan siswa tentang situasi masalah, membentuk sebuah kelompok belajar siswa, melakukan suatu investigasi atau penyelidikan dalam bentuk individual atau kelompok, merencanakan dan menyajikan laporan, presentasi dan analisis laporan, dan evaluasi.

Project Based Learning sebagai metode yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar para peserta didik mampu untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah/tugas yang diberikan secara mandiri. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengeksplorasi kembali dampak *Project Based Learning* terhadap motivasi belajar Microsoft Word pada remaja Desa Pasirjambu.

B. METODE PENGABDIAN

Pengabdian Masyarakat pada penelitian ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang berorientasi pada pemberdayaan masyarakat. *Participatory Action Research* (PAR) bermanfaat memenuhi kebutuhan dan penyelesaian masalah yang ada di tengah masyarakat. Disamping itu, PAR juga berorientasi pada pengembangan dan mobilisasi ilmu pengetahuan di tengah masyarakat agar masyarakat dapat menjadi aktor perubahan, bukan obyek pengabdian (Afandi dkk., 2022).

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Dalam kegiatan pelatihan Microsoft Word, peserta pelatihan merupakan siswa SMP yang berdomisili di RW 12 Sukagalih Mekar, Desa Pasirjambu. Sedangkan mahasiswa KKN berperan sebagai pemateri dan tutor. Peserta pelatihan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, di mana masing-masing kelompok dibantu oleh satu mahasiswa. Pelatihan ini menggunakan *Project Based Learning*, sehingga peserta diberikan sebuah tugas untuk diselesaikan secara berkelompok. Setiap tahap dikerjakan bersamaan dengan kelompok lainnya sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh pemateri.

Di akhir pembelajaran, peserta pelatihan diberikan kuis untuk melihat pemahaman materi yang telah diberikan. Jika bisa menjawab pertanyaan kuis, peserta akan diberikan hadiah sebagai bentuk penghargaan. Terdapat lima peserta yang dapat menjawab pertanyaan yang berikan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan berbasis proyek sebagai bentuk kegiatan pengabdian masyarakat dengan tujuan utama meningkatkan pengetahuan serta memberikan keterampilan baru mengenai Microsoft Word. Hasil dari kegiatan pelatihan dapat diamati selama kegiatan berlangsung. Kemudian peserta yang mengikuti pelatihan mengerjakan proyek yang dijelaskan oleh pemateri. Adapun proyek yang dikerjakan oleh peserta berupa contoh proposal kegiatan 17 Agustus organisasi karang taruna.

Melalui *project based learning*, peneliti melihat dampaknya terhadap motivasi belajar Microsoft Word peserta pelatihan. Terdapat beberapa karakteristik motivasi belajar atau motivasi berprestasi menurut McClelland, yaitu memungkinkan orang mencapai kesuksesan melalui usaha dan kemampuan, situasi pencapaian yang dicirikan oleh tingkat kesulitan dan risiko, dan selama pembelajaran dan umpan balik yang jelas.

Pada karakteristik yang menjelaskan memungkinkan orang mencapai kesuksesan melalui usaha dan kemampuan, dapat dilihat melalui *project based learning*. *Project based learning* membantu peserta pelatihan memiliki keinginan untuk menyelesaikan proyek yang diberikan sesuai dengan kemampuannya. Hal ini seperti hasil wawancara dengan salah satu peserta pelatihan yang menyatakan: "Iya ka bisa mengerjakan tugasnya dengan baik dan lancar juga, Alhamdulillah"

Karakteristik dengan situasi pencapaian dicirikan oleh tingkat kesulitan dan risiko, dapat ditinjau melalui *project based learning*, peserta pelatihan tetap menyelesaikan proyek yang diberikan meskipun proyeknya dirasa sulit. Hal ini seperti hasil wawancara dengan salah satu peserta pelatihan yang menyatakan: "Tugasnya sedikit sulit, tapi Alhamdulillah puas dengan hasil yang dikerjakan"

Karakteristik selama pembelajaran ada umpan balik (*feedback*) yang jelas ini terlihat melalui *project based learning*, peserta pelatihan merasakan adanya umpan balik (*feedback*) yang jelas selama pembelajaran. Hal ini seperti hasil wawancara dengan salah satu peserta pelatihan yang menyatakan: "Kegiatan ini membuat aku jadi bisa belajar Microsoft word, bisa mengenal tentang laptop, komputer dan sebagainya"

Selain ketiga karakteristik motivasi belajar di atas, terdapat aspek lain yang menggambarkan ketertarikan peserta pelatihan untuk mempelajari Microsoft word lebih lanjut. Hal ini seperti hasil wawancara dengan salah satu peserta pelatihan yang menyatakan: "Ada ketertarikan untuk mempelajari Microsoft word lebih lanjut, soalnya kalau di sekolah suka praktik".

Berdasarkan data tersebut, *Project Based Learning* memiliki dampak motivasi belajar Microsoft Word pada remaja Desa Pasirjambu seperti adanya keinginan untuk menyelesaikan tugas sesuai kemampuan meskipun proyek yang diberikan dirasa sedikit sulit, dan setelah pelatihan ini peserta pelatihan tertarik untuk mempelajari Microsoft Word lebih lanjut.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Microsoft Word Di RW 12 Sukagalih Mekar Desa Pasirjambu

E. PENUTUP

Pelatihan Microsoft Word dengan *Project Based Learning* memberikan pengetahuan dan keterampilan tambahan bagi remaja Desa Pasirjambu. Dampaknya mereka menjadi lebih termotivasi belajar Microsoft Word karena dirasa keterampilan menggunakan Microsoft Word ini penting untuk dipelajari. Proses kegiatan pelatihan dapat diamati secara langsung selama kegiatan dilaksanakan dan hasilnya berupa contoh proposal kegiatan 17 Agustus yang dibuat oleh peserta pelatihan.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama, kami ucapkan terimakasih kepada Allah SWT. yang telah memberikan hidayah dan rahmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan tugas KKN ini. Kami ucapkan juga terimakasih kepada Ibu Prita Priantini Nur Chidayah, S.PT., M.I.KOM. selaku dosen pembimbing lapangan kelompok KKN 166 yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga kami dapat menyelesaikan tugas KKN ini dengan baik. Selain itu, kami ucapkan pula terimakasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan tugas ini dan telah memberikan sebagian pengetahuannya sehingga kami dapat menyelesaikan tugas ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., & Rahman, S. A. (2022). Metodologi Pengabdian Masyarakat. <http://diktis.kemenag.go.id>.
- González-pérez, L. I., & Ramírez-montoya, M. S. (2022). "Components of Education 4.0 in 21st Century Skills Frameworks: Systematic Review." *Sustainability* (Switzerland). MDPI. <https://doi.org/10.3390/su14031493>.
- McClelland, D. (2005). "Achievement Motivation Theory." In *Organizational Behavior 1: Essential Theories of Motivation and Leadership*, 62–76.
- Niswara, R., Muhajir, & Untari, M. F. A. (2019). "Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap High Order Thinking Skill." *Mimbar PGSD Undiksha* 7 (2): 85–90.
- Erdi, P. N., & Padwa, T. R. (2021). "Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning." *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika* 1 (1): 21–25. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.13>.