



JPBSI 11 (1) (2022)

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>



Desain Pembelajaran Virtual Mata Kuliah Apresiasi Prosa dengan Model Team Based Project

Nas Haryati Setyaningsih¹✉, Meina Febriani², Azis Nugroho³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Desember 2021

Disetujui: Maret 2022

Dipublikasikan: Mei 2022

Kata kunci:

pembelajaran virtual, apresiasi prosa, model team based project

Keywords:

virtual learning, prose appreciation, team based project model

Abstrak

Pandemi Covid-19 berdampak besar pada berbagai aspek, perkuliahan yang mulanya bersifat luring bergeser menjadi pembelajaran jarak jauh berbasis virtual-daring. Hal tersebut juga berdampak pada mata kuliah Apresiasi Prosa yang dilaksanakan secara daring. Berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi pembelajaran daring tingkat ketercapaian penguasaan materi oleh mahasiswa hanya 50-75%. Di sisi lain, team based project merupakan model pembelajaran yang memfasilitasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dan kreatif, serta menghasilkan produk pada setiap mata kuliah. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis kebutuhan, (2) menemukan prinsip pengembangan, dan (3) mengonstruksi desain perkuliahan virtual berbasis team based project pada mata kuliah Apresiasi Prosa. Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan penelitian, (3) pengembangan draf produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Model team based project dalam perkuliahan apresiasi prosa daring dikembangkan berdasarkan delapan prinsip, yakni: (1) prinsip motivasi, (2) menyenangkan, (3) pemodelan, (4) pembimbingan, (5) panduan, (6) pengalaman langsung, (7) pembiasaan, dan (8) keteladanan. Prinsip-prinsip pengembangan tersebut ditarik dari deskripsi kebutuhan pengembangan model. Desain model tersebut dikembangkan menjadi beberapa komponen yaitu: (1) bagian pengantar, (2) tujuan dan asumsi, (3) sintagmatik, (4) sistem sosial, (5) sistem reaksi, (6) sistem pendukung, dan (7) dampak instruksional dan pengiring. Desain model pembelajaran diimplementasikan dengan membuat perangkat model team based project dalam perkuliahan Apresiasi Prosa daring/virtual.

Abstract

The Covid-19 pandemic has had a major impact on various aspects, lectures that were originally offline have shifted to virtual-online-based distance learning. This also has an impact on the online Prose Appreciation course. Based on the results of monitoring and evaluation of online learning, the level of achievement of mastery of the material by students is only 50-75%. On the other hand, the team based project is a learning model that facilitates students to participate actively and creatively, as well as produce products in each course. This study aims to: (1) analyze needs, (2) find development principles, and (3) construct a team-based project-based virtual lecture design in the Prose Appreciation course. This study uses a research and development approach with the following steps: (1) research and data collection, (2) research planning, (3) product draft development, (4) design validation, and (5) design revision. The team-based project model in online prose appreciation lectures was developed based on eight principles, namely: (1) motivational principles, (2) fun, (3) modeling, (4) mentoring, (5) guidance, (6) hands-on experience, (7) habituation, and (8) exemplary. The development principles are drawn from the description of the needs of the model development. The design of the model was developed into several components, namely: (1) introductory part, (2) goals and assumptions, (3) syntagmatic, (4) social system, (5) reaction system, (6) support system, and (7) impact instructional and accompaniment. The learning model design is implemented by creating a team based project model device in online / virtual Prose Appreciation lectures.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi: nasharyati@mail.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

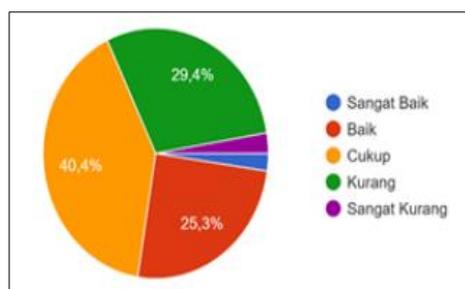
Pandemi Covid-19 yang telah terjadi sejak awal tahun 2020 di seluruh penjuru dunia berdampak besar pada berbagai aspek di Indonesia, salah satunya pendidikan di perguruan tinggi. Untuk mengurangi penyebaran virus SARS-Cov-2 secara masif, pemerintah membuat berbagai kebijakan, di antaranya belajar dari rumah sesuai Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 (Kemendikbud, 2020). Perkuliahan yang mulanya bersifat luring bergeser menjadi pembelajaran jarak jauh berbasis virtual-daring (Aji, 2020).

Hal tersebut juga berdampak pada mata kuliah Apresiasi Prosa yang dilaksanakan secara daring. Kompetensi apresiasi prosa dan nilai-nilai sastra tidak bisa tersampaikan secara optimal selama pembelajaran daring. Padahal, sastra memiliki fungsi yang penting, yaitu fungsi ideologis, fungsi kultural, dan fungsi praktis (Jabrohim Ed., 1994; Piscayanti, 2012). Hal tersebut sejalan dengan Aminudin (2002), bahwa kemampuan mengapresiasi sastra mampu memberikan manfaat intelektual dan spiritual dalam kehidupan manusia. Di sisi lain Mustofa dan Yuwana (2016) menyatakan bahwa pembelajaran sastra harus disajikan secara atraktif dan tepat guna agar tujuan kompetensinya dapat tercapai.

Kondisi tersebut merupakan tantangan bagi dosen sekaligus mahasiswa. Berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi pembelajaran daring oleh Badan Penjamin Mutu Universitas Negeri Semarang (2020), diperoleh hasil bahwa tingkat ketercapaian penguasaan materi oleh mahasiswa hanya 50-75%. Hal serupa terjadi di UIN Gunung Djati Bandung, diperoleh kepuasan dengan kriteria “cukup” terhadap perolehan informasi pada proses pembelajaran daring (Jamaluddin, dkk, 2020). Kecenderungan tersebut disebabkan oleh beberapa hal antara lain penyampaian materi yang monoton, kurangnya partisipasi aktif mahasiswa dalam memahami materi, serta perbandingan penyampaian materi dan tugas yang tidak proporsional.



Gambar 1. Persentase Materi yang Dikuasai Mahasiswa (Sumber: Hasil Monev Pembelajaran Daring BPM UNNES, 2020)



Gambar 2 Persentase Proses Pembelajaran Daring (Informasi, Penyampaian, dan lain-lain) di UIN Gunung Djati Bandung. (Sumber: Jamaluddin, dkk, 2020)

Atsani (2020) berpendapat bahwa bidang pendidikan mengalami perubahan yang sangat signifikan pada masa pandemi, Pendidik harus fleksibel dan memanfaatkan berbagai fitur dan platform daring untuk menyelenggarakan proses pembelajaran seperti grup WhatsApp, Telegram, Instagram, Zoom Apps, dan lain-lain. Hal tersebut sejalan dengan temuan Agraheni (2020) bahwa pembelajaran daring memiliki beberapa dampak terhadap mahasiswa yaitu (1) pembelajaran daring masih membingungkan mahasiswa, (2) mahasiswa menjadi pasif, kurang kreatif dan produktif, (3) penumpukan informasi/ konsep pada mahasiswa kurang bermanfaat, dan (4) mahasiswa mengalami stres. Siahaan (2020) memperkuat bahwa keterbatasan interaksi antara mahasiswa dan dosen berdampak pada penguasaan kompetensi mahasiswa.

Menurut Harjanto dan Sumunar (2018) pembelajaran virtual ini merupakan proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital. Sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pembelajaran virtual sudah makin marak dilaksanakan (Jalinus, dkk 2017). Orang dapat belajar di mana saja, kapan saja, dengan siapa saja. Itulah ciri pembelajaran abad pengetahuan yang dikenal sebagai berbasis digital. Adapun lima aspek yang menjadi pertimbangan pelaksanaan pembelajaran virtual antara lain: (1) jenis model pembelajaran, (2) komponen sistem pembelajaran, (3) komponen perangkat pembelajaran, (4) platform daring yang dipilih, dan (5) besaran/ volume data yang diunggah ke dalam platform pembelajaran daring/virtual.

Setiap aspek yang dipertimbangkan dirancang untuk mempersiapkan model pembelajaran yang tepat dan kemungkinan implementasinya, sehingga hasil rancangan model pembelajaran yang disusun dapat digunakan secara efektif dan efisien (Kuntarto, 2017; Irhandayaningsih, 2020; Mustafa dan Yuwana, 2016)

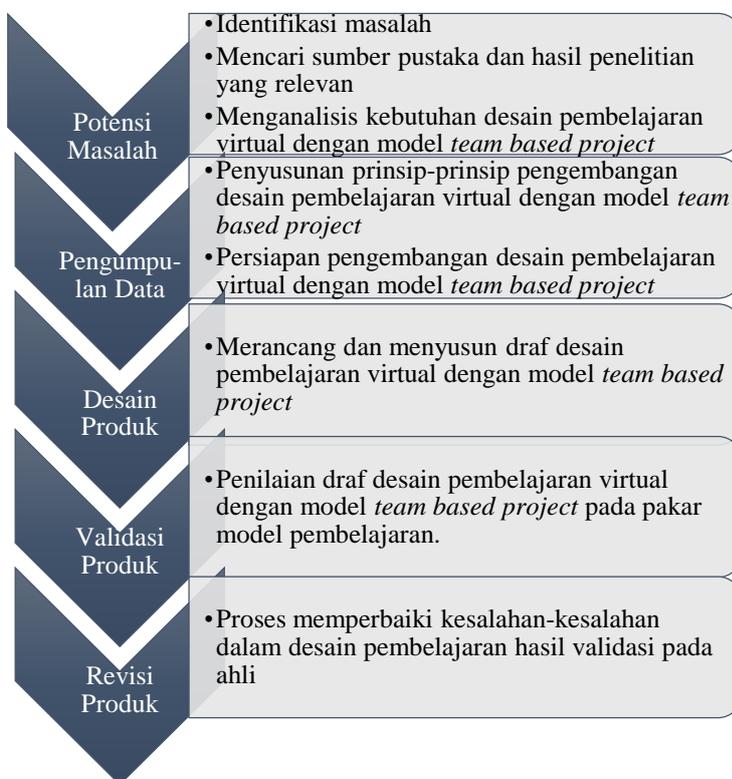
Di sisi lain, team based project merupakan model pembelajaran yang memfasilitasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dan kreatif, serta menghasilkan produk pada setiap mata kuliah. Team based project merupakan model pembelajaran komprehensif yang didesain untuk mengajak mahasiswa untuk menginvestigasi permasalahan yang autentik dengan memosisikan diri sebagai individu yang unik maupun sebagai anggota tim yang solid (Larson, dkk, 2016). Hal tersebut akan menjadi sebuah tantangan yang menarik bagi mahasiswa yang melaksanakan perkuliahan secara daring. Harapannya, perkuliahan jarak jauh tidak berjalan monoton serta mahasiswa dapat memanfaatkan lingkungan terdekatnya untuk mengembangkan kompetensi pedagogik maupun sosialnya pada masa pandemi.

Dengan demikian, desain pembelajaran dengan model team based project menjadi hal yang urgen untuk dikembangkan. Harapannya, temuan empirik dan konseptual berupa kebutuhan, prinsip, dan desain pembelajaran tersebut dapat menjadi salah satu solusi permasalahan pembelajaran pada masa pandemi, khususnya bagi pembelajaran sastra.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian research and development (penelitian dan pengembangan) dari Borg dan Gall (dalam Sugiyono 2015) dengan tahap: (a) potensi dan masalah, (b) pengumpulan data, (c) desain produk, (d) validasi desain, (e) revisi desain, (f) uji coba produk, (g) revisi produk, (h) uji coba pemakaian, (i) revisi produk, dan (j) produksi masal. Upaya kebutuhan penelitian ini disesuaikan dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya. Penelitian tahun pertama dihentikan pada langkah kelima berdasarkan pertimbangan bahwa langkah ke-6 sampai 10 dari R & D Borg dan Gall, merupakan penelitian lanjutan yang berujung pada produksi masal.

Kegiatan ini membutuhkan biaya yang besar, waktu yang lama, serta tenaga yang cukup. Berikut ini langkah-langkah penelitiannya.



Bagan 1 Desain Penelitian dan Pengembangan Desain Pembelajaran Virtual dengan Model Team Based Project

Dalam penelitian ini terdapat dua kategori sumber data dan data penelitian. Data dan sumber berupa data analisis kebutuhan dan data validasi desain pembelajaran virtual dengan model team based project. Data berupa skor kecenderungan kebutuhan desain pembelajaran virtual dengan model team based project. Adapun sumber data analisis kebutuhan diambil dari dosen dan mahasiswa pembelajaran virtual. Sumber data analisis kebutuhan dipilih berdasarkan karakteristik universitas yang memiliki mata kuliah Apresiasi Prosa dengan akreditasi yang berbeda. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah Universitas Negeri Semarang (Akreditasi A) dan Universitas Tidar Magelang (Akreditasi B).

Data validasi produk berupa skor penilaian rancangan desain pembelajaran virtual dengan model team based project. Sumber data validasi produk dilakukan pada dosen ahli bidang

model pembelajaran. Bentuk instrumen dalam penelitian ini menggunakan instrumen nontes. Instrumen nontes digunakan untuk menjaring data kebutuhan dan penilaian desain pembelajaran virtual dengan model team based project melalui angket kebutuhan. Tahap lanjutan dalam penelitian ini meliputi proses penilaian. Penilaian ditujukan kepada dosen ahli dengan menggunakan angket penilaian desain pembelajaran virtual dengan model team based project.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket kebutuhan dan angket uji validasi. Angket kebutuhan ditujukan kepada mahasiswa dan dosen di UNNES dan Untidar. Angket uji validasi ditujukan kepada dosen ahli. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif melalui pemaparan data dan verifikasi atau simpulan data. Teknik ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan terhadap desain pembelajaran virtual dengan model team based project, serta penilaian oleh dosen ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Desain Pembelajaran Virtual Mata Kuliah Apresiasi Prosa dengan Model Team Based Project

Desain pembelajaran virtual berbasis model team based project dalam pembelajaran apresiasi prosa merupakan desain pembelajaran daring yang mengarahkan mahasiswa untuk belajar secara konstruktivistik dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam menyelesaikan permasalahan baik secara individu maupun kelompok (Zhang, dkk, 2018). Karakteristik desain pembelajaran virtual berbasis model team based project didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran. Prinsip-prinsip pengembangan model pembelajaran tersebut diuraikan sebagai berikut.

Prinsip Motivasi

Pembelajaran diawali dengan pemberian motivasi kepada mahasiswa agar lebih bersemangat untuk mengikuti perkuliahan. Pemberian motivasi dapat dilakukan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu secara virtual. Dengan mengetahui tujuan pembelajaran mahasiswa dapat berkonsentrasi

dalam memahami materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi perkuliahan.

Prinsip Menyenangkan

Dalam prinsip ini pembelajaran dilaksanakan dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, nyaman, dan tidak membosankan bagi mahasiswa meskipun perkuliahan diadakan secara daring. Perkuliahan dilakukan dengan menciptakan suasana kuliah rileks. Prinsip ini didasarkan pada kebutuhan mahasiswa akan rasa senang, nyaman, dan tidak membosankan saat perkuliahan berlangsung. Kondisi perkuliahan yang menyenangkan dapat meningkatkan konsentrasi mahasiswa dalam memahami kompetensi perkuliahan secara mendalam.

Prinsip Pemodelan

Pembelajaran dilakukan dengan memberikan model atau contoh sebagai gambaran nyata kepada mahasiswa yang disaksikan secara langsung. Model tersebut merupakan gambaran nyata yang dapat direkam dalam memori mahasiswa sehingga mahasiswa dapat memahami materi dan mempraktikkannya secara langsung.

Prinsip Pembimbingan

Pembelajaran dilakukan dengan memberikan bimbingan kepada mahasiswa saat praktik melakukan kegiatan apresiasi prosa. Bimbingan dosen juga dapat diberikan selama proses perkuliahan berlangsung. Bimbingan tersebut dapat membantu mahasiswa dalam memahami karya prosa sesuai dengan pengetahuan dan pengalamannya. Bimbingan dosen untuk memperkaya pengetahuan dan pengalaman mahasiswa tentang karya sastra sangat bermanfaat dalam proses apresiasi prosa.

Prinsip Panduan

Perkuliahan ditunjang dengan buku-buku dan sumber belajar yang disesuaikan dengan kondisi mahasiswa. Buku-buku teori sastra dan karya prosa diperlukan sebagai dasar mahasiswa melakukan apresiasi prosa. Sumber belajar mahasiswa tidak terbatas pada modul perkuliahan yang tersedia di laman Apps UNNES, mereka bisa memanfaatkan media massa, media elektronik, siaran televisi guna mengetahui kemutakhiran dunia sastra.

Prinsip Pengalaman Langsung

Prinsip pengalaman langsung merupakan prinsip pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam membaca atau berhadapan langsung dan nyata dengan karya sastra yang diapresiasi. Dalam hal ini mahasiswa dilarang keras ketika hanya membaca karya sastra sebatas ringkasan atau resensinya saja.

Prinsip Pembiasaan

Perkuliahan dilakukan dengan membiasakan mahasiswa memecahkan masalah secara individu dan kelompok. Mahasiswa dibiasakan untuk menjalankan pedagogi konstruktivis yang bermaksud untuk mewujudkan pembelajaran yang mendalam. Mahasiswa diizinkan untuk menggunakan pendekatan berbasis penyelidikan untuk terlibat dengan masalah dan pertanyaan yang kaya, nyata, dan relevan dengan topik yang sedang dipelajari (Jarzabek, 2013). Adapun tujuh langkah model team based project antara lain (1) mengartikulasi masalah, (2) mengamati proses, (3) menganalisis kemungkinan penyebab masalah, (4) mengidentifikasi pendorong utama, (5) menguji dan menyempurnakan intervensi, dan (6) menyajikan hasil.

Prinsip Keteladanan

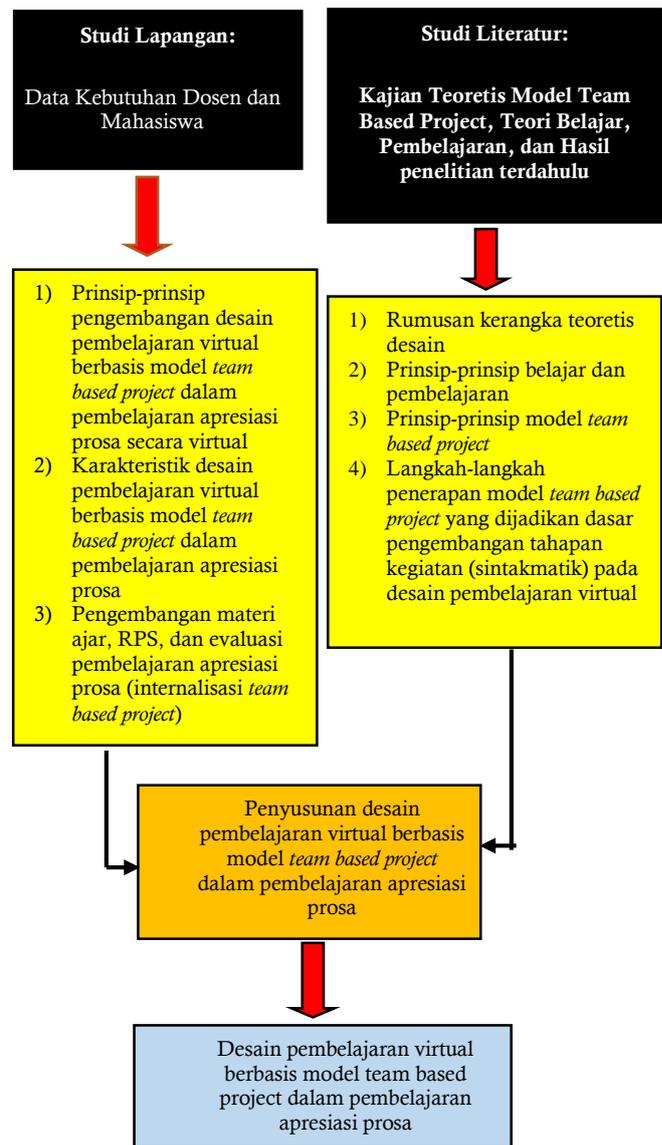
Pembelajaran dilakukan dengan memberikan teladan kepada mahasiswa dalam perkuliahan secara virtual. Sikap dosen dapat dijadikan contoh yang baik bagi mahasiswa dalam menyikapi pembagian kerja dan memecahkan permasalahan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan delapan prinsip pengembangan desain pembelajaran virtual berbasis model team based project dalam pembelajaran apresiasi prosa, yaitu (1) prinsip motivasi, (2) menyenangkan, (3) pemodelan, (4) pembimbingan, (5) panduan, (6) pengalaman langsung, (7) pembiasaan, dan (8) keteladanan. Prinsip-prinsip pengembangan tersebut ditarik dari deskripsi kebutuhan pengembangan desain.

Desain Pembelajaran Virtual Berbasis Model Team Based Project dalam Pembelajaran Apresiasi Prosa

Pengembangan desain pembelajaran virtual berbasis model team based project dalam

pembelajaran apresiasi prosa didasarkan pada dua hal, yaitu studi lapangan (hasil analisis kebutuhan) dan studi literatur. Berikut gambaran pengembangan Desain pembelajaran virtual berbasis model team based project dalam pembelajaran apresiasi prosa yang didasarkan pada hasil studi lapangan dan studi literatur.



Bagan 2 Alur Pengembangan Desain Pembelajaran Virtual Berbasis Model Team Based Project Dalam Pembelajaran Apresiasi Prosa

Penyusunan desain pembelajaran virtual berbasis model team based project dalam pembelajaran apresiasi prosa terdiri atas tujuh unsur, yaitu (1) pengantar, (2) asumsi dan tujuan,

(3) sintakmatik, (4) sistem sosial, (5) prinsip reaksi, (6) sistem pendukung, dan (7) dampak instruksional dan pengiring. Unsur desain pembelajaran tersebut berisi penjelasan yang dirujuk dari teori yang relevan, prinsip-prinsip pengembangan model, karakteristik model yang telah dirumuskan, dan karakteristik model project based learning (langkah-langkah penerapan). Berikut deskripsi unsur desain pembelajaran.

Tabel 1 Deskripsi Unsur Model

Unsur Model	Deskripsi
Pengantar	Paparan tentang hakikat dan karakteristik model <i>team based project</i>
Asumsi dan tujuan	Penjelasan kerangka pikir dan tujuan penerapan model <i>team based project</i>
Sintakmatik	Tahapan kegiatan pada model <i>team based project</i>
Sistem sosial	Situasi atau suasana dan norma-norma yang berlaku dalam model <i>team based project</i> secara virtual
Prinsip reaksi	Pola kegiatan yang berisi gambaran tentang petunjuk penerapan model <i>team based project</i> dalam pembelajaran apresiasi prosa virtual.
Sistem pendukung	Penjelasan tentang sarana, bahan, dan alat yang diperlukan untuk menerapkan model <i>team based project</i>
Dampak instruksional dan pengiring	Hasil belajar yang dicapai langsung oleh mahasiswa sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran apresiasi prosa dan hasil belajar lainnya yang dihasilkan proses pembelajaran sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh mahasiswa.

Mengacu pada uraian tabel tersebut, berikut penjelasan tiap-tiap unsur model team based project pada mata Kuliah Apresiasi Prosa secara virtual.

1) Bagian Pengantar

Model team based project merupakan model pembelajaran yang diterapkan dalam perkuliahan apresiasi prosa. Model tersebut merangsang mahasiswa untuk bekerja secara mandiri dan kelompok untuk memecahkan

permasalahan secara individu maupun kelompok dalam perkuliahan daring. Langkah-langkah model team based project dikembangkan dengan teori pembelajaran konstruktivistik.

Pengembangan model team based project diintegrasikan dengan konsep pembelajaran secara virtual. Model ini menekankan aspek intelektual dan emosional, yakni kreativitas berbahasa dan bersastra serta sikap yang adaptif dan mampu bekerja sama. Dalam penerapannya, model ini menuntut dosen memiliki pengetahuan yang baik tentang team based project. Hal tersebut akan menjadi dasar bagi dosen dalam mempersiapkan, melaksanakan, maupun mengevaluasi proses perkuliahan apresiasi prosa dengan baik.

2) Asumsi dan tujuan

Pengembangan model ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas verbal dalam mengapresiasi prosa dan kemampuan individual mahasiswa bekerja secara individu dan kelompok dalam memecahkan persoalan. Model ini dapat digunakan dalam perkuliahan apresiasi prosa di secara daring/virtual/jarak jauh.

Pengembangan model team based project diasumsikan akan lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan guru dalam perkuliahan apresiasi prosa secara virtual. Kesesuaiannya, mahasiswa dapat bekerja secara individu maupun kelompok dalam mengapresiasi karya prosa serta memecahkan permasalahan bersama.

3) Sintakmatik

Tahap-tahap kegiatan pada model team based project merupakan pengembangan dari langkah-langkah kegiatan yang terdapat pada model konstruktivistik. Adapun pengembangan sintakmatik pada model dilakukan dengan cara menganalisis kelemahan dan keunggulan dari enam langkah yang ada pada model team based project. Berikut hasil pengembangan tahapan kegiatan belajar (sintakmatik) pada model team based project secara virtual.

Tabel 2 Pengembangan Tahapan Kegiatan Model Team Based Project pada Mata Kuliah Apresiasi Prosa secara Virtual

Tahapan Kegiatan Pembelajaran	
Model Team Based Project	Model Team Based Project pada Apresiasi Prosa
(1) Mengartikulasi masalah,	<p>1. Pemberian Motivasi</p> <p>Pada tahap ini mahasiswa diberikan motivasi belajar terutama untuk mempelajari sastra dalam pembelajaran apresiasi prosa. Hal tersebut didasarkan pada kondisi mahasiswa yang minat belajar sastranya masih rendah dan kurang memahami manfaat sastra dalam kehidupan sehari-hari terutama ketika perkuliahan diselenggarakan secara virtual.</p>
(2) Mengamati proses	<p>2. Penjelajahan</p> <p>Sebelum tatap maya secara sinkron, mahasiswa diberi kesempatan untuk membaca dan memahami berbagai karya sastra yang bermuatan secara individu. Penjelajahan dilakukan dengan cara mahasiswa mengapresiasi karya sastra.</p>
(3) Menganalisis kemungkinan penyebab masalah,	<p>3. Menganalisis Prosa Secara Mandiri</p> <p>Pada tahap ini, mahasiswa diberi kesempatan untuk menafsirkan unsur karya sastra (unsur intrinsik dan ekstrinsik) dalam pembelajaran daring. Penafsiran tersebut dilakukan secara konstruktivistik. Dalam proses tersebut mahasiswa dapat mengaitkan makna dalam karya sastra untuk menganalisis permasalahan yang ada di sekitar.</p>
(4) Mengidentifikasi pendorong utama,	<p>4. Diskusi Hasil</p> <p>Mahasiswa mendiskusikan hasil apresiasi prosa dalam kelompok yang heterogen. Diskusi dilakukan untuk memecahkan permasalahan bersama-sama serta menyepakati perbedaan-perbedaan antarindividu. Hal tersebut diimplementasikan secara daring dengan berbagai platform.</p>
(5) Menguji dan menyempurnakan intervensi	<p>5. Pengujian</p> <p>Mahasiswa menguji hasil analisis sebagai kegiatan apresiasi prosa dengan teman satu kelompok. Analisis yang dilakukan secara mandiri, didiskusikan secara berkelompok untuk divalidasi ketepatannya.</p>

Tahapan Kegiatan Pembelajaran	
Model Team Based Project	Model Team Based Project pada Apresiasi Prosa
(6) Menyajikan hasil.	<p>6. Presentasi</p> <p>Karya sastra yang sudah diapresiasi secara mandiri, didiskusikan secara berkelompok, dan diuji secara berkelompok kemudian dipresentasikan secara virtual melalui Zoom Apps.</p>

Langkah-langkah pada model team based project tetap digunakan dengan tetap atau mengganti nama istilah pada beberapa tahapan. Adapun langkah-langkah pembelajaran apresiasi prosa virtual dengan model team based project sebagai berikut: (1) pemberian motivasi, (2) penjelajahan, (3) menganalisis prosa secara mandiri, (4) diskusi hasil, (5) pengujian, dan (6) presentasi.

4) Sistem Sosial

Perkuliahan sebagai bentuk interaksi sosial yang terjadi antara dosen dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan mahasiswa. Interaksi yang dilakukan antara dosen dengan mahasiswa dilaksanakan dengan memberikan pengarahan kepada mahasiswa secara virtual. Dosen sebagai fasilitator melaksanakan pengajaran secara seimbang tanpa membedakan agama, jenis kelamin, ras, dll. Perkuliahan apresiasi prosa yang berlangsung secara daring/virtual ini mengarahkan mahasiswa untuk berinteraksi dengan mahasiswa yang lain secara komunikatif dalam berbagai platform digital. Pembentukan kelompok dan pembagian tugas dilakukan dengan heterogen.

5) Sistem Reaksi

Mahasiswa terlibat langsung selama perkuliahan dari awal hingga akhir. Mahasiswa berdiskusi dengan anggota kelompok dalam proses mengapresiasi prosa. Ketika berdiskusi, mahasiswa bekerja sama dengan mahasiswa yang lain secara virtual. Pola pembagian tugas dilakukan secara adil berbasis masalah. Saat

perkuliahan berlangsung, mahasiswa dapat berinteraksi secara sinkron maupun asinkron.

6) Sistem Pendukung

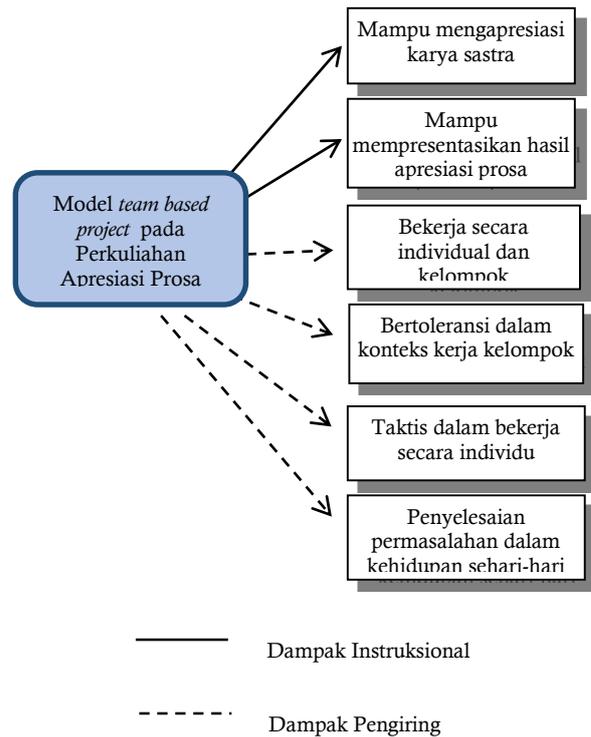
Perkuliahan apresiasi prosa secara virtual dapat berlangsung dengan didukung beberapa perlengkapan seperti gawai (laptop/ponsel), jaringan internet, platform digital (Zoom dan WhatsApp). Perkuliahan dirancang secara sinkron dan asinkron bergantung kebutuhan perkuliahan dan kesepakatan. Perkuliahan secara sinkron dilakukan via Zoom Meeting, sedangkan perkuliahan asinkron dilakukan via Elena Unnes pada laman Apps.unnes.ac.id.

7) Dampak Instruksional dan Pengiring

Bagian ini berisi penjelasan tentang hasil belajar yang dicapai langsung oleh mahasiswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan dari kompetensi yang dibelajarkan (dampak instruksional) dan hasil belajar lainnya yang dihasilkan dari proses pembelajaran sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh mahasiswa (dampak pengiring).

Dampak instruksional dalam pembelajaran apresiasi prosa virtual dengan model team based project adalah mahasiswa dapat mengapresiasi karya sastra dengan baik, kemudian memaparkan hasil apresiasi secara kritis berbasis masalah. Sedangkan dampak pengiring dari pembelajaran tersebut adalah mahasiswa dapat bekerja secara individual dan kelompok dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, mahasiswa dapat berpikir kreatif, inovatif, dan kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

Dampak instruksional dan pengiring dari model team based project secara virtual dapat dilihat pada gambar berikut.



Bagan 3 Dampak Instruksional dan Pengiring

PENUTUP

Model team based project dalam perkuliahan apresiasi prosa daring dikembangkan berdasarkan delapan prinsip, yakni: (1) prinsip motivasi, (2) menyenangkan, (3) pemodelan, (4) pembimbingan, (5) panduan, (6) pengalaman langsung, (7) pembiasaan, dan (8) keteladanan. Prinsip-prinsip pengembangan tersebut ditarik dari deskripsi kebutuhan pengembangan model. Desain model tersebut dikembangkan menjadi beberapa komponen yaitu: (1) bagian pengantar, (2) tujuan dan asumsi, (3) sintagmatik, (4) sistem sosial, (5) sistem reaksi, (6) sistem pendukung, dan (7) dampak instruksional dan pengiring. Desain model pembelajaran diimplementasikan dengan membuat perangkat model team based project dalam perkuliahan apresiasi prosa daring/virtual.

DAFTAR PUSTAKA

Agraheni, Niken Bayu. 2020. "Sistematik Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia".

- Placentum: Jurnal Ilmiah Kesehatan dan Aplikasinya*, ISSN 2303-3746, e ISSN 2620-9969
- Aji, Rizqon Halal Syah. 2020. "Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran". *Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i. Volume 7 Nomor 5 (2020)*. ISSN: 2356-1459. E-ISSN: 2654-9050.
- Aminuddin. 2002. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Atsani, Lalu Gede Muhammad Zainuddin. 2020. "Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19". *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam Volume 1 Nomor 1 Tahun 2020, Terbitan Januari-Maret*. p-ISSN: 2337-7097, e-ISSN: 2721-4931.
- Badan Penjamin Mutu UNNES. 2020. "Hasil Money Pembelajaran Daring BPM UNNES Tahun 2020". Tidak dipublikasikan.
- Larson, David B, L. Jake Mickelsen, BS Kandice Garcia, RN, MS. 2016. "Realizing Improvement through Team Empowerment (RITE): A Team-based, Project-based Multidisciplinary Improvement Program". *radiographics.rsna.org, volume 36 Number 7*.
- Harjanto, T., & Sumunar, D. S. E. W. (2018). "Tantangan Dan Peluang Pembelajaran Dalam Jaringan: Studi Kasus Implementas Elok (E-Learning: Open For Knowledge Sharing) Pada Mahasiswa Profesi Ners". *Jurnal Keperawatan Respati Yogyakarta, 5, 24-28*.
- Irhandayaningsih, Ana. 2020. "Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19". *ANUVA Volume 4 (2): 231-240, 2020 Copyright ©2020, ISSN: 2598-3040 online Available Online at: <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/anuva>*.
- Jabrohim (Ed.) 1994. *Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kerja sama Pustaka Pelajar dan FPBS IKIP Muhammadiyah.
- Jalinus, Nizwardi, dkk. 2017. "The Seven Steps of Project Based Learning Model to Enhance Productive Competences of Vocational Students". *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 102. 1st International Conference on Technology and Vocational Teachers (ICTVT 2017) published by Atlantis Press*.
- Jamaluddin, Dindin, dkk. 2020. "Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi Dan Proyeksi". <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/30518> diunduh pada 28 Februari 2021.
- Jarzabek, Stan. 2013. "Teaching Advanced Software Design in Team-Based Project Course". *International Conference on Software Engineering Education and Training (CSEE&T) 26th*
- Kemendikbud. 2020. *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19*. SE Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020.
- Kuntarto, Eko. 2017. "Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi". *Journal Indonesian Language Education and Literature Vol. 3, No. 1, Desember 2017 <http://www.syekhmurjati.ac.id/jurnal/index.php/jeil/>*.
- Mustafa dan H. Setya Yuwana. 2016. "The Development of Appreciation Learning Model of Indonesia Literature Based Critical Discourse Analysis to Improve the Students' Critical Thinking Skill". *Journal of Education and Practice Vol.7, No.33, 2016*.
- Piscayanti, Kadek Sonia. 2012. "Pengembangan Model Pembelajaran Sastra Berbasis Karakter dan Lokalitas dalam Mata Kuliah Drama Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja". *Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 1, No. 2, Oktober 2012, ISSN: 2303-288X*
- Siahaan, Matdio. 2020. "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan". *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI) e-ISSN: 2597-792X, ISSN: 1410-9794 Edisi Khusus No. 1 (Juli 2020), Halaman: 1 – 3*.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zhang, Jingxiao, Wei Wu, dan Hui Li. 2018. "Enhancing Building Information Modeling Competency among Civil Engineering and Management Students with Team-Based Learning". *Journal of Professional Issues in Engineering Education and Practise/Volume 144 Issue 2-April 2018*.