

Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Media Pembelajaran melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek

Oleh: Hajerina¹, Indah Suciati², Dewi Sri Wahyuni³
hajrinahamid@gmail.com¹⁾, ndahmath@gmail.com²⁾, dewi031104016@gmail.com³⁾

doi: <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7591>

History article

Received: 14 November 2022

Accepted: 21 December 2022

Published: 31 December 2022

Abstrak

Rendahnya minat belajar mahasiswa pada mata kuliah media pembelajaran, sehingga perlu untuk menerapkan pembelajaran berbasis proyek. Untuk mendeskripsikan minat mahasiswa pada mata kuliah media pembelajaran melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek, maka digunakan penelitian deskriptif. Skala minat belajar diberikan kepada mahasiswa pendidikan matematika tahun akademik 2022–2023 Universitas Alkhairaat. Selanjutnya dipilih 4 mahasiswa yang memiliki minat belajar dengan kategori tinggi dan sedang sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui kuisioner dan wawancara terstruktur. Analisis data mengacu pada model Miles & Huberman dan teknik triangulasi data untuk melihat keabsahan.

Hasil temuan menggambarkan tentang lima indikator minat belajar mahasiswa pada kategori tinggi dan sedang. Temuan juga memberikan gambaran bahwa mahasiswa dengan kategori minat belajar yang tinggi memenuhi indikator minat belajar dengan lebih baik daripada mahasiswa dengan minat belajar kategori sedang pada mata kuliah media pembelajaran dengan pembelajaran berbasis proyek.

Kata Kunci: Minat Belajar, Pembelajaran Berbasis Proyek, Media Pembelajaran

Student Learning Interest in Learning Media Courses Through The Implementation of Project-Based Learning

Abstract

The low interest in student learning in learning media courses, so it is necessary to apply project-based learning. Descriptive research is used to describe student interest in learning media courses through project-based

¹ Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Alkhairaat Palu

² Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Alkhairaat Palu

³ Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Alkhairaat Palu

learning. The learning interest scale is given to mathematics education students for the 2022–2023 academic year of Alkhairaat University. Furthermore, 4 students who have an interest in learning in the high and medium categories were selected as research subjects. Data were collected through questionnaires and structured interviews. Data analysis refers to the Miles & Huberman model and data triangulation techniques to see the validity.

The findings describe the five indicators of student learning interest in the high and medium categories. The findings also illustrate that students with a high learning interest category fulfill indicators of learning interest better than students with moderate learning interest in learning media courses with project-based learning.

Keywords: *Learning Interest, Project Based Learning, Learning Media*

Media Pembelajaran ialah mata kuliah yang ditawarkan pada mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UNISA Palu. Tujuannya agar mahasiswa mengetahui tentang media–media pembelajaran yang dapat digunakan dalam matematika, mengetahui cara pembuatan media, dan langkah–langkah penerapannya dalam proses pembelajaran matematika. Media pembelajaran ini sangat penting bagi mahasiswa karena ketika mereka menjadi seorang pendidik, mereka mampu mengelolah dan menggunakan media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan kondisi dan tahap berpikir pelajar serta fasilitas yang ada di sekolah dalam melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran ialah sarana yang dapat mengembangkan dan meningkatkan motivasi, semangat, serta minat belajar pelajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran (Suciati et al., 2022).

Berdasarkan pengamatan selama proses perkuliahan, mata kuliah ini kurang menarik untuk dipelajari lebih dalam. Salah satu kurangnya motivasi dan minat mahasiswa karena sebagian besar mahasiswa belum memiliki fasilitas yang memadai seperti laptop, sehingga berdampak pada rendahnya nilai yang diperoleh. Untuk meminimalisir masalah tersebut, maka pada mata kuliah ini dicoba untuk menerapkan pembelajaran berbasis proyek, sehingga mahasiswa akan lebih tertarik untuk mengerjakan tugas proyek yang diberikan.

Terdapat beberapa cara atau metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan minat belajar pelajar, salah satunya dengan cara menerapkan pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek berdampak positif terhadap kreativitas

mahasiswa (Izzati, 2014). Pembelajaran berbasis proyek itu sendiri ialah pembelajaran yang melibatkan pelajar untuk membuat proyek kerja sehingga pelajar harus lebih aktif dalam memilih topik dan pemecahan masalahnya dalam durasi waktu tertentu dengan bimbingan guru/dosen sebagai fasilitator yang mana hasil dari proyek tersebut akan dipresentasikan (Izzati, 2014; Mudmainah, 2016). Pembelajaran berbasis proyek menekankan pembelajaran secara kontekstual dengan lebih kompleks yang berfokus pada konsep dan prinsip dalam investigasi serta kegiatan mengkonstruksi pemahaman dan pengetahuan mereka untuk menghasilkan suatu karya (Hutasuhut, 2010).

Alasan penerapan pembelajaran berbasis proyek yaitu diharapkan agar mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam memberikan solusi dari tugas yang diberikan, memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam merancang dan membuat media pembelajaran matematika yang lebih menarik, menyenangkan, efisien, dan efektif, serta kemampuan berkomunikasi dalam mempresentasikan produk/karya yang dihasilkan (Izzati, 2014). Kelebihan/keunggulan pembelajaran berbasis proyek yaitu: 1) meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan minat, 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis, 3) Mendorong kreativitas dan kemandirian dalam menghasilkan suatu karya/produk, 4) Memberikan pengalaman dalam membangun pengetahuan, 5) Meningkatkan kemampuan untuk mengkomunikasikan produk, 6) Mengembangkan keterampilan mengelolah suatu sumber (Baidowi et al., 2015; Hutasuhut, 2010).

Telah banyak penelitian terdahulu yang telah menggunakan pembelajaran berbasis proyek, seperti mengaitkannya dengan kemampuan berpikir kreatif (Anita, 2017; Izzati, 2014), pemahaman konsep (Hakim et al., 2016), pemecahan masalah (Muhandaz, 2015), solusi selama masa Pandemi Covid-19 (Abidin et al., 2020; Norhikmah et al., 2022), serta dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar (Hakim et al., 2016; Hutasuhut, 2010; Mudmainah, 2016; Wayan Rati et al., 2017). Ada penelitian lainnya mengangkat topik pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan pada mata kuliah media pembelajaran (Adinugraha, 2018; Ain et al., 2021). Namun penelitian tersebut dikaitkan dengan kreativitas dan kemandirian belajar (Isnaniah, 2017; Zativalen et al., 2022), kemampuan berpikir kreatif (Ningsih et al., 2022), dan Blended Learning (Hasjiandito et al., 2014). Sedangkan penelitian ini mengaitkan pembelajaran berbasis proyek dengan minat belajar mahasiswa pendidikan matematika Universitas Alkhairaat Palu pada mata kuliah media pembelajaran. Meskipun

sama-sama mengangkat minat dan pembelajaran berbasis proyek, namun penelitian sebelumnya dilakukan di tingkat SD (Mudmainah, 2016).

Dengan berbagai alasan yang telah disampaikan, maka tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan minat mahasiswa pada mata kuliah media pembelajaran melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek.

Metode Penelitian

Penelitian kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus digunakan untuk mendeskripsikan minat mahasiswa pada mata kuliah media pembelajaran terkait dengan penerapan pembelajaran berbasis proyek. Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan ialah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UNISA Palu Tahun Akademik 2022/2023 semester Gasal yang dipilih berdasarkan pertimbangan berikut ini: (1) setiap subjek mewakili setiap kategori minat belajar mahasiswa berdasarkan hasil angket; (2) subjek telah mengikuti perkuliahan mata kuliah Media Pembelajaran dengan berbasis proyek; (3) subjek memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik; (4) subjek tidak merasa tertekan atau terpaksa. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka dipilih 4 informan dari 17 mahasiswa. Informan yang terpilih yaitu 2 mahasiswa mewakili kategori tinggi dan 2 mahasiswa mewakili kategori sedang. Dalam hal ini, tidak ada informan yang berada pada kategori yang rendah, karena hasil analisis angket hanya terdapat mahasiswa yang memiliki minat tinggi dan sedang. Pada tabel 1 berikut ini merupakan informan yang mewakili setiap kategori minat belajar mahasiswa.

Tabel 1. Informan berdasarkan kategori minat belajar mahasiswa

No.	Inisial Subjek	Minat Belajar Mahasiswa
1.	DH	Tinggi
2.	AF	Tinggi
3.	ND	Sedang
4.	OS	Sedang

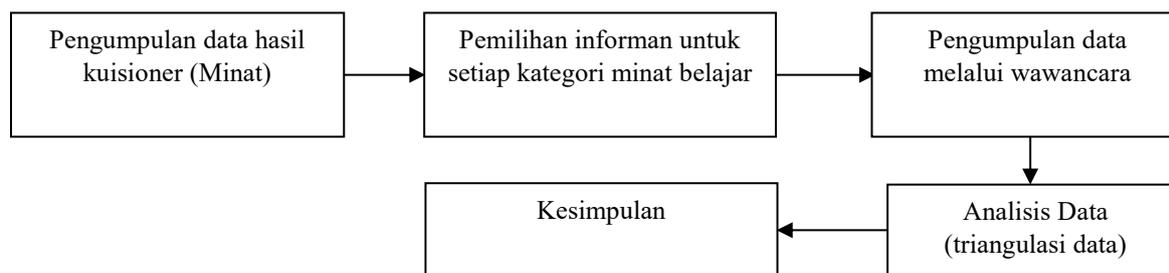
Untuk mengetahui tingkatan minat belajar mahasiswa, maka digunakan kriteria penilaian (Muhandaz, 2015) sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria pedoman penilaian minat belajar

No.	Skor Rata - Rata	Kategori
1.	$Skor \geq Rata-rata + SD$	Tinggi
2.	$Rata-rata - SD \leq Skor \leq Rata-rata + SD$	Sedang
3.	$Skor < Rata-rata - SD$	Rendah

Instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpulan data yaitu angket minat belajar mahasiswa dan wawancara tidak terstruktur. Selanjutnya data dianalisis berdasarkan model Miles & Huberman (Hajerina et al., 2022), yakni reduksi, penyajian data, serta kesimpulan atau verifikasi.

Prosedur penelitian ini tersaji pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1: Diagram alur penelitian

Angket pada penelitian ini berisi pernyataan-pernyataan yang mewakili indikator minat belajar. Indikator minat belajar yang dijadikan acuan pada penelitian ini, terdapat pada tabel 2 di bawah.

Tabel 3. Indikator minat belajar mahasiswa

Indikator Minat Belajar	Sub Indikator
Perasaan Senang	1. Disiplin 2. Memperhatikan pelajaran. 3. Mengulangi pelajaran. 4. Senang berdiskusi di Kelas maupun di luar
Perhatian dalam Belajar	1. Melengkapi catatan. 2. Selalu mengerjakan tugas/latihan yang diberikan. 3. Memiliki semangat saat mengikuti perkuliahan
Terpenuhinya Kebutuhan	1. Mendapat pengetahuan baru. 2. Mendapat banyak manfaat dari pelajaran tersebut.
Mandiri dalam Belajar	1. Mencari sumber belajar lain 2. Puas dengan hasil kerjanya
Ulet dalam Menghadapi Kesulitan	1. Sikap dalam kesulitan 2. Usaha dalam menghadapi kesulitan

Triangulasi data digunakan untuk memvalidasi data. Dalam penelitian ini, triangulasi data yang dipakai berupa triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan untuk mengecek kepercayaan atas informasi yang didapatkan dengan membandingkan dua subjek pada kategori yang sama (antara tinggi (DH) dan tinggi (AF), serta sedang (ND) dan sedang (OS)) sehingga menghasilkan informasi yang sama (Bachri, 2010). Sedangkan triangulasi metode berkaitan dengan pengecekan keabsahan data berdasarkan metode pengumpulan

data yang digunakan yaitu dengan membandingkan hasil analisis angket dan hasil dari wawancara (Bachri, 2010; Hajerina et al., 2022). Jika data yang didapatkan adalah sama dan konsisten, maka dianggap kredibel. Sedangkan jika data didapatkan berbeda, maka informan dipilih kembali sampai didapatkan kepastian data (Hajerina et al., 2022; Siswandi, 2021).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut ini pemaparan hasil temuan terkait minat belajar mahasiswa semester III tahun ajaran 2022-2023 yang sedang mengampuh mata kuliah Media Pembelajaran dengan pembelajaran berbasis Proyek. Adapun hasil penelusuran jawaban mahasiswa pada angket minat belajar yang telah dianalisis sebagai berikut:

Tabel 4. Minat belajar mahasiswa pada mata kuliah media pembelajaran berbasis proyek

Indikator	S1 (Tinggi)	S2 (Tinggi)	S3 (Sedang)	S4 (Sedang)
Indikator 1 Perasaan Senang	a. Berusaha untuk disiplin, namun ada kalanya terlambat ikut perkuliahan b. Selalu menyimak pelajaran dengan baik. c. Mengulangi pelajaran diwaktu luang. d. Senang untuk berdiskusi dengan teman sebaya dan/atau dosen baik di kelas maupun di luar kelas	a. Selalu disiplin dengan waktu perkuliahan b. Selalu menyimak pelajaran dengan baik. c. Mengulangi pelajaran diwaktu luang. d. Senang untuk berdiskusi dengan teman sebaya dan/atau dosen baik di kelas maupun di luar kelas	a. Berusaha disiplin dalam mengikuti perkuliahan. b. Menyimak pelajaran dengan baik c. Jarang menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran d. Senang berdiskusi dengan teman sebaya dan/atau dosen saat sesi Tanya jawab.	a. Berusaha disiplin, namun ada kalanya terlambat ikut perkuliahan b. Menyimak pelajaran dengan baik c. Jarang menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran d. Tidak senang jika dosen membuka sesi diskusi.
Indikator 2 Perhatian Dalam Belajar	a. Selalu melengkapi catatan tentang materi perkuliahan. b. Selalu mengerjakan tugas/latihan yang diberikan dosen. c. Selalu memiliki semangat saat mengikuti perkuliahan	a. Selalu melengkapi catatantentang materi perkuliahan. b. Selalu mengerjakan tugas/latihan yang diberikan dosen. c. Selalu memiliki semangat saat mengikuti perkuliahan	a. Tidak melengkapi catatan yang terkait materi perkuliahan. b. Selalu mengerjakan tugas/latihan yang diberikan dosen c. Memiliki semangat untuk mengikuti perkuliahan	a. Memiliki catatan materi yang lengkap b. Selalu mengerjakan tugas/latihan yang diberikan dosen. c. Memiliki semangat untuk mengikuti perkuliahan

Indikator 3 Terpenuhinya Kebutuhan	a. Merasa mendapat pengetahuan baru dengan mengikuti perkuliahan MK. Media Pembelajaran b. Merasa mendapat banyak manfaat dari perkuliahan MK. Media Pembelajaran	a. Merasa mendapat pengetahuan baru dengan mengikuti perkuliahan MK. Media Pembelajaran b. Merasa mendapat banyak manfaat dari perkuliahan MK. Media Pembelajaran	a. Merasa mendapat pengetahuan baru, namun masih banyak hal – hal yg sukar untuk dipahami. b. Merasa mendapat banyak manfaat dari perkuliahan MK. Media Pembelajaran	a. Merasa mendapat pengetahuan baru dengan mengikuti perkuliahan MK. Media Pembelajaran b. Merasa mendapat banyak manfaat dari perkuliahan MK. Media Pembelajaran
Indikator 4 Mandiri Dalam Belajar	a. Memiliki rasa puas dengan hasil kerjanya b. Selalu mencari sumber belajar lain.	a. Memiliki rasa puas dengan hasil kerjanya b. Selalu mencari sumber belajar lain.	a. Memiliki rasa puas dengan hasil kerjanya b. Jarang mencari sumber belajar lain.	a. Memiliki rasa puas dengan hasil kerjanya b. Mencari sumber belajar lain.
Indikator 5 Ulet dalam Menghadapi Kesulitan	a. Selalu berpikiran positif dan optimis terhadap kesulitan yang ada. b. Selalu berusaha untuk mencari solusi dari kesulitan yang ditemukan.	a. Selalu berpikiran positif dan optimis terhadap kesulitan yang ada. b. Selalu berusaha untuk mencari solusi dari kesulitan yang ditemukan.	a. Merasa pesimis ketika menemukan kesulitan dalam mengerjakan tugas. b. Berusaha untuk mencari solusi dari kesulitan yang ditemukan.	a. Merasa pesimis ketika menemukan kesulitan dalam mengerjakan tugas. b. Berusaha mencari solusi ketika menemukan kesulitan, tetapi bukan bertanya kepada dosen.

Indikator 1 : Perasaan senang

Berdasarkan tabel 4, mahasiswa dengan minat belajar yang tinggi mempunyai perasaan senang dengan lebih baik dalam belajar daripada mahasiswa yang mempunyai minat belajar dengan kategori sedang. Ini terlihat dari beberapa indikator perasaan senang yang lebih baik, seperti menerapkan kedisiplinan belajar, menyimak pembelajaran, mengulangi pelajaran, dan melakukan diskusi belajar.

Mahasiswa dengan minat belajar yang tinggi diakibatkan oleh perasaan yang bersemangat dan senang dalam mempelajari mata kuliah media pembelajaran karena media pembelajaran memberikan suatu tampilan yang menarik (Pratiwi & Bernard, 2021).



Gambar 2. Tampilan media pembelajaran yang dibuat mahasiswa

Meskipun terdapat perbedaan antara mahasiswa dengan kategori tinggi dan sedang, namun mereka mempunyai perasaan senang dalam pembelajaran berbasis proyek. Perasaan senang mereka terlihat dari penentuan proyek media apa yang akan mereka kerjakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Lia (2018) bahwa pembelajaran berbasis proyek melibatkan pelajar untuk aktif mengkonstruksi pengetahuan dan pengalamannya.

Indikator 2 : Perhatian dalam belajar

Untuk indikator kedua, mahasiswa dengan minat yang tinggi akan melengkapi buku catatannya, selalu mengerjakan tugas dan latihan dan memiliki semangat yang tinggi dalam mengikuti perkuliahan. Sedangkan mahasiswa dengan minat belajar yang sedang, kadang memiliki catatan yang lengkap dan kadang pula tidak memiliki catatan pelajaran. Meskipun catatan yang dimiliki tidak begitu lengkap, namun mereka selalu mengerjakan tugas dan latihan serta mempunyai semangat dalam mengikuti perkuliahan, khususnya pada mata kuliah media pembelajaran. Hal ini diakibatkan karena tugas proyek yang diberikan sangat menarik untuk dipelajari. Sehingga mereka selalu mengerjakan tugas yang diberikan meskipun diberikan waktu yang relatif singkat, namun hasil yang diberikan memuaskan. Hal tersebut juga sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa pelajar akan tertarik dengan suatu hal yang baru dialami, sehingga mereka akan fokus terhadap tugas proyek yang diberikan (Pratiwi & Bernard, 2021). Izzati (2014) juga mengungkapkan bahwa pelajar yang merancang sendiri proses penyelesaian proyeknya (media pembelajaran). Hal ini berarti mahasiswa memiliki perhatian dalam belajar dengan cara menyelesaikan proyek media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah mereka susun sebelumnya berdasarkan dengan materi dan tugas yang diberikan. Perhatian tersebut juga terlihat dari semangat mereka dalam menyelesaikan proyek media yang telah diberikan oleh dosen.

Indikator 3 : Terpenuhinya kebutuhan

Pada indikator 3, mahasiswa dengan minat belajar yang tinggi dan sedang sama-sama merasa mendapat pengetahuan baru selama mengikuti mata kuliah media pembelajaran. Hanya saja, pada mahasiswa dengan minat belajar yang sedang masih ada yang merasa kesulitan dalam memahami tugas. Meskipun demikian, mahasiswa dengan kedua kategori tersebut sama-sama merasakan banyak manfaat dalam mengikuti mata kuliah media pembelajaran.

Dengan adanya proyek pembuatan media pembelajaran dengan bahan seadanya dan waktu yang relatif singkat membuat mahasiswa dapat mengasah keterampilan pemecahan masalah, berpikir kreatif, dan komunikasi yang baik dalam kegiatan presentasi. Mahasiswa dengan minat yang tinggi mampu memecahkan masalah secara runtut dan benar, sedangkan mahasiswa dengan minat belajar yang sedang mampu memecahkan masalah dengan melakukan strategi terbatas (Komariyah et al., 2018).



Gambar 3. Mahasiswa yang sedang mempresentasikan tugas media pembelajaran

Dalam pembelajaran berbasis proyek, pelajar dapat meningkatkan keterampilan, kemampuan, dan motivasinya sehingga dapat membantu pelajar dalam memahami materi (Lia, 2018). Hal ini terlihat pada fase penyelesaian proyek dimana dalam mengimplementasikan ilmunya, pelajar melakukan berbagai kegiatan seperti membaca, meneliti, observasi, mereview, dan kegiatan lainnya untuk mendukung keterampilan dan kemampuannya dalam memecahkan masalah yang diberikan. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek ini memiliki manfaat yang dapat dirasakan oleh mahasiswa berupa pengetahuan dan keterampilan baru, meningkatkan kemampuan matematis dalam memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan kolaborasi, mengembangkan dan meningkatkan kreativitas dan keterampilan mahasiswa dalam mengelola sumber daya untuk

menyelesaikan tugas yang diberikan (Izzati, 2014). Hal ini sejalan dengan penelitian Isnaniah (2017) bahwa kreativitas dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis proyek.

Indikator 4 : Mandiri dalam belajar

Dalam hal kemandirian belajar, mahasiswa dengan kategori tinggi dan sedang sama-sama merasa puas dengan hasil pekerjaan mereka. Namun, mahasiswa dengan kategori tinggi selalu mencari sumber belajar lain sedangkan mahasiswa dengan kategori kadang mencari sumber belajar yang lain, tergantung dari tugas yang diberikan oleh dosen.

Adanya proyek dalam pembuatan media pembelajaran menyebabkan mahasiswa harus belajar mandiri tanpa bantuan dosen. Mereka harus mencari referensi dan sumber lainnya untuk membuat sebuah media yang sesuai dengan kriteria tugas yang diberikan dosen. Dalam pembelajaran berbasis proyek, indikator kemandirian mahasiswa terlihat pada kegiatan perencanaan hingga penyusunan laporan (Izzati, 2014). Hal ini juga sejalan dengan temuan yang dilakukan oleh Isnaniah (2017) bahwa kemandirian dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis proyek.

Indikator 5 : Ulet dalam menghadapi kesulitan

Untuk keuletan dalam menghadapi kesulitan, mahasiswa dengan kategori tinggi memiliki sifat optimisme dan selalu berpikiran positif yang berbeda jauh dengan mahasiswa kategori sedang yang bersifat pesimis dalam menghadapi suatu masalah (kesulitan). Namun keduanya sama-sama berusaha mencari solusi dari masalah yang diberikan. Meskipun, cara yang dilakukan oleh mahasiswa kategori tinggi lebih baik daripada mahasiswa kategori sedang. Berikut ini cuplikan jawaban wawancara terkait kemampuan mahasiswa dalam menghadapi masalah:

Mahasiswa Tinggi (S1)

Ketika dosen memberikan tugas membuat media pembelajaran, saya optimis dan selalu berpikiran positif bahwa tugas yang diberikan dosen mampu saya selesaikan dengan baik. Untuk itu, saya berusaha mencari solusi melalui berbagai referensi, misalnya dengan bantuan Google maupun Youtube untuk mendapatkan ide dalam membuat media yang tepat. Jika terjadi hambatan, maka saya mencari cara agar dapat menyelesaikan masalah tersebut, sehingga tugas saya dapat selesai tepat waktu dengan alat dan bahan yang terbatas.

Mahasiswa Sedang (S3)

Saya sempat merasa pesimis saat dosen memberikan tugas membuat media pembelajaran dalam waktu 1 minggu. Dimana media yang dibuat harus berbeda dengan teman lain serta alat dan bahan yang terbatas. Namun, saya tetap

berusaha mencari solusi, misalnya diskusi dengan teman dan mencari ide melalui google.

Dalam membuat proyek media pembelajaran, mahasiswa harus menghadapi tantangan yang diberikan, seperti tidak boleh menggunakan media yang sama dengan kelompok lain. Mereka juga harus mencari media yang cocok dengan suatu materi pada pelajaran matematika dengan waktu serta alat dan bahan yang terbatas. Ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang mengungkapkan bahwa mahasiswa dengan minat belajar yang tinggi akan mempelajari sesuatu hal meskipun sulit (Pratiwi & Bernard, 2021).

Indikator keuletan mahasiswa dalam menghadapi kesulitan terlihat pada kegiatan perancangan, penyusunan, dan penyelesaian dalam proyek media pembelajaran. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang mendorong mahasiswa untuk mandiri, kreatif, bertanggung jawab, percaya diri dan berpikir matematis dalam menyelesaikan masalah (Izzati, 2014).

Berdasarkan temuan tersebut, terlihat bahwa mata kuliah media pembelajaran dengan penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat mengembangkan dan meningkatkan minat belajar mahasiswa. Ini terlihat dari kategori minat belajar mahasiswa yang sedang hingga tinggi dan tidak terdapat mahasiswa dengan kategori minat belajar yang rendah. Hal tersebut juga didukung dengan temuan sebelumnya yang mengungkapkan bahwa ada perbedaan minat belajar jika menggunakan pembelajaran berbasis proyek dan tidak, dimana dengan pembelajaran berbasis proyek minat belajar mahasiswa menjadi lebih baik (Sunita et al., 2019). Minat belajar dapat meningkat melalui pembelajaran berbasis proyek (Mudmainah, 2016). Hasil belajar juga dapat meningkat dengan adanya minat belajar yang baik (Pratiwi & Bernard, 2021). Selain itu, semua indikator minat belajar didukung oleh pembelajaran berbasis proyek melalui fase-fase yang dimilikinya dimulai dari fase penentuan tema, perencanaan, penyusunan, penyelesaian, dan evaluasi.

Kesimpulan

Temuan yang diperoleh dari penelitian ini mendeskripsikan lima indikator minat belajar mahasiswa pendidikan matematika FKIP Universitas Alkhairaat pada kategori tinggi dan sedang. Selain itu, temuan lainnya mengungkapkan bahwa mahasiswa dengan kategori minat belajar yang tinggi memenuhi kelima indikator minat belajar dengan lebih baik

daripada mahasiswa dengan minat belajar kategori sedang pada mata kuliah media pembelajaran dengan pembelajaran berbasis proyek. Sehingga itu, pembelajaran berbasis proyek sangat baik diterapkan dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika agar dapat mengembangkan dan meningkatkan minat belajar pelajar karena dapat berpengaruh terhadap kemampuan matematis dan hasil belajarnya.

Daftar Pustaka

- Abidin, Z., Rumansyah, R., & Arizona, K. 2020. Pembelajaran online berbasis proyek salah satu solusi kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64–70. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>
- Adinugraha, F. 2018. Model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah media pembelajaran. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.30998/sap.v3i1.2728>
- Ain, S. Q., Putra, E. D., & Mulyani, E. A. 2021. Pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah media pembelajaran dalam perancangan media belajar di sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10, 43–50. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v10i1.8119>
- Anita, I. W. 2017. Implementasi pembelajaran berbasis proyek untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif matematis mahasiswa. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(1), 125–131. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i1.1287>
- Bachri, B. S. 2010. Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46–62.
- Baidowi, A., Sumarmi, S., & Amirudin, A. 2015. Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan menulis karya ilmiah geografi siswa sma. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(1), 48–58. <https://doi.org/10.17977/um017v20i12015p048>
- Hajerina, H., Suciati, I., & H. Mailili, W. 2022. Analisis kesalahan mahasiswa pada mata kuliah kalkulus diferensial materi turunan. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 24–33. <https://doi.org/10.46918/equals.v5i1.1238>
- Hakim, A., Setyosari, P., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. 2016. Pengaruh strategi pembelajaran (pembelajaran berbasis proyek vs pembelajaran langsung) dan motivasi belajar terhadap pemahaman konsep dan keterampilan motorik. *JINOTEP: Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um031v3i12016p001>
- Hasjiandito, A., Haryono, & Djuniadi. 2014. Pengembangan model pembelajaran blended learning berbasis proyek pada mata kuliah media pembelajaran di jurusan pgpaud unnes. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 3(2), 38–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ijcet.v3i2.9825>
- Hutasuhut, S. 2010. Implementasi pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata kuliah pengantar ekonomi

- pembangunan pada jurusan manajemen fe unimed. *Pekbis Jurnal*, 2(1), 196–207. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31258/pekbis.2.01.%25p>
- Isnaniah, I. 2017. Peningkatan kreativitas dan kemandirian belajar mahasiswa melalui model pembelajaran berbasis proyek pada perkuliahan media pembelajaran matematika. *Suska Journal of Mathematics Education*, 3(2), 83. <https://doi.org/10.24014/sjme.v3i2.3549>
- Izzati, N. 2014. Pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa (studi kuasi eksperimen terhadap mahasiswa tadaris matematika iain syekh nurjati Cirebon). *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v3i1.7>
- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. 2018. Analisis pemahaman konsep dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari minat belajar siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.30738/sosio.v4i1.1477>
- Lia, L. 2018. Kemampuan mahasiswa dalam membuat alat peraga fisika melalui pembelajaran berbasis proyek. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 16(2), 222. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v16i2.2049>
- Mudmainah, S. 2016. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas iii sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(30), 2873–2878. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/4984/0>
- Muhandaz, R. 2015. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok terhadap pemecahan masalah matematis siswa kelas viii mtsn kota padang. *Suska Journal of Mathematics Education*, 1(1), 35. <https://doi.org/10.24014/sjme.v1i1.1338>
- Ningsih, W., Arwita, W., & Hadinata, A. 2022. Instrumen kemampuan berpikir kreatif mahasiswa untuk pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah media pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 10(3), 85–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/inpafi.v10i3.38243>
- Norhikmah, N., Rizky, N. F., Puspita, D., & Saudah, S. 2022. Inovasi pembelajaran dimasa pandemi: implementasi pembelajaran berbasis proyek pendekatan destinasi imajinasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3901–3910. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1886>
- Pratiwi, A. P., & Bernard, M. 2021. Analisis minat belajar siswa kelas v sekolah dasar pada materi satuan panjang dalam pembelajaran menggunakan media scratch. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 891–898. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.891-898>
- Siswandi, E. 2021. Analisis kesalahan mahasiswa pada mata kuliah kalkulus materi persamaan diferensial berdasarkan metode newman ditinjau dari kemampuan awal matematika. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 61–67.
- Suciati, I., Hajerina, Wahyuni, D. S., Nurhalida, S., & Mailili, W. H. 2022. *Media Pembelajaran Matematika: Teori dan Aplikasinya pada Matematika Sekolah Dasar*. CV. Ruang Tentor.

- Sunita, N. W., Mahendra, E., & Lesdyantari, E. 2019. Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika peserta didik. *Widyadari*, 20(1), 127–145. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.2655018>
- Wayan Rati, N., Kusmaryatni, N., Rediani, N., & Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J. 2017. Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(2), 60–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9059>
- Zativalen, O., Irmaningrum, R. N., & Husna, A. 2022. Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) terhadap kreativitas mahasiswa program studi pgsd pada mata kuliah sumber dan media pembelajaran. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 4(2), 44–50. <https://doi.org/10.33654/pgsd>