



Editor :

Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.

Dr. Siti Fadjarajani, M.T.

Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.

RISET-RISET PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT ERA COVID-19

Dr. H. Sutirna, S.Pd., M.Pd. - Ns. Ake Royke Calvin Langingi, S.Kep., M.Kes.
Agus Iwan Mulyanto - Dr. Elisabeth Surbakti, SKM. M.Kes. - Ahmad, S.Pd.I., M.Pd.I.
Akhli Nur Fu'adi, M.S.I. - Mintarsih Arbarini - All Fine Loretha - Rusdin Djibu
Tera Noviantiningtyas Ripto Saputri - Zahara Violina Afya' - Salsa Nur Fadilla
drg. Silviani Kesuma, M.P.H. - Dr. Elihami, S.Pd., M.Pd.I.
Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum. - Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.
Dr. Fahrina Yustiasari Liriwati, M.Pd.I. - Ns. Dwi Yogo Budi Prabowo, S.Kep., M.Kep.
Ns. Grace Irene Viodyta Watung, S.Kep., M.Kes.

RISET RISET PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT ERA COVID - 19

Penulis

Dr. H. Sutirna, S.Pd., M.Pd.; Ns. Ake Royke Calvin Langingi, S.Kep., M.Kes.
Agus Iwan Mulyanto; Dr. Elisabeth Surbakti SKM. M.kes
Ahmad, S.Pd.I., M.Pd.I.; Akhlis Nur Fu'adi, M.S.I.; Mintarsih Arbarini
All Fine Loretha; Rusdin Djibu; Tera Noviantiningtyas Ripto Saputri
Zahara Violina Afya'; Salsa Nur Fadilla; drg. Silviani Kesuma, M.P.H.
Dr. Elihami, S.Pd., M.Pd.I.; Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.
Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.; Dr. Fahrina Yustiasari Liriwati, M.Pd.I.
Ns. Dwi Yogo Budi Prabowo, S.Kep., M.Kep.
Ns. Grace Irene Viodyta Watung, S.Kep., M.Kes.

Editor

Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.
Dr. Siti Fadjarajani, M.T.
Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.



Penerbit Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo
2021

RISET RISET PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT ERA COVID - 19

Penulis

Dr. H. Sutirna, S.Pd., M.Pd.; Ns. Ake Royke Calvin Langingi, S.Kep., M.Kes.
Agus Iwan Mulyanto; Dr. Elisabeth Surbakti SKM. M.kes
Ahmad, S.Pd.I., M.Pd.I.; Akhlis Nur Fu'adi, M.S.I.; Mintarsih Arbarini
All Fine Loretha; Rusdin Djibu; Tera Noviantiningtyas Ripto Saputri
Zahara Violina Afya'; Salsa Nur Fadilla; drg. Silviani Kesuma, M.P.H.
Dr. Elihami, S.Pd., M.Pd.I.; Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.
Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.; Dr. Fahrina Yustiasari Liriwati, M.Pd.I.
Ns. Dwi Yogo Budi Prabowo, S.Kep., M.Kep.
Ns. Grace Irene Viodyta Watung, S.Kep., M.Kes.

Editor

Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.
Dr. Siti Fadjarajani, M.T.
Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.

Cetakan kesatu, Januari 2021

Diterbitkan oleh Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo

Alamat: Jalan Sudirman No. 06 Kota Gorontalo 96128

Surel: pascasarjana@ung.ac.id

www.pascasarjana.ung.ac.id

ISBN: 978-602-74311-9-5

Penyunting: Mira Mirnawati, Sitti Aida Habibie

Setting & Layout Isi: Irfan Ibura

Penata Letak: Hanan Nugraha

Desain Sampul: Ilham Djafar

@2021

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian

Atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penulisan buku ini.

Proyek adalah tugas yang kompleks, berdasarkan tema yang menantang, yang melibatkan mahasiswa dalam mendesain, memecahkan masalah, mengambil keputusan, atau kegiatan investigasi; memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan dalam menghasilkan produk. Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai pembelajaran yang menggunakan Proyek sebagai media dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas mahasiswa untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil Proyek berupa barang atau jasa dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain. Melalui penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek, mahasiswa akan berlatih merencanakan, melaksanakan kegiatan sesuai rencana dan menampilkan atau melaporkan hasil kegiatan.

Pembelajaran Berbasis Proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Proyek adalah model atau metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya. Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning=PBL), proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (a

guiding question) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum.

Akhir kata kami sampaikan kepada penulis dan semua pihak yang telah berperan serta dalam terbitnya buku ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhoi segala usaha kita.

Gorontalo, 26 Januari 2021

Penerbit

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
SIGNIFIKANSI TUGAS PROYEK PEMBUATAN FILM PENDEK (VIDEO) MATA KULIAH PLSBT Dr. H. Sutirna, S.Pd., M.Pd.....	1
<i>PROJECT BASED LEARNING (PJBL) MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA KEPERAWATAN</i> Ns. Ake Royke Calvin Langingi, S.Kep.,M.Kes	15
DAMPAK DIGITAL 4.0 BIDANG PENDIDIKAN ERA NEW NORMAL Agus Iwan Mulyanto.....	23
MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (<i>PROJECT BASED LEARNING</i>) DALAM PEMBELAJARAN SOSIAL BUDAYA DASAR PADA MAHASISWA KEBIDANAN Dr. Elisabeth Surbakti SKM.M.Kes.....	37
PROSES, MODEL, STRATEGI PEMBELAJARAN DARING ERA <i>NEW NORMAL</i> Ahmad, S.Pd.I., M.Pd.I.....	57
STUDI LINGKUNGAN BERBASIS LITERASI Akhlis Nur Fu'adi, M.S.I.	67
MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PADA MATA KULIAH DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN NON FORMAL (PNF) Mintarsih Arbarini, All Fine Loretha	79
<i>STUDY</i> KRITIS BERBAGAI MODA PEMBELAJARAN MASA PANDEMI Tera Noviantiningtyas Ripto Saputri, Zahara Violina Afya', Salsa Nur Fadilla.....	93

MODEL PENINGKATAN KAPASITAS CALON JAMAAH HAJI DAN UMRAH DALAM PENGURANGAN RISIKO PANDEMI CORONA VIRUS DISEASE (COVID-19) drg. Silviani Kesuma, M.P.H.	101
<i>LO KEGAI</i> PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH MELALUI MODEL <i>E-LEARNING</i> DENGAN PENDEKATAN MULTIKULTURALISME Dr. Elihami, S.Pd., M.Pd.I.	111
PEMBUATAN WAHANA SINIAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA BERBASIS PROYEK Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.....	117
MODEL PEMBELAJARAN <i>BLENDED LEARNING</i> UNTUK MAHASISWA Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd., Drs. Yakob Napu, M.Pd.	125
VIDEO PEMBELAJARAN SULAMAN KARAWO BERBASIS KARAKTER MELALUI KELAS MAYA DI LKP PROVINSI GORONTALO Rusdin Djibu	139
<i>E-LEARNING</i> ; POTRET METODE PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 Dr. Fahrina Yustiasari Liriwati, M.Pd.I.....	151
STRATEGI PEMBELAJARAN KLINIK KEPERAWATAN BERBASIS DARING SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 DI AKPER RUMKIT TK III MANADO Ns.Dwi Yogo Budi Prabowo,S.Kep.M.Kep.....	163
<i>STUDENT CENTRE LEARNING (SCL)</i> DALAM PEMBELAJARAN MATA KULIAH KONSEP DASAR KEPERAWATAN Ns. Grace Irene Viodyta Watung, S.Kep.,M.Kes.....	169
BIOGRAFI PENULIS	179

PEMBUATAN WAHANA SINIAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA BERBASIS PROYEK

Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.

Universitas Kristen Maranatha

rosidatm@gmail.com

A. Pendahuluan

Globalisasi itu berlangsung di semua bidang seperti ideologi politik, ekonomi, pertahanan dan keamanan, serta sosial budaya. Dampak globalisasi di bidang sosial budaya sudah terasa. Kebudayaan modern dan global sudah merasuk ke dalam jiwa bangsa Indonesia. Nilai-nilai budaya lokal seperti nilai-nilai yang menyangkut etika, estetika, moral, agama, sosial, dan cara pandang diri sudah mulai terkikis, termasuk bahasa lokal. Ancaman kepunahan bahasa-bahasa ibu (bahasa lokal) telah menjadi persoalan internasional. Ancaman ini berlaku pula bagi sejumlah bahasa ibu di pelosok Indonesia yang kebetulan hanya didukung hanya atau oleh tinggal segelintir penutur tua, lebih-lebih karena bahasa ibu tersebut tidak memiliki tradisi tulis yang mantekan. Upaya untuk mempertahankan dan memperkuat jati diri bangsa, salah satunya ialah melalui sastra. Pembelajaran bahasa seyogianya harus mengandung nilai-nilai kebinekaan. Warna lokal yang bersifat dan mengusung kedaerahan yang tentu saja mencerminkan keindonesiaan. Pembelajaran bahasa harus mencerminkan suasana dan lokasi, falsafah, etnis, kekhasan, keunikan, atmosfer, keindahan, serta keberagaman nusantara. Karya bahasa bermuatan lokal dapat mengungkapkan modalitas kebinekaan yang mengusung kekayaan berbagai etnis dan menonjolkan khazanah kedaerahan yang tentu saja merupakan warna lokal yang termasuk identitas bangsa Indonesia. Pembelajaran bahasa perlu dikelola dan didesain sedemikian rupa agar generasi milenial gemar untuk mempelajari Bahasa yang bernuansa nusantara. Generasi milenial merupakan generasi pengguna media sosial, baik untuk kepentingan pribadi, kelompok, ekonomi, eksistensi maupun pencarian informasi (Ainiyah, 2018:

223) [1]. Generasi milenial merupakan individu yang sangat familiar dengan teknologi internet dengan wahana yang menawarkan fitur-fitur dan aplikasi yang memberi kemudahan bagi remaja milenial untuk mengakses informasi seperti yang mereka inginkan. Generasi milenial sangat tak bisa dipisahkan dari media sosial. Media sosial adalah salah satu anak dari dunia virtual yang pada saat ini telah menjadi sebuah tren yang memiliki dampak begitu kuat terhadap perkembangan pola pikir manusia. Pada zaman kini, generasi milenial memanfaatkan media sosial sebagai bahan mengekspresikan diri. Oleh sebab itu, demikian pula, pembelajaran bahasa harus adaptif terhadap perkembangan teknologi sehingga generasi milenial tertarik. Media pembelajaran adaptif bagi generasi muda harus didesain dengan perspektif digital. Dengan demikian, media pembelajaran konvensional perlu dialihwahanakan ke dalam sistem digital. Untuk itu, pembelajaran bahasa diarahkan kepada pembelajaran berbasis proyek berupa penugasan kepada para naradidik untuk mengalihwahanakan teks/naskah kebahasaan ke dalam media siniar.

Pembelajaran berbasis proyek, menurut kurikulum 2013, adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran. Naradidik melakukan aktivitas yang meliputi eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk belajar. Model pembelajaran ini memiliki keunggulan yang bermanfaat bagi naradidik. Mulyasa (2014: 145) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan peserta didik pada permasalahan kompleks yang diperlukan dalam melakukan investigasi dan memahami pelajaran melalui investigasi [2]. Dengan model ini, naradidik digiring untuk mendesain dan membuat sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai materi ajar dan hasil interpretasi dan analisis terhadap materi ajar melalui aktivitas pengujian atau eksperimen secara kolaboratif. Menurut Daryanto dan Raharjo (2012: 162), pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan inferensi pengalaman yang konkret dan faktual [3]. Sugihartono, dkk. (2015: 84) mengungkapkan bahwa metode

proyek adalah metode pembelajaran berupa penyajian materi ajar kepada naradidik yang bertitik tolak dari suatu masalah yang selanjutnya dibahas dari berbagai sisi yang relevan sehingga diperoleh pemecahan secara menyeluruh dan bermakna [4]. Pembelajaran berbasis proyek ini memberi kesempatan siswa untuk menganalisis suatu masalah dari sudut pandang naradidik sesuai dengan minat dan bakatnya. Jadi, titik fokus pembelajaran berbasis proyek adalah aktivitas menghasilkan produk yang aplikatif dan berdaya guna.

Alih wahana materi ajar berupa teks kebahasaan yang bernuansa nusantara ke dalam media digital ditujukan untuk memperkenalkan dan menghidupkan kembali teks kebahasaan khas nusantara dengan Teknik alih wahana dari naskah. Menurut KBBI V (2016), siniar adalah Konsep siniar (*podcast*) adalah serangkaian berkas audio digital yang diucapkan secara verbal yang dapat diunduh pengguna ke perangkat pribadi agar mudah didengarkan kapan saja dan di mana saja [5]. Aplikasi *streaming* dan layanan siniar menyediakan cara yang nyaman dan terintegrasi untuk mengelola antrean pemutaran yang dapat dinikmati dan didengarkan secara pribadi. Proyek tugas alih wahana teks kebahasaan ke dalam media audio digital (*podcast*) yang digarap naradidik dapat dijadikan sebagai media untuk mempromosikan keanekaragaman seni dan budaya nusantara. Konten siniar meliputi beragam aneka cerita dan dongeng, sandiwara sastra, informasi wisata dan kuliner, dan berbagai kreativitas promosi berbasis audio yang mengemukakan kekayaan khas nusantara. Naradidik menjadi terdorong untuk memproduksi konten-konten yang menimbulkan cinta tanah air dan gelora optimisme bangsa.

B. Pembahasan

Aktivitas model pembelajaran berbasis proyek dimulai dengan pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan tersebut harus relevan dengan masalah yang kerap kali dialami oleh naradidik di kehidupan nyata yang jika tidak diselesaikan dapat mengganggu kehidupan manusia baik secara langsung maupun tidak langsung. Dari permasalahan tersebut dibentuklah kelompok kecil. Setiap kelompok tersebut akan mendesain

perencanaan proyek dan menyusun jadwal guna merampungkan proyek berupa produk yang bermanfaat dan mudah diaplikasikan. Peran guru atau dosen adalah menjadi pendamping untuk memantau pekerjaan peserta didik, menguji hasil, dan mengevaluasi hasil pekerjaan peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, pada saat responden ditanya apakah mereka tertarik mendengarkan *podcast* secara rutin, 43% responden mengatakan bahwa mereka sangat tertarik, hanya 6% responden yang tidak tertarik mendengarkan *sinar/podcast*. Oleh sebab itu, produk *sinar* dianggap produk yang sangat digemari oleh generasi milenial. Sesuai dengan hasil survei di lapangan, terdapat berbagai macam alasan mengapa orang suka mendengarkan *podcast*. Tiga alasan yang utama adalah kontennya bervariasi, fleksibel, dan lebih dapat dinikmati daripada konten visual. Mereka dapat mendengarkannya di rumah, pada saat berkendara, terutama di kendaraan publik, serta di tempat publik seperti kafe, perpustakaan, taman, dan sebagainya.

Berikut adalah tahap-tahap pembelajaran berbasis proyek yang luarannya berupa produk *sinar*.

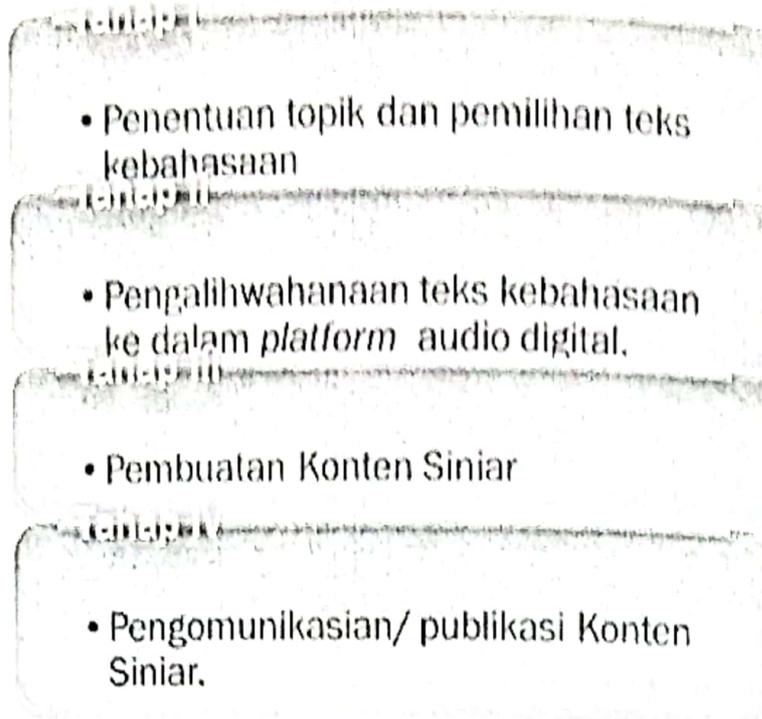
Tabel I Aktivitas Pembuatan *Sinar (podcast)*

No.	Aktivitas
1.	Menentukan topik
2.	Memilih teks kebahasaan, misalnya teks cerpen, puisi, naskah drama, novel, dsb.
3.	Mengalihwahanakan teks kebahasaan ke dalam media digital audio
4.	Unduh dan <i>install</i> aplikasi <i>podcast</i> dari <i>Google Play Store</i> atau <i>Apple App Store</i> .
5.	Jalankan dan mulai mendaftar akun baru. Bisa langsung mempergunakan akun Google dengan tekan ' <i>Continue with Google</i> '.
6.	Untuk langsung membuat <i>sinar</i> , tekan ' <i>I want to make new podcast</i> '. Jika ingin mengunggah audio <i>sinar</i> yang sudah direkam, tekan ' <i>I have podcast i want to import</i> '.
7.	Lanjutkan tekan ' <i>Record</i> ' untuk merekam <i>sinar</i> baru.

No.	Aktivitas
8.	Mulailah berbicara tentang topik siniar yang sudah disiapkan.
9.	Beri tanda ' <i>Flag</i> ' dengan tekan pada <i>Add Flag</i> . Kesalahan pengucapan atau kesalahan lain akan memunculkan tanda dengan fitur ini.
10.	Jika rekaman selesai, tekan ' <i>Stop</i> '. Tampilkan pratayang untuk mendengarkan hasil rekaman. Agar lebih menarik, tekan ' <i>Add background music</i> ' untuk menambahkan musik tambahan.
11.	Selanjutnya akan muncul koleksi musik pada aplikasi yang bisa dipilih. Tekan tombol ' <i>Play</i> ' untuk mendengarkan pratayang musiknya, lalu tekan ikon plus untuk menambahkan musik ke dalam podcast.
12.	Langsung tekan ' <i>Save</i> ' untuk menyimpan ke akun.
13.	Beri judul siniar yang akan disimpan. Silakan beri judul episode, lalu tekan ' <i>Add recording to episode</i> '.
14.	Tekan ' <i>Publish</i> ' yang letaknya di kanan atas untuk mulai mengunggah siniar yang sudah dibuat.
15.	Isi keterangan untuk judul episode siniar dan deskripsi singkatnya.
16.	Jika sudah terisi semua, tekan ' <i>Publish Now</i> ' atau ' <i>Change publish date</i> ' jika siniar ingin disiarkan pada hari dan jam tertentu.
17.	Selesai.

Alih wahana teks/naskah kebahasaan dengan *platform* siniar menjadi wahana untuk melestarikan dan mempertahankan kekayaan nusantara yang dapat diakses oleh siapapun dan di manapun sehingga eksistensinya menjadi sangat tinggi. Proyek pembuatan siniar ini menjadi sarana untuk membangkitkan ekonomika budaya yang berbasis seni pertunjukan tradisi, seni kontemporer, apresiasi sastra, sandiwara, kritik seni, hingga promosi kerajinan lokal. Tidak dapat dipungkiri bahwa pada saat ini, *platform* yang praktis dan kolaboratif sangat mutlak untuk membantu naradidik lebih fokus melakukan proses kreatif dan inovatif dalam pembelajaran bahasa berbasis proyek.

Secara garis besar, skema atau alur pembuatan produk siniar meliputi tahap-tahap seperti diperlihatkan dalam bagan di bawah ini.



Gambar 1. Bagan Tahap Pembuatan Produk Siniar

Untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek yang produknya berupa *siniar/podcast*, pihak sekolah/institusi perlu menyediakan fasilitas laboratorium/studio siniar sehingga akan memperlancar aktivitas naradidik dalam pembuatan *platform* siniar. Alat-alat untuk memproduksi siniar terlihat di bawah ini.



Gambar 2. Alat untuk Memproduksi Siniar

Untuk aktivitas produksi siniar digunakan alat-alat yang meliputi mikrofon, *audio interface* (khusus bagi pengguna mikrofon analog), *laptop* atau komputer, *digital audio work station*, dan *pop filter*.

Dalam pembuatan produk siniar yang merupakan alih wahana dari teks kebahasaan, guru atau dosen dapat melakukan hal-hal, seperti disajikan di bawah ini.

Tabel II Aktivitas Guru dalam Pendampingan Alih Wahana Teks ke dalam Siniar

No.	Aktivitas
1.	Guru memberikan informasi kompetensi pengalihwahanaan
2.	Guru menjelaskan materi alih wahana teks kebahasaan bernuansa nusantara ke dalam siniar.
3.	Guru memaparkan tujuan pembelajaran berbasis proyek.
4.	Guru menjelaskan penggunaan bahasa Indonesia yang benar baik dari segi bentuk maupun struktur dalam pengalihwahanaan teks kebahasaan menjadi produk audio digital.
5.	Guru mengeksplanasikan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek dengan produk luaran berupa <i>podcast</i> (siniar).
6.	Guru mendistribusikan teks kebahasaan yang harus dialihwahanakan.
7.	Guru menjawab pertanyaan dari naradidik seputar proyek.
8.	Guru membagi kelompok (kelompok kecil maksimal 3 orang).
9.	Guru memberikan informasi tentang pembuatan siniar mulai dari alur proses sampai dengan tenggat waktu pengumpulan.
10.	Guru mempersilahkan setiap kelompok membuat produk siniar dengan berbasis teks kebahasaan.
11.	Guru menjadi pamong dalam pembuatan siniar.
12.	Guru menilai hasil karya siniar per kelompok.
13.	Guru mengevaluasi metode pembelajaran berbasis proyek.
14.	Selesai

Dalam pembuatan siniar, guru memosisikan diri sebagai pamong dan mendampingi naradidik untuk berkreasi, berinovasi, dan berkarya dengan media siniar yang merupakan alih wahana teks kebahasaan menjadi media audio digital.

C. Penutup

Berdasarkan hasil pembahasan diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Titik fokus pembelajaran berbasis proyek adalah aktivitas menghasilkan produk yang aplikatif dan berdaya guna.
2. Proyek tugas alih wahana teks kebahasaan ke dalam media audio digital (*podcast*) yang digarap naradidik dapat dijadikan sebagai media untuk mempromosikan keanekaragaman seni dan budaya nusantara.
3. Berdasarkan hasil survei dalam penelitian ini, produk siniar dianggap produk yang sangat digemari oleh generasi milenial.
4. Dalam pembuatan siniar, guru memosisikan diri sebagai pamong dan mendampingi naradidik untuk berkreasi, berinovasi, dan berkarya dengan media siniar yang merupakan alih wahana teks kebahasaan menjadi media audio digital.

Referensi

- Ainiyah, Nur. 2018. Remaja Millenial dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millenial. Volume 2 No. 2. JPII.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto, dan Mulyo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Sugihartono, dkk, 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Luar Jaringan (*offline*), Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional.