

LAPORAN PELAKSANAAN

PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)

PROGRAM STUDI
DIII TEKNOLOGI INFORMASI

SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2025/2026



PROGRAM STUDI
D-III TEKNOLOGI INFORMASI



MEI 2026
SURAKARTA, INDONESIA



GENAP 2025/2026
SEMESTER GENAP



web.vokasi.tsu.ac.id



0895-7033-54767



Jl. KH. Samanhudi No. 84 – 86 Surakarta

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN PELAKSANAAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)

Program Studi DIII Teknologi Informasi

Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026

Laporan Pelaksanaan Problem Based Learning (PBL) dengan Praktisi Industri Program Studi DIII Teknologi Informasi Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026 ini telah diperiksa dan disahkan sebagai dokumen pelaksanaan pembelajaran di Program Studi DIII Teknologi Informasi, Sekolah Vokasi, Universitas Tiga Serangkai.

Mengetahui,
Dekan Sekolah Vokasi



Hendro Wijayanto, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0622019003

Universitas Tiga Serangkai
Ketua Prodi D-III Teknologi Informasi

A handwritten signature in blue ink, belonging to Bayu Dwi Raharja.

Bayu Dwi Raharja, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0610098202

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	4
1.1 LATAR BELAKANG	4
1.2 TUJUAN PELAPORAN	5
1.3 INDIKATOR KEBERHASILAN	6
BAB II DATA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN.....	7
2.1 DAFTAR MATA KULIAH PjBL DAN PBL	7
2.2 INTEGRASI TEKNOLOGI DAN PEDAGOGI	7
BAB III EVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR.....	11
3.1 MEKANISME PELAKSANAAN.....	11
3.2 KUALITAS LUARAN	12
3.3 DISTRIBUSI NILAI MAHASISWA.....	13
3.4 HASIL EVALUASI	14
BAB IV KENDALA DAN TINDAK LANJUT	16
4.1 KENDALA YANG DIHADAPI	16
4.2 RENCANA TINDAK LANJUT (RTL)	17
BAB V PENUTUP	19
5.1 KESIMPULAN.....	19
5.2 REKOMENDASI.....	19

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Program Studi Diploma III Teknologi Informasi Sekolah Vokasi Universitas Tiga Serangkai merupakan program pendidikan vokasi yang berorientasi pada pengembangan keterampilan praktis dan aplikatif di bidang teknologi informasi. Program studi ini memiliki keunggulan pada bidang **Mobile Programming** serta **Augmented Reality–Virtual Reality (AR/VR)** dengan kurikulum yang disusun selaras dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (DUDI). Selain membekali mahasiswa dengan kompetensi teknis, program studi juga mengembangkan kemampuan berkolaborasi, berkomunikasi, berwirausaha, dan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi digital.

Visi Program Studi DIII Teknologi Informasi adalah menjadi program studi yang menghasilkan lulusan profesional di bidang Mobile Programming dan Augmented Reality–Virtual Reality yang berdaya saing global, mampu berkontribusi dalam pengembangan teknologi dan industri digital, serta berlandaskan nilai-nilai akhlakul karimah. Untuk mewujudkan visi tersebut, salah satu misi program studi adalah menyelenggarakan pendidikan vokasi yang bersinergi dengan dunia industri, menghasilkan lulusan yang kompeten, kreatif, memiliki jiwa kepemimpinan, serta mampu menjalin kolaborasi dengan berbagai mitra industri, pemerintah, dan masyarakat.

Sebagai implementasi dari visi dan misi tersebut, Program Studi DIII Teknologi Informasi menerapkan pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa melalui keterlibatan langsung dunia industri dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk implementasinya adalah penyelenggaraan **Problem Based Learning (PBL)** melalui **antara Universitas Tiga Serangkai (TSU) dengan praktisi industri**. ini menghadirkan praktisi sebagai narasumber sekaligus mitra pembelajaran yang menyampaikan permasalahan nyata, pengalaman profesional, perkembangan teknologi terkini, serta praktik terbaik yang diterapkan di dunia kerja.

Melalui kelas kolaborasi, mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual dari dosen, tetapi juga belajar menganalisis permasalahan, merumuskan alternatif solusi, berdiskusi secara aktif, serta memperoleh umpan balik langsung dari praktisi industri. Pendekatan ini diharapkan mampu memperkuat keterkaitan antara

capaian pembelajaran mata kuliah dengan kebutuhan kompetensi di dunia kerja, sehingga lulusan memiliki kesiapan yang lebih baik dalam menghadapi tantangan industri digital.

Pelaksanaan juga sejalan dengan karakteristik pembelajaran Program Studi DIII Teknologi Informasi yang menekankan pembelajaran kontekstual, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Dengan melibatkan praktisi industri, mahasiswa memperoleh wawasan mengenai penerapan teknologi informasi, budaya kerja profesional, perkembangan industri, serta kompetensi yang dibutuhkan di era transformasi digital. Selain meningkatkan hard skills, kegiatan ini juga menjadi sarana pengembangan soft skills, seperti komunikasi, kerja sama tim, kepemimpinan, kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah.

Laporan ini disusun sebagai bentuk dokumentasi sekaligus evaluasi pelaksanaan berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026 di Program Studi DIII Teknologi Informasi. Hasil evaluasi diharapkan menjadi dasar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kolaboratif bersama praktisi industri pada semester berikutnya sehingga semakin mendukung pencapaian visi Program Studi DIII Teknologi Informasi dalam menghasilkan lulusan yang profesional, adaptif, dan siap bersaing di dunia kerja.

1.2 TUJUAN PELAPORAN

Laporan pelaksanaan Problem Based Learning (PBL) melalui ini disusun dengan tujuan untuk:

1. Mendokumentasikan pelaksanaan antara Universitas Tiga Serangkai dengan praktisi industri pada Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026.
2. Mengevaluasi keterlaksanaan pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) sebagai bagian dari implementasi pembelajaran vokasi yang berorientasi pada kebutuhan industri.
3. Mengetahui efektivitas keterlibatan praktisi industri dalam mendukung pencapaian capaian pembelajaran mahasiswa.
4. Mengidentifikasi hasil pembelajaran, kompetensi, serta pengalaman belajar yang diperoleh mahasiswa melalui kelas kolaborasi.

5. Menjadi bahan evaluasi dan penyusunan rekomendasi dalam pengembangan pembelajaran kolaboratif antara Program Studi DIII Teknologi Informasi dengan dunia industri pada semester berikutnya.

1.3 INDIKATOR KEBERHASILAN

Keberhasilan pelaksanaan berbasis Problem Based Learning (PBL) diukur berdasarkan indikator sebagai berikut:

1. bersama praktisi industri terlaksana sesuai dengan rencana pembelajaran pada mata kuliah yang telah ditetapkan.
2. Praktisi industri berpartisipasi aktif dalam penyampaian materi, pembahasan studi kasus, diskusi, dan pemberian umpan balik kepada mahasiswa.
3. Mahasiswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, diskusi, analisis kasus, dan penyampaian solusi terhadap permasalahan yang diberikan.
4. Mahasiswa menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah sesuai dengan karakteristik pembelajaran vokasi.
5. Pelaksanaan memperoleh tanggapan positif dari dosen, praktisi industri, dan mahasiswa, serta memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri.

BAB II DATA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

2.1 DAFTAR MATA KULIAH PjBL DAN PBL

Pada Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026, Program Studi DIII Teknologi Informasi mengimplementasikan Problem Based Learning (PBL) dengan Praktisi Industri pada beberapa mata kuliah. Penerapan metode ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual melalui penyelesaian permasalahan nyata yang relevan dengan bidang keilmuan dan kebutuhan dunia usaha serta dunia industri (DUDI).

Tabel 2.1 Daftar Mata Kuliah PBL dengan Praktisi Industri

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	Dosen Pengampu	SKS	Metode (PjBL/PBL)
1	252C13W08	Desain UI/UX (Web & Mobile)	Paulus Harsadi, S.Kom., M.Kom	2	PBL dengan Praktisi Industri
2	25MKSV01	Kreativitas dan Inovasi Bisnis	Retno Tri Vlandari, S.Si., M.Si	2	PBL dengan Praktisi Industri
3	25MKN03	Kewarganegaraan & Teori Kritis	R Arie Febrianto, S.H., M.H	2	PBL dengan Praktisi Industri

Melalui penerapan Problem Based Learning (PBL) dengan Praktisi Industri, mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aplikatif melalui penyampaian materi, pembahasan permasalahan nyata, diskusi, analisis, serta penyusunan solusi berdasarkan pengalaman profesional praktisi industri. Pendekatan ini diharapkan mampu menghubungkan konsep akademik dengan praktik di dunia kerja sehingga kompetensi lulusan menjadi lebih relevan dengan kebutuhan industri.

2.2 INTEGRASI TEKNOLOGI DAN PEDAGOGI

Pelaksanaan Problem Based Learning (PBL) dengan Praktisi Industri pada Program Studi DIII Teknologi Informasi mengintegrasikan pendekatan pembelajaran berbasis penyelesaian masalah dengan pemanfaatan teknologi informasi sebagai pendukung proses pembelajaran. Integrasi ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*), mendorong

kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tantangan dunia kerja. Dalam implementasinya, dosen berperan sebagai fasilitator yang merancang pembelajaran, membimbing proses analisis, serta mengevaluasi capaian pembelajaran mahasiswa. Praktisi industri berperan sebagai narasumber yang memberikan wawasan profesional, menyampaikan permasalahan nyata, serta memberikan umpan balik terhadap solusi yang dikembangkan mahasiswa. Pelaksanaan PBL dengan Praktisi Industri dilaksanakan melalui tahapan sebagaimana disajikan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Tahapan Pelaksanaan Berbasis PBL

Tahapan	Aktivitas	Pelaksana
Perencanaan	Penentuan mata kuliah, penyusunan jadwal, koordinasi dengan praktisi industri, penyusunan studi kasus dan perangkat pembelajaran	Kaprodi, Dosen Pengampu, Praktisi Industri
Pelaksanaan	Penyampaian materi, pembahasan studi kasus, diskusi kelompok, analisis permasalahan, presentasi solusi	Dosen, Praktisi Industri, Mahasiswa
Refleksi	Diskusi hasil pembelajaran, pemberian masukan dan klarifikasi solusi	Dosen, Praktisi Industri, Mahasiswa
Evaluasi	Penilaian partisipasi, kemampuan analisis, komunikasi, kolaborasi, dan penyelesaian masalah	Dosen Pengampu

Pemanfaatan teknologi informasi dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran, pengelolaan materi, komunikasi, kolaborasi, serta dokumentasi kegiatan. Teknologi yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing mata kuliah sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran

Teknologi	Fungsi	Pemanfaatan
Google Classroom	Manajemen pembelajaran	Penyampaian materi, pengumpulan tugas, pemberian informasi kelas, serta evaluasi pembelajaran.

Teknologi	Fungsi	Pemanfaatan
Microsoft PowerPoint / Canva	Media presentasi	Digunakan oleh dosen, praktisi industri, dan mahasiswa untuk menyampaikan materi, mempresentasikan project, serta hasil diskusi.
Google Drive / Cloud Storage	Berbagi dokumen	Penyimpanan dan berbagi materi pembelajaran, referensi, dokumen project, serta laporan hasil pengerjaan mahasiswa.
Figma (<i>kebusus Mata Kuliah Desain UI/UX</i>)	Kolaborasi desain	Digunakan mahasiswa untuk merancang wireframe, prototype, dan antarmuka aplikasi secara kolaboratif selama pengerjaan project.
Perangkat Komputer/Laptop dan Internet	Pendukung pembelajaran	Digunakan mahasiswa untuk mengembangkan project, mengakses referensi, melakukan pengujian, dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh praktisi industri.

Penerapan pedagogi menempatkan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran (student-centered learning). Mahasiswa didorong untuk mengidentifikasi permasalahan, menganalisis penyebab, menyusun alternatif solusi, serta mengkomunikasikan hasil analisis berdasarkan perspektif akademik dan praktik industri. Selama proses tersebut, dosen dan praktisi industri memiliki peran yang saling melengkapi sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Peran Dosen dan Praktisi Industri

Aspek	Dosen	Praktisi Industri
Perencanaan	Menyusun RPS, skenario pembelajaran, dan instrumen penilaian	Memberikan masukan mengenai kebutuhan kompetensi industri

Aspek	Dosen	Praktisi Industri
Pelaksanaan	Memfasilitasi diskusi dan pembelajaran	Menyampaikan materi, pengalaman profesional, dan studi kasus
Pendampingan	Membimbing mahasiswa dalam proses analisis	Memberikan wawasan dan solusi berdasarkan praktik industri
Evaluasi	Menilai capaian pembelajaran mahasiswa	Memberikan umpan balik terhadap solusi yang dihasilkan mahasiswa

Melalui integrasi teknologi dan pedagogi tersebut, tidak hanya meningkatkan penguasaan kompetensi teknis mahasiswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah. Keterlibatan praktisi industri menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual sehingga mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan perkembangan teknologi informasi.

BAB III EVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR

3.1 MEKANISME PELAKSANAAN

Pelaksanaan *Problem Based Learning* (PBL) dengan Praktisi Industri pada Program Studi DIII Teknologi Informasi dilaksanakan berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang telah disusun oleh dosen pengampu. Pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan permasalahan nyata dari dunia usaha dan dunia industri (DUDI) ke dalam proses pembelajaran sehingga mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual serta mampu menerapkan kompetensi yang dimiliki dalam penyelesaian masalah.

3.1.1 TAHAP PERENCANAAN

Tahap perencanaan merupakan langkah awal dalam pelaksanaan PBL dengan Praktisi Industri. Pada tahap ini, dosen pengampu menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang memuat capaian pembelajaran mata kuliah, strategi pembelajaran berbasis PBL, metode asesmen, serta rubrik penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi proses dan hasil belajar mahasiswa. Selanjutnya dilakukan koordinasi antara Program Studi, dosen pengampu, dan praktisi industri untuk menyelaraskan materi, studi kasus atau permasalahan, serta bentuk luaran yang akan dihasilkan mahasiswa. Selain itu, perangkat pembelajaran, media pendukung, dan jadwal kegiatan dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran berjalan secara efektif.

3.1.2 TAHAP PELAKSANAAN

Tahap perencanaan merupakan langkah awal dalam pelaksanaan PBL dengan Praktisi Industri. Pada tahap ini, dosen pengampu menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang memuat capaian pembelajaran mata kuliah, strategi pembelajaran berbasis PBL, metode asesmen, serta rubrik penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi proses dan hasil belajar mahasiswa. Selanjutnya dilakukan koordinasi antara Program Studi, dosen pengampu, dan praktisi industri untuk menyelaraskan materi, studi kasus atau permasalahan, serta bentuk luaran yang akan dihasilkan mahasiswa. Selain itu, perangkat pembelajaran, media pendukung, dan jadwal kegiatan dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran berjalan secara efektif.

Tabel 3.1 Tahapan Pelaksanaan *Problem Based Learning* (PBL) dengan Praktisi Industri

Tahapan	Aktivitas Utama	Peran Dosen	Peran Praktisi Industri	Luaran
Perencanaan	Penyusunan RPS, penentuan CPMK, penyusunan rubrik penilaian, koordinasi materi dan studi kasus	Menyusun perangkat pembelajaran dan asesmen	Memberikan masukan mengenai kebutuhan industri dan studi kasus	RPS, rubrik penilaian, skenario pembelajaran
Pelaksanaan	Penyampaian materi, identifikasi masalah, diskusi kelompok, analisis, penyusunan solusi, presentasi	Memfasilitasi pembelajaran, membimbing diskusi, memonitor perkembangan mahasiswa	Menyampaikan pengalaman profesional, memberikan studi kasus, serta memberikan arahan dan umpan balik	Laporan analisis, prototype, proposal, atau luaran sesuai mata kuliah
Evaluasi	Penilaian proses dan hasil pembelajaran, refleksi, serta tindak lanjut	Melakukan penilaian berdasarkan rubrik dan capaian pembelajaran	Memberikan evaluasi terhadap solusi yang dihasilkan mahasiswa	Nilai, umpan balik, dan rekomendasi perbaikan

Mekanisme tersebut memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar secara aktif melalui penyelesaian permasalahan yang bersumber dari praktik industri. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya memahami konsep akademik, tetapi juga memperoleh pengalaman dalam menerapkan pengetahuan, bekerja secara kolaboratif, serta mengembangkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

3.2 KUALITAS LUARAN

Pelaksanaan *Problem Based Learning* (PBL) dengan Praktisi Industri menghasilkan luaran pembelajaran yang beragam sesuai dengan capaian pembelajaran masing-masing mata kuliah. Luaran tersebut merupakan hasil analisis, perancangan, dan penyelesaian permasalahan nyata yang diberikan oleh praktisi industri, sehingga mahasiswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks profesional.

Tabel 3.2 Kualitas Luaran Pembelajaran

No	Mata Kuliah	Luaran PBL	Capaian Kompetensi
1	Kewarganegaraan & Teori Kritis	Lembar Kerja Analisis Kelompok yang memuat analisis studi kasus, argumentasi berdasarkan peraturan perundang-undangan, rekomendasi, dan refleksi pembelajaran.	Kemampuan berpikir kritis, analisis hukum, komunikasi, dan penyusunan argumentasi.
2	Desain UI/UX (Web & Mobile)	Dokumen perancangan antarmuka (UI/UX) aplikasi TS Reader yang meliputi wireframe/mockup, alur penggunaan aplikasi, serta presentasi hasil desain.	Kemampuan analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka, prototyping, dan presentasi desain.
3	Kreativitas dan Inovasi Bisnis	Proposal dan presentasi re-branding merchant CV Al Barokah pada platform Tisera.id yang meliputi analisis masalah, konsep kreatif, identitas visual, dan strategi implementasi.	Kemampuan analisis bisnis, inovasi, kreativitas, komunikasi, dan penyusunan solusi bisnis.

Secara umum, luaran yang dihasilkan menunjukkan bahwa mahasiswa mampu menerapkan konsep yang dipelajari pada masing-masing mata kuliah dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh praktisi industri. Selain menghasilkan produk sesuai karakteristik mata kuliah, mahasiswa juga menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, serta kemampuan menyampaikan solusi secara profesional. Hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi *Problem Based Learning* (PBL) dengan Praktisi Industri memberikan pengalaman belajar yang lebih aplikatif dan relevan dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri.

3.3 DISTRIBUSI NILAI MAHASISWA

Penilaian pada pelaksanaan *Problem Based Learning* (PBL) dengan Praktisi Industri dilakukan secara komprehensif dengan memperhatikan aspek proses maupun hasil belajar. Penilaian tidak hanya berorientasi pada produk akhir, tetapi juga pada keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran, kemampuan bekerja sama, serta kemampuan menganalisis dan menyelesaikan permasalahan.

Tabel 3.3 Komponen Penilaian

Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai
Partisipasi	Keaktifan mahasiswa dalam diskusi dan pembelajaran.
Analisis Permasalahan	Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan solusi terhadap permasalahan.
Kolaborasi	Kemampuan bekerja sama, berbagi peran, dan berkontribusi dalam kelompok.
Presentasi	Kemampuan menyampaikan hasil analisis dan mempertahankan argumentasi.
Luaran Pembelajaran	Kualitas solusi, laporan, prototype, atau proposal yang dihasilkan.

Berdasarkan hasil evaluasi, penerapan *Problem Based Learning* (PBL) dengan Praktisi Industri memberikan dampak positif terhadap capaian pembelajaran mahasiswa. Mahasiswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menghubungkan teori dengan praktik, menyelesaikan permasalahan secara sistematis, serta bekerja secara kolaboratif. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang lebih berpusat pada penyampaian materi, penerapan PBL mendorong mahasiswa untuk lebih aktif, mandiri, dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

3.4 HASIL EVALUASI

Hasil evaluasi pelaksanaan *Problem Based Learning* (PBL) dengan Praktisi Industri menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual serta mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa. Rekapitulasi hasil evaluasi disajikan pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Hasil Evaluasi PBL dengan Praktisi Industri

No	Mata Kuliah	Kegiatan PBL	Mitra/ Praktisi Industri	Output Profesional	Hard Skill	Soft Skill	Industry Skill	Social Skill	Emotional Skill
1	Kewarganegaraan & Teori Kritis	Analisis permasalahan kebangsaan berdasarkan studi kasus dari praktisi	Praktisi Industri	Analisis kasus dan presentasi solusi	✓	✓	✓	✓	✓
2	Desain UI/UX (Web & Mobile)	Analisis kebutuhan pengguna dan	Praktisi Industri	Wireframe, prototype, dan	✓	✓	✓	✓	✓

No	Mata Kuliah	Kegiatan PBL	Mitra/ Praktisi Industri	Output Profesional	Hard Skill	Soft Skill	Industry Skill	Social Skill	Emotional Skill
		perancangan antarmuka berdasarkan project industri		presentasi desain					
3	Kreativitas dan Inovasi Bisnis	Analisis peluang usaha dan penyusunan solusi bisnis berdasarkan studi kasus	Praktisi Industri	Proposal bisnis dan presentasi/pitching	✓	✓	✓	✓	✓

Berdasarkan hasil evaluasi, pelaksanaan *Problem Based Learning* (PBL) dengan Praktisi Industri memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa. Keterlibatan praktisi industri memberikan pengalaman belajar yang lebih aplikatif sehingga mahasiswa mampu menghubungkan konsep yang dipelajari di kelas dengan kebutuhan nyata di dunia kerja. Selain meningkatkan kompetensi teknis (hard skills), kegiatan ini juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan komunikasi, kerja sama tim, kemampuan beradaptasi, penyelesaian masalah, serta profesionalisme mahasiswa dalam menyelesaikan tugas yang berikutnya.

BAB IV KENDALA DAN TINDAK LANJUT

4.1 KENDALA YANG DIHADAPI

Pelaksanaan *Problem Based Learning* (PBL) dengan Praktisi Industri secara umum telah berjalan dengan baik. Namun, berdasarkan masukan dari dosen pengampu, praktisi industri, serta hasil evaluasi mahasiswa, masih terdapat beberapa kendala yang perlu menjadi perhatian untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pada semester berikutnya.

a. Aspek Dosen

- Koordinasi jadwal antara dosen dan praktisi industri memerlukan penyesuaian agar tidak mengganggu jadwal perkuliahan reguler.
- Penyusunan instrumen dan rubrik penilaian yang mampu mengakomodasi penilaian proses maupun hasil pembelajaran membutuhkan waktu dan koordinasi yang lebih intensif.
- Monitoring perkembangan mahasiswa selama proses penyelesaian permasalahan memerlukan pendampingan yang berkelanjutan.

b. Aspek Mahasiswa

- Kemampuan mahasiswa dalam menganalisis permasalahan nyata masih beragam sehingga diperlukan pendampingan yang lebih intensif.
- Partisipasi dan kontribusi anggota dalam kerja kelompok belum sepenuhnya merata.
- Sebagian mahasiswa masih memerlukan peningkatan kemampuan komunikasi dan penyampaian ide dalam forum diskusi maupun presentasi.

c. Aspek Fasilitas

- Ketersediaan perangkat pendukung dan ruang pembelajaran yang representatif perlu terus ditingkatkan agar mendukung kegiatan diskusi dan presentasi.
- Akses terhadap referensi, studi kasus, dan sumber belajar yang relevan dengan kebutuhan industri masih perlu diperluas.

d. Aspek Mitra Industri

- Penyesuaian jadwal kegiatan antara praktisi industri dan kalender akademik memerlukan koordinasi yang lebih baik.
- Ketersediaan praktisi dengan bidang keahlian yang sesuai untuk setiap mata kuliah masih menjadi tantangan dalam pelaksanaan kegiatan.

e. Aspek Pendanaan

- Pelaksanaan kegiatan yang melibatkan praktisi industri memerlukan dukungan pendanaan untuk menunjang operasional kegiatan, dokumentasi, dan pengembangan kerja sama.
- Ketersediaan anggaran yang berkelanjutan diperlukan untuk mendukung peningkatan kualitas implementasi PBL dengan Praktisi Industri.

4.2 RENCANA TINDAK LANJUT (RTL)

Sebagai upaya meningkatkan efektivitas pelaksanaan *Problem Based Learning* (PBL) dengan Praktisi Industri, Program Studi DIII Teknologi Informasi menetapkan beberapa rencana tindak lanjut sebagai berikut.

No	Kendala	Rencana Tindak Lanjut
1	Koordinasi pelaksanaan dengan praktisi industri	Menyusun jadwal kegiatan lebih awal dan melakukan koordinasi sejak awal semester.
2	Variasi kemampuan mahasiswa	Meningkatkan pembimbingan akademik serta memberikan pembekalan sebelum pelaksanaan PBL.
3	Partisipasi mahasiswa dalam kelompok	Mengoptimalkan pembagian tugas, monitoring proses, dan penilaian individu maupun kelompok.
4	Keterbatasan fasilitas dan sumber belajar	Meningkatkan pemanfaatan laboratorium, perangkat pembelajaran, serta sumber belajar digital yang relevan.
5	Penguatan kerja sama dengan mitra	Memperluas jejaring kerja sama dengan dunia usaha dan dunia industri (DUDI) serta meningkatkan keterlibatan praktisi pada berbagai mata kuliah.
6	Dukungan pendanaan	Mengusulkan alokasi anggaran program studi dan menjajaki dukungan pendanaan melalui kerja sama dengan mitra industri.

Rencana tindak lanjut tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas implementasi *Problem Based Learning* (PBL) dengan Praktisi Industri pada semester berikutnya. Melalui

perbaikan yang berkelanjutan, Program Studi DIII Teknologi Informasi berkomitmen untuk menghadirkan pembelajaran yang semakin relevan dengan perkembangan teknologi, kebutuhan dunia industri, serta mendukung pencapaian kompetensi lulusan yang profesional, adaptif, dan berdaya saing.

BAB V PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Pelaksanaan *Problem Based Learning* (PBL) dengan Praktisi Industri pada Program Studi DIII Teknologi Informasi Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026 telah terlaksana sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Kegiatan ini menjadi salah satu implementasi pembelajaran yang menghubungkan proses akademik dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (DUDI) melalui keterlibatan praktisi sebagai mitra dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi, penerapan PBL memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual kepada mahasiswa. Melalui penyelesaian permasalahan nyata, mahasiswa tidak hanya memperoleh penguasaan kompetensi akademik, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, serta kemampuan pemecahan masalah yang dibutuhkan di dunia kerja. Meskipun masih terdapat beberapa kendala dalam aspek koordinasi, fasilitas, dan pelaksanaan, secara umum implementasi PBL dengan Praktisi Industri telah mencapai tujuan yang diharapkan dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di Program Studi DIII Teknologi Informasi.

5.2 REKOMENDASI

Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan *Problem Based Learning* (PBL) dengan Praktisi Industri, beberapa rekomendasi yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pimpinan fakultas, universitas, dan program studi adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan dukungan kebijakan terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* yang melibatkan praktisi industri sebagai bagian dari implementasi kurikulum berbasis *Outcome-Based Education* (OBE).
2. Memperluas kerja sama dengan dunia usaha dan dunia industri (DUDI) sehingga lebih banyak praktisi dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
3. Meningkatkan kompetensi dosen melalui pelatihan mengenai strategi pembelajaran berbasis masalah, asesmen autentik, serta pengembangan pembelajaran kolaboratif dengan industri.

4. Menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang mendukung pelaksanaan PBL, baik berupa fasilitas laboratorium, perangkat lunak, maupun sumber belajar digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi.
5. Melaksanakan evaluasi dan penyempurnaan pelaksanaan PBL secara berkala berdasarkan masukan dari dosen, mahasiswa, dan praktisi industri sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pembelajaran yang berkelanjutan.

Dengan adanya dukungan dari seluruh pemangku kepentingan, implementasi *Problem Based Learning* (PBL) dengan Praktisi Industri diharapkan dapat terus berkembang dan menjadi salah satu model pembelajaran unggulan di Program Studi DIII Teknologi Informasi dalam menghasilkan lulusan yang kompeten, profesional, adaptif, dan siap menghadapi tantangan dunia kerja.

- Lampiran 1. [Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran](#)
Lampiran 2. [Protfolio/karya terbaik mahasiswa](#)
Lampiran 3. [Link video kegiatan](#)
Lampiran 4. Presensi Kegiatan