

PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT PADA SISWA SMA

Farah Hanifah¹, Putriani², Moh. Fikri Zulfikar³

E-mail: farahhanifah1705@gmail.com¹, putrianni85@gmail.com²,
fikrizulfikar982@gmail.com³

Tadris Bahasa Indonesia
Institut Agama Islam Negeri Kediri
Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menyajikan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam konteks pendidikan, dengan fokus Pembahasan meliputi definisi pendidikan, faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja pendidikan, kualitas sumber daya manusia, peran guru dalam proses pembelajaran, dan implementasi PjBL dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan PjBL terbukti efektif meningkatkan keterampilan siswa, menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata, dan memberikan kesempatan bagi guru dan siswa untuk berkolaborasi. Namun, terdapat kelemahan, seperti waktu yang diperlukan dan dana yang besar. Penerapan PjBL dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas.

Kata kunci: Pembelajaran berbasis proyek, PjBL, Metode pembelajaran

Abstract

This research aims to analyze and present the learning model of Project Learning (PjBL) in the context of education, with a focus of Discourse covering education definitions, factors affecting educational performance, the quality of human resources, the role of teachers in the teaching process, and the implementation of PjBL in improving education quality. The research uses descriptive qualitative methods with data collection techniques through library study. The results of this study show that PjBL has proven to be effective in improving student skills, connecting learning with real life, and providing opportunities for teachers and students to collaborate. However, there are weaknesses, such as the required time and large funds. Applying PjBL can help improve problem-solving skills and creativity.

Keywords: Project-based learning, PjBL, Learning method

Pendahuluan

Pendidikan didefinisikan sebagai suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam bentuk pendidikan dan pelatihan, di mana terjadi hubungan timbal balik antara siswa dan guru. Dalam bidang pendidikan, guru berfungsi sebagai pendidik yang dapat menunjang perkembangan ilmu pengetahuan siswa dan mengubah keadaannya dari kebodohan menjadi pengetahuan (Sari, 2017). Pendidikan dianggap sebagai salah satu elemen sentral pertumbuhan ekonomi, terutama dalam meningkatkan produktivitas penduduk pekerja terdidik, dan pendidikan juga diyakini memiliki peran yang sangat

penting, menjamin kemajuan dan kelangsungan hidup negara. (Sari, 2016). Mutu pendidikan ditentukan oleh dua hal, yaitu mutu proses dan mutu produk. Pendidikan dianggap bermutu apabila pembelajarannya efektif dan efisien, mencakup seluruh unsur pendidikan, contoh: tujuan pendidikan, guru dan siswa, materi pembelajaran, strategi atau metode belajar mengajar, alat dan sumber belajar, serta penilaian (Sari, 2017). Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kinerja pendidikan. Di antara ini adalah kesiapan para pendidik dalam mempersiapkan siswa untuk proses belajar.

Kualitas sumber daya manusia yang tinggi dan rendah ditandai dengan adanya unsur-unsur kreatif dan produktif dan tercermin dari kinerja individu atau kelompok yang baik. Kinerja unggul dibuktikan dengan prestasi kerja yang cukup efektif dan pengetahuan umum, keterampilan, dan kemampuan yang diperoleh melalui pendidikan. Pengajaran kecakapan hidup, pembelajaran berbasis kompetensi, dan proses pembelajaran yang menciptakan produk unggul memerlukan kondisi sekitar yang kondusif dan langsung dapat menyuguhkan profesionalisme pembelajaran terpadu di seluruh dimensi kompetensi.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta unsur-unsur yang terlibat. Pendidik adalah faktor terpenting dalam membuktikan kualitas pembelajaran. Tentu saja, semakin tinggi kualitas pembelajaran, maka semakin baik pula hasil belajarnya. Tujuan pembelajaran adalah untuk meningkatkan keterampilan akademis peserta didik, khususnya dalam konteks Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia dianggap sebagai mata pelajaran yang esensial dalam sistem pendidikan, diajarkan mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Fokus pembelajaran Bahasa Indonesia ini mencakup aspek komunikasi, dengan tujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis (Kurniawati et al., 2023). Menurut (Rusman, 2012:148) dalam (Sari & Angreni, 2018) pada suatu sistem pembelajaran, guru menentukan metode pembelajaran yang sesuai, memutuskan dan memanfaatkan fasilitas pembelajaran yang akan digunakan, memilih dan menggunakan alat penilaian yang sesuai, mendesain pembelajaran di kelas dan laboratorium, serta menguasai konsep materi yang telah ada untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Syarat utama bagi seorang pendidik adalah mampu memilih atau menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajarannya. Keberhasilan tujuan pembelajaran dapat dilihat dari metode yang dipakai oleh guru, jika metode yang digunakan tepat maka

dapat dipastikan tujuan pembelajarannya berhasil. Dengan demikian, nilai ketuntasan belajar siswa juga akan meningkat, minat dan motivasi siswa dalam belajar meningkat, serta terciptanya suasana belajar yang nyaman.

Maka dari itu, pendidik diharuskan mampu membuat atau menyediakan lingkungan belajar yang informatif dan menyenangkan bagi siswa sehingga mereka berhasil mencapai tujuan belajarnya (Irawan, 2021). Menyikapi kenyataan tersebut, guru harus melakukan perbaikan pada kelas dan praktik pembelajarannya, seperti menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) pada saat belajar. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah proses belajar yang membutuhkan peran peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembuatan proyek. Pada hakikatnya bentuk pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk terampil dalam memecahkan masalah disaat yang sama peserta didik juga harus mengerjakan proyek yang telah disusun. Penerapan model seperti ini memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk menentukan topik apa yang hendak dipilih, merencanakan penelitian, dan menyelesaikan proyek yang telah dirancang.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan metode kepustakaan, yang mengacu pada serangkaian kegiatan terkait dengan pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian. (Zed, 2004:3)

Dalam penelitian studi pustaka setidaknya ada empat aspek utama yang penulis perlu ketahui diantaranya : Pertama, bahwa penulis atau peneliti berhadapan langsung dengan teks atau data angka, bukan dengan pengetahuan langsung dari lapangan. Kedua, data pustaka bersifat “siap pakai” artinya peneliti tidak perlu terjun langsung kelapangan karena peneliti berhadapan langsung dengan sumber data yang ada di perpustakaan. Ketiga, informasi yang ditemukan di perpustakaan biasanya berasal dari sumber sekunder, yang berarti bahwa peneliti mendapatkan bahan atau data dari tangan kedua dan bukan data orisinil dari data pertama di lapangan. Keempat, bahwa kondisi data pustaka tidak dibatasi oleh ruang dan waktu (Zed, 2004: 4-5)

Berdasarkan hal tersebut, pengumpulan dan analisis data dilakukan dengan menelaah beberapa jurnal, buku, dokumen cetak, maupun non cetak (online), serta sumber data dan informasi relevan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai PjBL.

Pembahasan

Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah metode pembelajaran yang menekankan kegiatan belajar yang berpusat pada proyek. Dalam metode ini, siswa melaksanakan proyek tetap dengan bimbingan guru. Pendekatan *Project Based Learning* memberi siswa kebebasan untuk menyusun kegiatan pembelajaran, bekerja sama membantu pelaksanaan proyek, dan diakhir pembelajaran peserta didik diharapkan dapat menghasilkan suatu karya yang dapat dipresentasikan. (Mahendra, 2017)

PjBL menurut *Buck Institute for Education* (BIE) dalam (Trianto, 2014:41) pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam mencari solusi masalah maupun memberi kesempatan bagi mereka untuk lebih mengungkapkan kreativitas, dengan tujuan meningkatkan pencapaian belajar dan ekspresi kreatif siswa.

Wina 2009 dalam (Surya et al., 2018) menyebutkan bahwa PjBL adalah metode belajar yang memberi peserta didik peluang untuk mengambil bagian dalam kegiatan proyek. Yang berarti peserta didik diberi tanggung jawab untuk menciptakan sebuah proyek yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek memerlukan seluruh peserta didik untuk mengerjakan proyek secara individu, mereka diminta untuk mengamati, membaca dan meneliti. (Zainal, 2013).

Jika melihat pendapat dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan fokus kepada peserta didik (*Student Centered*), di mana pendidik berperan sebagai penggerak dan fasilitator. Dalam metode ini, peserta didik diberi kesempatan untuk mandiri dalam proses konstruksi pembelajaran mereka. Dalam *Project Based Learning* (PjBL), siswa membuat masalahnya sendiri dan memecahkan solusinya, mendorong peningkatan kreativitas mereka untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat. Pendekatan PjBL mewajibkan penggunaan masalah-masalah dunia nyata sebagai sarana untuk memotivasi siswa, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan keterampilan teknis mereka serta pemahaman yang mendalam.

Dalam metode pembelajaran PjBL, berfokus pada pemecahan masalah praktis, kerja kelompok, umpan balik, diskusi, dan penulisan laporan akhir.

Tujuan Model Project Based Learning (PjBL)

Dalam buku Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 dinyatakan semua model pembelajaran mempunyai tujuan dalam penerapan model tersebut. Beberapa tujuan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah:

- 1) Mendapat keterampilan dan kemampuan baru dalam proses pembelajaran.
- 2) Mendorong siswa untuk berperan aktif bekerja memecahkan masalah kompleks dalam proyek dengan menciptakan produk nyata.
- 3) Mengembangkan serta memperbaiki kemampuan siswa dalam mengatur bahan dan peralatan untuk menyelesaikan tugas dan proyek.
- 4) Memperkuat kerja sama antara siswa, terutama dalam konteks PjBL yang melibatkan kelompok.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat kita simpulkan bahwasanya tujuan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) yaitu untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah proyek, memajukan kapabilitas siswa melebihi model-model pembelajaran lain yang digunakan, menggalakkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, meumbuhkan keterampilan siswa, serta meningkatkan kerjasama dan interaksi antar siswa karena PjBL sering melibatkan kerja kelompok atau tim.

Karakteristik Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)

Model pembelajaran adalah fondasi dalam kegiatan belajar mengajar, tidak semua karakteristik model pembelajaran akan memberikan pengaruh yang sama pada peserta didik. Satu model pembelajaran dengan model yang lain tentunya akan berbeda.

Tidak semua kegiatan belajar yang menggunakan proyek dapat disebutkan *Project-Based Learning* (PjBL). Terdapat kurang lebih kriteria yang harus terpenuhi agar sebuah pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai PjBL. Lima kriteria penting yang menentukan suatu pembelajaran sebagai PjBL adalah sentralitas, peran pertanyaan, pendekatan konstruktivisme, otonomi, dan realisme. (Thomas, 2000; Kemendikbud, 2014)

1. *The project are central, not peripheral to the curriculum.* Kriteria ini mempunyai dua implikasi. Pertama, proyek itu sendiri merupakan inti dari kurikulum. Dalam PjBL, proyek menjadi strategi utama dalam proses pengajaran di mana siswa terlibat dalam proyek untuk memahami konsep inti dari materi pelajaran. Kedua, keterpusatan

berarti bahwa jika siswa belajar sesuatu di luar kerangka kurikulum, maka itu tidak dapat dianggap sebagai PjBL.

2. Proyek PjBL berpusat pada isu-isu atau pertanyaan yang mendorong siswa untuk memahami ide-ide dan ide dasar subjek. Arti proyek harus dirumuskan sedemikian rupa sehingga siswa dapat melihat hubungan antara kegiatan proyek dan pengetahuan konseptual yang menjadi dasarnya. Proyek seringkali mengaitkan pertanyaan-pertanyaan yang belum memiliki jawaban pasti (masalah yang belum terdefinisi dengan baik). Proyek dalam PjBL dapat dirancang untuk mengintegrasikan tema-tema tertentu atau menggabungkan topik-topik dari dua atau lebih mata pelajaran.
3. Proyek mengikutsertakan peserta didik pada penyelidikan konstruktivisme. Sebuah penyelidikan dapat mencakup berbagai hal, seperti merancang proses, mengambil keputusan, menemukan masalah, menyelesaikan masalah, menemukan hal baru, atau mengembangkan model. Kegiatan inti dalam proyek harus mencakup perubahan dan pembangunan pengetahuan atau keterampilan baru oleh peserta didik. Jika kegiatan inti dalam proyek tersebut tidak menantang peserta didik atau bisa diterapkan melalui pengetahuan atau keterampilan yang sudah ada, maka proyek tersebut lebih mirip dengan suatu latihan biasa daripada sebuah proyek PjBL yang sebenarnya.
4. *Projects are student-driven to some significant degree.* Fokus utama dalam proyek tidaklah ditentukan oleh pendidik, dalam bentuk peraturan tertulis, atau disampaikan sebagai paket tugas yang sudah jadi. Misalnya, tugas laboratorium atau buku panduan pembelajaran bukanlah contoh dari Project-Based Learning (PjBL). PjBL lebih memusatkan pada aspek kemandirian siswa, pilihan yang mereka miliki, fleksibilitas dalam jadwal kerja, serta tanggung jawab siswa, yang berbeda dengan pendekatan proyek tradisional dan pembelajaran konvensional.
5. Proyek merupakan realistik, tidak *school-like*. Ciri-ciri proyek menyuguhkan elemen keaslian pada siswa. Ciri-ciri ini mungkin mencakup topik, tugas, peran peserta didik, lingkungan di mana proyek dilakukan, hasil yang dihasilkan, atau kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi produk atau kinerja. Dalam Project-Based Learning (PjBL), proyek mengaitkan tantangan dari kehidupan nyata, berfokus pada pertanyaan atau masalah yang otentik (tidak simulasi), dan solusi yang ditemukan berpotensi untuk mengimplementasikan di situasi dunia nyata.

Fitur lain yang terkait dengan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) antara lain:

- a. PjBL menugaskan siswa dengan suatu permasalahan atau pancingan yang memerlukan mereka untuk menemukan solusinya sendiri.
- b. Memproduksi suatu hal untuk mengeksplorasi keperluan dan keterampilan belajar siswa.
- c. Siswa merancang sesuatu untuk menemukan solusi.
- d. Membutuhkan pemikiran kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan keterampilan komunikasi yang efektif.
- e. Menggunakan berbagai sumber daya untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempertimbangkan tugas dari sudut pandang yang berbeda, menyaring data yang relevan, mengidentifikasi yang tidak relevan, dan mengatur informasi yang mereka kumpulkan.
- f. Peserta didik belajar bekerja mandiri dan bertanggung jawab ketika harus mengambil keputusan. Kelas menciptakan lingkungan yang menerima kesalahan dan mendorong perbaikan. Metode PjBL ini menciptakan pembelajaran konstruktivis dimana siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pada model pembelajaran lama, pendidik berperan sebagai pusat di kelas, namun pada model ini guru hanya sekedar fasilitator. (Goodman, B., & Stivers, 2010)

Perbedaan Kelas Konvensional dengan Kelas Project Based Learning (PjBL)

Menurut pengetahuan yang telah didapat, bahwasanya pembelajaran berbasis proyek mengharuskan siswa untuk membentuk sendiri informasi yang telah didapatnya. Pendekatan pembelajaran juga mencakup pembelajaran berbasis proyek, yang memberi siswa kebebasan untuk mengatur pelajaran, melakukan proyek, dan memproduksi produk akhir yang akan ditampilkan nanti.

Pada pendekatan pembelajaran berbasis proyek ini pendidik hanya bekerja sebagai fasilitator untuk menunjang pembelajaran, sementara itu pada kelas konvensional guru dianggap sebagai pusat pembelajaran yang nantinya memberikan materi secara penuh. Pada kelas berbasis proyek, peserta didik diperbolehkan menyelesaikan proyeknya secara kolaborasi dan sumber belajarnya sangat luas. Tetapi pada kelas konvensional menerapkan pembelajaran individual, menekankan hasil daripada proses, dan sumber belajar terbatas.

Perbedaan dari konvensional dan kelas pembelajaran berbasis proyek yang *pertama* yaitu, dari segi kurikulum. Pada kelas konvensional merujuk pada kurikulum yang baku dan menghafal materi tanpa berpikir fakta. Pembelajaran berbasis proyek menggunakan kurikulum

jangka panjang, mendengarkan masalah dunia nyata yang membutuhkan perhatian, melakukan penelitian mendalam, dan menempatkan siswa sebagai pusatnya.

Perbedaan *kedua* adalah bahwa di ruang kelas tradisional, belajar dicapai dengan mengalokasikan siswa ke kursi yang teratur, kaku dalam baris dan kolom, mencoba untuk menyatukan kelas, dan mendorong setiap siswa untuk bekerja menuju tujuan yang sama sendiri. Sebaliknya, pembelajaran berbasis proyek melibatkan siswa bekerja dalam tim dan mempelajari berbagai mata pelajaran sambil didorong untuk membentuk tim yang beragam dan mencapai tujuan.

Perbedaan yang *ketiga* yaitu dari segi siswa, pada kelas konvensional siswa bergantung kepada guru dalam menyelesaikan instruksi. Sedangkan pada kelas berbasis proyek peserta didik bertanggung jawab atas diri sendiri, menggambarkan tugasnya sendiri, dan bekerja sebagai anggota suatu tim untuk waktu yang ditentukan dengan suatu capaian tertentu pula.

Perbedaan yang *keempat* yaitu dari segi guru atau pendidik, pada kelas konvensional guru sebagai pemberi ceramah atau narasumber dan tenaga ahli. Sedangkan pada kelas berbasis proyek guru sebagai fasilitator dan menyuguhkan sumberdaya

Perbedaan yang *kelima* yaitu dari segi teknologi, pada kelas konvensional memberikan *reward* atau apresiasi bagi peserta didik yang menyelesaikan tugas dan memberi hukuman bagi peserta didik yang tidak menguasai konsep. Perbedaan kelima adalah penggunaan teknologi. Di kelas tradisional, siswa yang menyelesaikan tugas dihargai atau dinilai, sedangkan mereka yang tidak memahami konsep menghadapi konsekuensi. Dalam pembelajaran berbasis proyek, di sisi lain, siswa menggunakan alat yang terintegrasi ke dalam setiap aspek dari kurikulum, termasuk komunikasi, pemecahan masalah, menggabungkan informasi, dan temuan penelitian.

Tahap-tahap Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Peran guru dalam pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) merupakan memandu proses pembelajaran. Guru bertindak sebagai pencatat waktu, memediasi konflik antar siswa dan mendorong kolaborasi dan dinamika kelompok.

Tahapan pembelajaran metode *Project Based Learning* (PjBL) adalah:

1. Tetapkan pertanyaan dasar
2. Rancang rencana proyek
3. Sesuaikan jadwal
4. Pantau kemajuan siswa dan proyek
5. Evaluasi hasil
6. Menilai pengalaman

Kelebihan dan Kekurangan *Project Based Learning* (PjBL)

Keberhasilan dalam pembelajaran berbasis proyek terjadi ketika siswa menjadi termotivasi, merasa positif terhadap pembelajaran, dan mencapai hasil belajar berkualitas tinggi. Berikut beberapa kelebihan dengan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL):

1. Mendorong siswa dengan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk mengejar minat mereka, Penting untuk mendorong kemampuan menjawab pertanyaan, membuat keputusan selama proses berlangsung, dan melakukan pekerjaan, dan peserta didik harus dievaluasi.
2. Memberikan kesempatan belajar di berbagai bidang.
3. Membantu terhubung dengan kehidupan di luar sekolah, memerlihatkan dunia nyata, dan mengembangkan keterampilan.
4. Memberikan kesempatan bagi guru untuk menjalin hubungan dengan siswa, sebagai pelatih, fasilitator, dan *co-learner*.
5. Memberikan peluang untuk menjalin hubungan dengan komunitas besar.
6. Membantu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Siswa menjadi lebih aktif dan menantang dirinya untuk memecahkan masalah dan menyelesaikan masalah yang lebih kompleks.
7. Penekanan proyek pada kerja kelompok dimaksudkan untuk menginspirasi siswa untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka.
8. Memberikan siswa pembelajaran langsung dan pengalaman dalam mengatur proyek dan menyediakan sumber daya seperti waktu dan peralatan untuk mempersiapkan tugas.
9. Memberikan kemahiran pembelajaran yang melibatkan peserta didik dengan cara yang kompleks dan diatur agar relevan dengan perkembangan dunia nyata.
10. Meningkatkan kemampuan manajemen sumber daya. Pembelajaran berbasis proyek, ketika digunakan secara efektif, memberi siswa kesempatan untuk belajar dan berlatih manajemen waktu, alokasi sumber daya, dan organisasi proyek.
11. Menyediakan lingkungan belajar yang nyaman agar siswa dan guru menikmati proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis proyek, bagaimanapun, memiliki kelemahan tertentu di samping banyak manfaatnya. Kelemahan pembelajaran berbasis proyek meliputi:

1. Memakan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
2. Memerlukan dana yang besar.
3. Banyaknya pendidik yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana pendidik berperan sebagai pemimpin di kelas.

4. Harus menyediakan banyak peralatan.
5. Siswa yang mempunyai kekurangan dalam bereksperimen dan mengumpulkan informasi akan menemui kesulitan.
6. Ketika kelompok diberi topik yang berbeda dan ada kekhawatiran bahwa siswa tidak akan sepenuhnya memahami materi, ada penurunan partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok.

Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Project Based Learning* (PjBL)

Berikut contoh penerapan PjBL dalam teks anekdot yang bertujuan untuk mengasah kepiawaian siswa jika berpikir tingkat tinggi pada siswa SMA:

1. Tetapkan pertanyaan dasar

Kegiatan belajar diawali dengan pertanyaan-pertanyaan penting. Pertanyaan wajib adalah pertanyaan yang mungkin mengharuskan peserta didik untuk menyelesaikan suatu kegiatan. Pertanyaan berorientasi topik. Contohnya, ambil topik yang realistis dan mulailah dengan penelitian menyeluruh. Guru berupaya membuat tema yang dibahas relevan bagi siswa. Selain itu, anekdot merupakan cerita lucu yang mengandung ironi, sehingga topik yang disajikan bersifat topikal. Oleh karena itu, topik kehidupan nyata memerlukan kreativitas siswa dan pemikiran argumentatif yang matang. Tema dan materi yang dipelajari peserta didik merupakan topik kontekstual yang berkaitan dengan peristiwa kehidupan sehari-hari, menyediakan lingkungan belajar bagi peserta didik dan dapat dengan mudah dimasukkan ke dalam proyek dan pekerjaan yang menarik.

2. Rancang rencana proyek

Perencanaan merupakan sebuah kolaborasi antara pendidik dan siswa. Pendidik berperan sebagai motivator dan pendukung dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini, siswa perlu merasa bahwa mereka adalah “pemilik” proyek. Buat rencana yang mencakup aturan main, pilih aktivitas yang akan membantu menjawab pertanyaan penting, gabungkan berbagai kemungkinan topik, dan pahami alat dan bahan yang tersedia untuk mendukung implementasi proyek. Guru menciptakan lingkungan di mana siswa bebas mengekspresikan ide kreatifnya secara mandiri dan kolaboratif untuk menciptakan produk yang bernilai dan praktis.

3. Sesuaikan jadwal

Pendidik dan peserta didik bekerja sama untuk mengembangkan rencana aksi untuk menuntaskan proyek. Kegiatan pada proses ini meliputi:

a. Menyesuaikan jadwal (alokasi waktu) untuk menuntaskan proyek.

Waktu perlu dialokasikan untuk merencanakan proses pembuatan produk sehingga tenggat waktu yang ditetapkan dapat dipenuhi.

b. Proyek dilaksanakan dengan menetapkan tenggat (*deadline*).

Tenggat penuntasan proyek merupakan ukuran penyelesaian produk sehingga produk dapat diproduksi tepat waktu.

- c. Memberikan bimbingan kepada siswa ketika mengembangkan metode yang tidak sesuai untuk proyek.
4. Pantau kemajuan peserta didik dan proyek
Guru bertanggung jawab untuk mengamati aktivitas siswa selama penyelesaian proyek. Pemantauan dilakukan dengan cara mendampingi siswa dalam setiap prosesnya. Dengan kata lain, guru mengambil peran kepemimpinan dalam aktivitas siswa. Untuk mempermudah proses pelacakan, dibuatlah rubrik agar seluruh kegiatan penting dapat dicatat. Topiknya mencakup perkembangan dalam proses pembuatan produk, yang dilaporkan secara berkala selama periode waktu tertentu hingga tanggal pembuatan produk berakhir. Hal ini mempermudah pendidik untuk memeriksa kemajuan siswa dalam proses pembuatan produk. Selain itu, guru dapat melihat hambatan yang dihadapi siswa dan memberikan saran serta instruksi untuk meningkatkan produk siswa.
5. Evaluasi hasil
Guru mengukur keterampilan yang telah diperoleh peserta didik pada tahap ini. Pada tahap ini pendidik dan peserta didik dapat mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan proyek teks anekdot yang telah mereka buat. Karena proyek adalah salah satu bentuk pemecahan masalah, hasil proyek dapat mengajarkan siswa keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pendidik akan mendiskusikan kelayakan proyek, termasuk anekdot dari teks yang dibuat oleh siswa. Siswa dari kelompok lain juga dapat berpartisipasi dalam pembelajaran bersama. Produk yang disajikan adalah hasil proses pembelajaran berdasarkan ide-ide kreatif yang diungkapkan peserta didik dengan menyelesaikan proyek berupa teks anekdot.
6. Menilai pengalaman
Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbagi pengalamannya dalam suatu proyek, seperti menulis paragraf anekdot yang menyuguhkan pengalaman baru bagi siswa. Guru dan siswa terlibat dalam dialog untuk meningkatkan hasil belajar, yang akhirnya mengarah pada wawasan baru tentang isu-isu yang tumbuh di tahap awal belajar. Tujuan evaluasi tambahan adalah untuk menghasilkan konsep inovatif yang dapat digunakan untuk memajukan pembelajaran. Dalam contoh ini, pendidik dan siswa berbagi catatan tangan pertama tentang perasaan dan pengalaman mereka sepanjang proyek, dan mereka kemudian berkolaborasi untuk membuat teks anekdot imajinatif yang terutama menangani isu-isu dari kehidupan modern.

Simpulan

Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) adalah model pendidikan yang menggunakan proyek, atau kegiatan, sebagai alat pembelajaran utama. Ketika mereka menyelesaikan semua jenis latihan, siswa akan mendapatkan pengalaman yang pada akhirnya akan meningkatkan kreativitas mereka dan kemampuan mereka untuk belajar dari rekan-rekan mereka. Model pembelajaran PjBL ini dapat membantu siswa memahami konsep baru, mempelajari keterampilan baru, dan meningkatkan hasil belajar dan pemikiran kreatif mereka saat memecahkan masalah. Oleh karena itu, diperlukan bagi para pendidik untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa dan membuat tujuan belajar tampak realistis. Salah satunya adalah membuatnya lebih nyaman bagi mereka. Untuk tujuan itu, pendidik bekerja keras untuk membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk memahami produk dan secara efektif menangani materi yang ditugaskan.

Selain itu, pendidik mendukung pengembangan kreatif siswa dengan menggunakan data yang mereka temukan selama kegiatan, seperti percobaan, atau dengan membahasnya sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan selalu diingat oleh peserta didik.

Daftar Rujukan

- Goodman, B., & Stivers, J. (2010). *Project-based learning. Educational psychology*.
- Kurniawati, R., Hermawan, A., & Sa'diyah, L. (2023). Pengembangan Media Kliping Dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas Xi Sma/Ma. *Jurnal PENEROKA*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.30739/peneroka.v3i1.1907>
- Zed, M. (2004). Metode Penelitian Kepustakaan. In *Yayasan Obor Indonesia* (p. yayasan obor indonesia). yayasan obor indonesia.
- Kemendikbud. (2014). Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014. *Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Dan Kebudayaan Dan Penjaminan Mutu Pendidikan*, 197.
- Mahendra, I. W. E. (2017). Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 106–114. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9257>
- Mayangsari, S. N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Model Project Based Learning (Pjbl). *LIKHITAPRAJNA Jurnal Ilmiah*, 19(103), 33–43. <http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalpenelitianfisikawan/article/view/321>
- Murniarti, E. (2021). PENERAPAN METODE PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN. *Journal of Education*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.76>
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based

- Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Rusman. (2012). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu, Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, R. T. (2016). Analisis Perencanaan Pembelajaran IPA pada Materi Ekosistem Kelas XII SMK Negeri 4 Padang. *Jurnal VARIDIKA*, 28(2), 161–169. <https://doi.org/10.23917/varidika.v28i2.2710>
- Sari, R. T. (2017). Uji Validitas Modul Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Pendekatan Konstruktivisme Untuk Kelas Ix Smp. *Scientiae Educatia*, 6(1), 22. <https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v6i1.1296>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KREATIFITAS SISWA KELAS III SD NEGERI SIDOREJO LOR 01 SALATIGA. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41–54. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i1.10703>
- Thomas, J.W. (2000). *A Review of Research on Project Based Learning*. California : The Autodesk Foundation.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: CV Eko Jaya.
- Yuniarti, Haryadi, & Hariyati, N. (2021). Project Based Learning sebagai Model Pembelajaran Teks Anekdot Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(1), 73–81. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/article/view/17795%0Ahttp://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/article/viewFile/17795/6343>
- Zainal, A. (2013). *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. CV Yrama Widya,.
- Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta:Yayasan Obor Indonesia