

Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Submitted: 17 Mei 2024

Revised: 22 Mei 2024

Published: 26 Juni 2024

Eva Luthfi Fakhru Ahsani ¹, Barirotut Taqiyah ²

¹²Institut Agama Islam Negeri Kudus

Corresponding: barirotuttaqiyah250@gmail.com

Abstract

This research was carried out because of students' interest in practical learning models which were aimed at finding out the application of the Project based Learning model as well as the inhibiting and supporting factors encountered in the process of implementing it in Indonesian language learning in class IV MI Tarbiyatul Islamiyah Srikaton. Researchers used field research with a qualitative approach. The data obtained was collected through interviews with related parties, namely educators and class IV students, and observation. Researchers use data reduction, presentation and also draw data conclusions in the analysis process. The results obtained in the form of application of learning include planning and implementation processes which include the steps of determining basic questions, preparing plans, preparing schedules, monitoring, testing results and evaluating experience. Supporting factors for implementing the Project Based Learning learning model are professional teachers, enthusiastic students, adequate educational facilities. The inhibiting factors are the presence of some students who are less responsive and the school environment is too busy.

Keywords: *project based learning, poetry, Indonesian language subjects*

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan karena ketertarikan peserta didik terhadap model pembelajaran yang bersifat praktik yang ditujukan untuk mengetahui Penerapan model Project based Learning serta faktor penghambat dan

pendukung yang ditemui dalam proses penerapannya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI Tarbiyatul Islamiyah Srikaton. Peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Data yang didapatkan dikumpulkan melalui wawancara terhadap pihak yang terkait yaitu pendidik dan peserta didik kelas IV, dan observasi. Peneliti menggunakan reduksi data, penyajian juga menarik kesimpulan data pada proses analisisnya. Hasil yang didapat berupa penerapan pembelajaran meliputi proses perencanaan dan pelaksanaan yang mencakup langkah-langkah penentuan pertanyaan mendasar, menyusun rencana, menyusun jadwal, monitoring, menguji hasil dan evaluasi pengalaman. Faktor pendukung penerapan model pembelajaran Project Based Learning yaitu guru yang profesional, antusias peserta didik, sarana pendidikan yang memadai. Faktor penghambat yaitu adanya beberapa peserta didik yang kurang tanggap serta lingkungan sekolah yang terlalu ramai.

Kata kunci: project based learning, Puisi, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Kurangnya media ajar yang membahas tentang materi ilmu tajwid yang ada di sekolah menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Media ajar dalam bentuk *game* sangat dibutuhkan karena siswa Madrasah Ibtidaiyah masih senang bermain dalam belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* pada konsep materi hukum bacaan mad thabi'i/ashli, mad wajib muttasil, dan mad jaiz munfasil dengan menggunakan pengujian kelayakan media dari tiga tim ahli. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*research and development*) dengan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Validasi media dilakukan pada tiga bidang ahli yaitu validasi media, materi, dan bahasa. Berdasarkan hasil uji validasi media memperoleh nilai rata-rata 85%. Dari segi validasi ahli media, media ini sangat layak digunakan dengan presentase nilai rata-rata 85% . Tahap uji validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 96% dengan sekali revisi, hasil tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game ini sangat layak digunakan. Kemudian tahap validasi bidang bahasa memperoleh nilai 85 % dengan sekali revisi, hasil tersebut menyatakan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pengembangan, Alquran, Permainan

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses mengembangkan manusia menjadi peserta didik. Pembinaan ini dirancang untuk membantu siswa memahami dan mengembangkan bahan ajar yang diterimanya.(Kholisotin 2014) Seorang pendidik harus mempunyai kemampuan mengelola dan mengkondisikan proses pembelajaran seefektif mungkin. Pembelajaran yang menarik diduga dapat menggugah minat siswa terhadap proses pendidikan.(Hapsari, Desnaranti, and Wahyuni 2021)

Guru yang profesional adalah mereka yang dapat merencanakan pengajaran, melaksanakan dan memimpin proses pengajaran dan pembelajaran, menilai kemajuan pengelolaan pengajaran dan pembelajaran, serta menggunakan hasil penilaian dan informasi lainnya untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran. Setiap kegiatan pembelajaran atau tahapan pendidikan mempunyai tujuan yang harus dicapai.(Jamin 2018)

Keterampilan menulis dianggap sebagai salah satu kemampuan yang paling rumit untuk dipelajari di kelas karena mencakup tahapan yang mengikuti tiga aspek bahasa sebelumnya : kemampuan mendengarkan, kemampuan berbicara, dan kemampuan membaca. Keempat kemampuan berbahasa ini pada dasarnya saling melengkapi. Proses untuk meningkatkan kemampuan menulis membutuhkan dedikasi dan latihan yang teratur; semakin banyak Anda mengeksekusi, semakin besar keterampilan berkreasi Anda.(Afifah, Yulistio, and Kurniawan 2020) Karenanya, keterampilan ini perlu dibina sejak usia dini.

Berdasarkan observasi di MI Tarbiyatul Islamiyah Srikaton, siswa cenderung tertarik pada pembelajaran praktik. Hal ini di lihat dari antusias siswa saat guru mengimplementasikan pembelajaran dengan metode praktik. Siswa dinilai lebih aktif dan kreatif. Siswa aktif dalam menyampaikan pendapat, bertanya dan mengekspresikan kemampuan yang dimiliki. Siswa juga lebih merespon pembelajaran dibanding dengan pembelajaran yang

menggunakan metode ceramah. Hanya saja, dalam proses pembelajaran dengan metode praktik ini guru tidak melakukan tindak lanjut seperti evaluasi dan penilaian. Pembelajaran selesai begitu saja tanpa adanya tindak lanjut sehingga baik siswa maupun guru tidak mengetahui bagaimana progres yang terjadi saat pembelajaran.

Memotivasi siswa dalam menghasilkan karya juga bisa didapatkan dalam proses pembelajaran saat pemilihan model pembelajaran yang diterapkan tepat. (Djalal 2017) Memilih model pembelajaran yang cocok dapat berdampak baik terhadap kualitas pembelajaran maupun aktivitas belajar siswa. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek ini dapat menciptakan suasana pendidikan yang seru, menyenangkan dan tak terlupakan sekaligus mengajarkan tema-tema yang kuat dan meningkatkan pemahaman siswa.(Febrianti¹, Gunatama, and Sutama 2020)

Dari latar belakang tersebut, peneliti mengangkat judul “Implementasi Pembelajaran Menulis Puisi Melalui *Project Based Learning* Pada Siswa Kelas IV MI Tarbiyatul Islamiyah Srikaton”. Maka dari itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan pembaca serta penulis data mengkaji masalah-masalah model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan sesuai dengan tuntutan kebutuhan.

2. KAJIAN LITERATUR

A. Hakikat Menulis

Menulis adalah upaya melibatkan diri mencakup variabel psikologis dan non-linguistik yang akan menjadi topik utama penulisan. Keseluruhan unsur tersebut akan menghasilkan tulisan yang terpadu dan seragam (Rostina 2021). Menulis diartikan sebagai proses penyampaian gagasan melalui bahasa tulis sebagai alat penyampaiannya.(Khalid 2021) Berkontribusi adalah kemampuan yang menggugah dan berguna dalam bahasa. Kata-kata tertulis dipandang sebagai verbal karena mengungkapkan ide-ide abstrak dan emosi melalui

tugas motorik halus seperti gerakan jari. Selain itu, dianggap efisien karena merupakan tindakan mengembangkan satuan-satuan bahasa dalam bentuk karya nyata sebelum diungkapkan dalam bentuk tulisan.(Martha and Situmorang 2018) Secara garis besar, menulis digambarkan sebagai suatu rangkaian pemikiran yang dapat dipahami oleh orang lain.

Kata-kata tertulis tidak dapat dianggap sebagai suatu operasi atau hasil. Kata-kata tertulis adalah suatu praktik di mana seseorang menciptakan tulisan.(Puspitasari, Rustono, and Bakti 2014) Kata-kata tertulis adalah salah satu dari banyak keterampilan bahasa yang diperlukan saat ini. Kemampuan Anda menulis tidak mungkin dipelajari dengan baik dan membutuhkan banyak waktu untuk berkembang. Menulis memungkinkan orang mengungkapkan pikiran dan perasaannya dengan menggunakan bahasa tertulis. Menulis adalah proses mengubah suara menjadi kata-kata tertulis untuk mengungkapkan ide. Untuk berbagi ide dalam bahasa tertulis, diperlukan berbagai kualitas bantuan, yang mencakup tekad yang tulus, dan pada akhirnya ketelitian dalam belajar.(Sardila 2015)

B. Hakikat Puisi

Puisi secara etimologi berasal dari kata Yunani *poiema* yang berarti "membuat" atau *poiesis* "membuat", dan dalam bahasa Inggris dikenal sebagai puisi.(Afifah, Yulistio, and Kurniawan 2020) Seni puisi digambarkan sebagai "membangun dan mengkonstruksi" karena pada dasarnya merupakan perkembangan dunia individu seseorang, yang mungkin memiliki korespondensi atau gambaran dari berbagai keadaan, baik fisik maupun psikologis. Istilah bahasa dan kepuasan, tema dan tatanan, serta bentuk dan substansi, semuanya mengacu pada unsur fisik dan mental.(Dukungan et al. 2023).

Tetapi puisi itu tidak semua peristiwa diceritakan. Di antara komponen-komponen penegasan (perkataan), makna liris, masing-masing

saling membantu dan menguatkan melalui kesejajaran atau pertentangan, sehingga menghasilkan puisi yang seefektif dan seintensif mungkin. (Sulkifli and Marwati 2016)

C. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran berbasis proyek mengkaji gagasan dasar dan konsep suatu koreksi, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah serta tugas-tugas tambahan yang penting, memungkinkan siswa bekerja secara mandiri satu sama lain, dan berakhir pada produksi hasil kerja. Siswa sangat signifikan dan akurat. (Marlani and Prawiyogi 2019) Hal ini berbeda dengan model pendidikan konvensional, yang dibedakan dengan teknik pembelajaran singkat, diperoleh kata kerja *simple past tense* dan *past participle* dari memperoleh Kata Laporan dan kegiatan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di lapangan dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan secara langsung bagaimana model pembelajaran berbasis proyek diterapkan pada proses pembelajaran menulis puisi di kelas IV MI Tarbiyatul Islamiyah Srikaton. Penelitian ini menggunakan sumber data primer yang peneliti kumpulkan langsung berupa wawancara dari sumber pertamanya. Serta sumber data sekunder yang dikumpulkan langsung oleh peneliti sebagai berupa modul ajar serta observasi langsung di MI Tarbiyatul Islamiyah Srikaton. Subjek penelitian ini adalah Bapak Abdur Rahim, S.Pd.I, guru pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MI Tarbiyatul Islamiyah, serta seluruh siswa kelas IV.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari pengamatan selama proses observasi, pendidik guru menyiapkan materi menulis puisi yang memiliki tujuan pembelajaran

(TP) dimana peserta didik akan mampu menciptakan puisi serta berkreasi dengan puisinya menjadi sebuah proyek yang menjadi acuan pendidikan. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan dengan 4 jam 40 menit mata pelajaran (8x35 Menit). Dalam melaksanakan pembelajaran model *Project Based Learning*, guru merencanakan terlebih kebutuhan pembelajaran baru kemudian melaksanakan.

Pelaksanaan berdasarkan pada modul ajar yang sudah disusun dalam proses perencanaan yang telah disusun oleh guru. Guru merancang langkah-langkah pengajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL), yang terdiri dari enam tahap pembelajaran. Tahap pertama adalah menetapkan pertanyaan mendasar sebagai titik awal pembelajaran. Kemudian, merancang rencana proyek sebagai panduan kegiatan selanjutnya. Langkah ketiga adalah menyusun jadwal agar pembelajaran berjalan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Selanjutnya, guru akan memantau peserta didik dan kemajuan proyek mereka, serta menguji hasil yang telah dicapai. Terakhir, guru akan mengevaluasi keseluruhan pengalaman pembelajaran untuk mendapatkan wawasan dan pelajaran yang berharga.

Dalam proses pembelajaran media yang akan digunakan selanjutnya berupa styrofoam, kertas asturo, kertas lipat, gunting, lem, spidol warna, dan stiker. Media-media ini akan digunakan untuk membuat proyek yang menjadi sasaran utama dari hasil pembelajaran. ("Wawancara Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia 24 Februari 2024," n.d.) Proyek yang akan di hasilkan dalam pembelajaran ini berupa madding puisi 3D yang di kreasikan sesuai dengan kreatifitas setiap peserta didik dalam kelompok. Pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok yang artinya peserta didik akan di tuntut agar lebh kolaboratif dengan teman sekelompoknya. Peserta didik harus belajar bekerja sama untuk menghasilkan proyek terbaik yang akan di presentasikan pada akhir pembelajaran nantinya. ("Observasi Penelitian Guru Dan Peserta Didik 12-23 Februari 2024," n.d.)

Tabel 1.1
Kelompok Pembelajaran

KELOMPOK PEMBUATAN PROYEK PUISI KARYA		
A	B	C
Barka	Lutfi	Marfel
Zaenal	Azalea	Chinta
Rangga	Aza	Naila
Chika	Iza	Nuha
-	-	Rico

Berdasarkan Tabel 1.1, dalam proses ini, peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok yaitu kelompok A, B dan C yang terdiri dari 4-5 anggota perkelompok. Proses presentasi dilakukan dengan masing-masing kelompok maju ke depan kelas membacakan puisi yang sudah di rancang secara satu persatu anggota kelompok. Dalam hal ini, ada beberapa siswa yang masih kurang tanggap dalam memahami bagaimana cara membaca puisi yang benar. Meskipun demikian, ada beberapa peserta didik yang membawakan puisi dengan baik bahkan hingga hafal setiap baris puisi yang disajikan. ("Observasi Penelitian Guru Dan Peserta Didik 12-23 Februari 2024," n.d.)

Dalam proses ini, nilai yang diperoleh peserta didik adalah sebagai berikut :

Table 1.2
Nilai Kelompok Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Nama Kelompok		
		A	B	C
1	Keaktifan	80	80	80
2	Kekompakan	80	80	75
3	Hasil Karya	75	80	80

Berdasarkan Tabel 1.2, dapat dilihat bahwa kelompok B unggul dalam semua aspek penilaian. Tingkat keaktifan kelompok A, B dan C memiliki nilai yang sama dikarenakan semua peserta didik sangat aktif dan antusias dalam proses pembuatan proyek. Pada aspek kekompakan kelompok C mendapatkan nilai yang sedikit rendah dari kelompok A dan B. Sama halnya dengan aspek hasil karya, kelompok A memiliki nilai yang sedikit rendah dari kelompok B dan C. Dalam hal ini, kelompok B unggul di segala aspek penilaian.

- a. Temuan data yang diperoleh, faktor pendukung model berbasis proyek dalam pembelajaran menulis puisi di kelas IV MI Tarbiyatul Islamiyah Srikaton adalah guru yang profesional dalam bidangnya, siswa yang antusias serta sarana prasarana yang cukup memadai. Sedangkan faktor penghambatnya adalah adanya beberapa siswa yang kurang tanggap dalam proses pembelajaran serta kondisi lingkungan sekolah yang terlalu ramai.

4. KESIMPULAN

1. Dalam menerapkan pembelajaran menulis puisi melalui model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL), guru merancang materi pembelajaran yang diambil dari berbagai sumber seperti modul, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan internet, yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Selama proses pembelajaran, guru mengikuti enam langkah yang mencakup Penetapan Pertanyaan Pokok, Perancangan Rencana Proyek, Penyusunan Jadwal, Pemantauan kemajuan siswa dan proyek, Pengujian Hasil, dan Evaluasi Pengalaman.
2. Faktor pendukung model *Project Based Learning* (PjBL) menulis puisi di kelas IV MI Tarbiyatul Islamiyah Srikaton adalah guru yang profesional dalam bidangnya, siswa yang antusias serta sarana prasarana yang cukup memadai. Sedangkan faktor penghambatnya adalah adanya

beberapa siswa yang kurang tanggap dalam proses pembelajaran serta kondisi lingkungan sekolah yang terlalu ramai.

DAFTAR PUSTAKA

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Hamid, F. Z., & Nor HafiziYusof. (2018). Mad Far'i dari Perspektif Ilmu Qiraat. *Jurnal Islam Dan Masyarakat Kontemporari*, 16(1), 57–68.
- Handhita, E. T., Akhlis, I., & Marwoto, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Astronomi Berbasis Visual Novel Ren'Py. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 5(2), 35–41.
- Maarif, V., Nur, H. M., Rahayu, W., Informasi, S., Informatika, M., & Informatika, T. (2018). *Aplikasi pembelajaran ilmu tajwid berbasis android 1*. 6(1), 91–100.
- Miranda, P. H., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2018). Perancangan Buku Komik sebagai Media Informasi Mengenai Dampak Game Terhadap Perilaku Sosial Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 9. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7259>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mubarok, F., Martanti, F., & Ulumuddin, I. K. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Tajwid Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas V Di Madrasah Ibtida'iyah Salafiyah Gringsing. *IBTIDA- Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 2(1), 30–39. <https://doi.org/10.33507/ibtida.v2i1.548>
- Muftizar, M., Ahmadian, H., & Abdul Majid, B. (2020). Perancangan Media Interaktif Logika Pemograman Untuk Menarik Minat Belajar Siswa Pada Smk Negeri 1 Mesjid Raya. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.22373/crc.v4i1.6307>

- Nadawiyah, H., & Anggraeni, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran tajwid berbasis aplikasi Android. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 26–40. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.32661>
- Netriana, N., & Khairat, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Magic Disc Menggunakan Adobe Animate CC 21 Materi Hukum Bacaan Mad Iwad, Mad Layyin, dan Mad Arid Lissukun Development of Magic Disc Learning Media Using Adobe Animate CC 21 Legal Materials Reading Mad Layyin . 1*, 310–317.
- Nurdin, N. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Dengan Pengkolaborasian Media Konvensional Dan Modern Aplikasi Tajwid Di Bdk Aceh. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 16–33. <https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8238>
- Nurman, M. (2017). Pemberantasan Buta Huruf Arab (Hijaiyah) pada Ibu Ibu Rumah Tangga di Desa Bayan Kecamatan Bayan Kabupaten Lombok Utara. *El-Tsaqofah*, XVI(1), 76–92.
- Pemahaman, U. M., Putri, S., Madrasah, K. I., Mayak, H., Ponorogo, T., Zainnuroh, S., Pendidikan, J., Islam, A., Tarbiyah, F., & Ilmu, D. A. N. (2019). *Ponorogo 2019 1*.
- Rahmah, F. N., & Fa'atin, S. (2019). Pengembangan Kualitas Media Pembelajaran Tajwid Di Mi Nu Raudlatul Wildan Desa Ngembalrejo Kudus. *Quality*, 7(1), 29–49. <https://doi.org/10.21043/quality.v7i1.5181>
- Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tri Septiawan, A., Rakhamdi, A., & Purna Kurniawan, A. (2014). Pengenalan Dan Pembelajaran Cara Membaca Alquran (Ilmu Tajwid) Berbasis Mobile Android. *International Journal of Ambient Systems and Applications*, 1(1), 1–9.

