

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN AKTIF MENGGUNAKAN  
METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PjBL) DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA SAstra INDONESIA DI KELAS  
RENDAH  
(Studi Deskriptif pada Mahasiswa Prodi PGSD Semester II )**

**Marlina Eliyanti, M.Pd dan Rita Nurlita**

**ABSTRAK**

Konsep pembelajaran aktif berkembang setelah sejumlah institusi melakukan riset tentang lamanya ingatan siswa terhadap materi pembelajaran terkait dengan metode pembelajaran yang dipergunakan. Hasil riset dari *National Training Laboratories* di Bethel, Maine (1954), Amerika Serikat menunjukkan bahwa dalam kelompok pembelajaran berbasis guru (*teacher-centered learning*) mulai dari ceramah, tugas membaca, presentasi guru dengan audiovisual dan bahkan demonstrasi oleh guru, siswa hanya dapat mengingat materi pembelajaran maksimal sebesar 30%. Dalam pembelajaran dengan metode diskusi yang tidak didominasi guru (bukan diskusi kelas, *whole class discussion*, dan guru sebagai pemimpin diskusi), siswa dapat mengingat sebanyak 50%. Jika para siswa diberi kesempatan melakukan sesuatu (*doing something*) mereka dapat mengingat 75%. Praktik pembelajaran belajar dengan cara mengajar (*learning by teaching*) menyebabkan mereka mampu mengingat sebanyak 90% materi. Secara sederhana pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan suatu proyek sekolah/universitas.

**Kata kunci: Pembelajaran aktif, Pembelajaran Berbasis Proyek**

## A. PENDAHULUAN

Pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif mengondisikan agar mahasiswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang hal-hal yang dapat dilakukannya selama pembelajaran. Pembelajaran aktif melibatkan mahasiswa untuk melakukan sesuatu dan berpikir tentang sesuatu yang sedang dilakukannya. Dalam kaitannya dengan hal tersebut, kegiatan aktif individual mahasiswa di rumah seperti mengerjakan tugas oleh sementara ahli justru tidak dimasukkan dalam kelompok pengajaran ini karena pembelajaran aktif didefinisikan terkait pembelajaran yang dilakukan di sekolah/kampus. Pembelajaran individual di luar sekolah/kampus dapat digolongkan sebagai pembelajaran aktif jika ada pertanggungjawaban berupa presentasi di dalam kelas seperti dalam pembelajaran berbasis masalah atau dalam pembelajaran berbasis proyek.

Konsep pembelajaran aktif berkembang setelah sejumlah institusi melakukan riset tentang lamanya ingatan siswa terhadap materi pembelajaran terkait dengan metode pembelajaran yang dipergunakan. Hasil riset dari *National Training Laboratories* di Bethel, Maine (1954), Amerika Serikat menunjukkan bahwa dalam kelompok pembelajaran berbasis guru (*teacher-centered learning*) mulai dari ceramah, tugas membaca, presentasi guru dengan audiovisual dan bahkan demonstrasi oleh guru, siswa hanya dapat mengingat materi pembelajaran maksimal sebesar 30%. Dalam pembelajaran dengan metode diskusi yang tidak didominasi guru (bukan diskusi kelas, *whole class discussion*, dan guru sebagai pemimpin diskusi), siswa dapat mengingat sebanyak 50%. Jika para siswa diberi kesempatan melakukan sesuatu (*doing something*) mereka dapat mengingat 75%. Praktik pembelajaran belajar dengan cara mengajar (*learning by teaching*) menyebabkan mereka mampu mengingat sebanyak 90% materi.

Umumnya pembelajaran aktif individual diwujudkan dalam metode pemberian tugas mandiri seperti menyusun karangan berupa cerpen, membuat

puisi, membuat rangkuman, tugas membaca, membuat peta konsep, membuat diagram pohon, membuat resensi, meringkas, menyusun karya ilmiah, dan lain-lain, yang dapat dikerjakan siswa secara mandiri (individual). Pembelajaran aktif lebih menekankan pada pendekatan pembelajaran, yang dilaksanakan dengan strategi pembelajaran berbasis siswa (*student-centered learning*). Jumlah siswa dalam pembelajaran aktif bebas, boleh perseorangan atau kelompok belajar, yang penting siswa harus aktif, sedangkan manifestasinya dalam pembelajaran berkelompok dapat diwujudkan dengan metode pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran berbasis proyek. Oleh karena itu, tidak ada sistaks khusus pembelajaran aktif, bergantung pada metode yang dipilih lebih lanjut. Sintaks adalah nama lain dari urutan langkah-langkah pembelajaran.

## **B. KAJIAN PUSTAKA**

### **a. Pembelajaran Berpusat Siswa**

Undang-undang Sisdiknas No.20/2003 Bab I pasal 1 (1) yang berbunyi “yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya sendiri”. Inilah secara teoretis disebut pembelajaran berpusat siswa yang diadopsi ke dalam sistem pendidikan nasional. Pengertian ini merupakan perubahan mendasar dari **pengajaran** menjadi **pembelajaran** pada UU Sisdiknas No.20/2003. Pengajaran, istilah yang mewakili peranan dominan guru sebagai pengajar, sedangkan **pembelajaran** menunjuk peranan siswa aktif sekaligus mengoreksi peranan dominan guru. Oleh karena itu, dalam penjelasan PP No.19/2005 dinyatakan bahwa visi pendidikan dalam UU Sisdiknas No.20/2003 merupakan perubahan paradigma pendidikan dari paradigma pengajaran bergeser menjadi paradigma pembelajaran. Jadi istilah pengajaran dan pembelajaran bukan hanya istilah teknis, tetapi istilah yang memangku perubahan paradigma. Gagasan di balik ide pengajaran dan pembelajaran terbentang pergumulan antara ideologi pendidikan konservatif dengan ideologi progresif.

Terhimpun teori-teori pendidikan yang membedakan kedudukan peserta didik, tujuan pendidikan, sasaran-sasaran sekolah, ciri umum sekolah, hakikat kurikulum, metode-metode, dan kendali guru di dalam kelas (F.O'Neil: 2001). Prinsip-prinsip pendidikan yang diadopsi oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan ini tergambar dalam pertimbangan dalam menyusun Undang-Undang Sisdiknas No.20/2003; dan kesimpulan pada poin C bahwa Undang-Undang Sisdiknas No.2/1989 tidak memadai lagi. Perubahan fundamental memenuhi tuntutan reformasi bukan hanya penyempurnaan pelaksanaan, tetapi bersifat perubahan paradigmatik. Gagasan perubahan ini sebagai kesimpulan hasil analisis Komite Reformasi Pendidikan.

Perubahan fundamental atau perubahan paradigmatik juga lebih dahulu menjwai amandemen pasal 31 UUD 1945. UUD 1945, Undang-undang Sisdiknas No.20/2003 merupakan hukum dasar, visi, dan misi pilihan ideologis pendidikan nasional kita. Visi dan misi tersebut di dalam praktik kelas secara teoretis dikenal dengan istilah *Student Centre Learning* (Pembelajaran Berpusat Siswa).

Di Indonesia pernah dikembangkan oleh Conny R.Semiawan "Cara Belajar Siswa Aktif" yang disingkat CBSA pada tahun 1980-1986. Di dunia pendidikan dikenal dengan istilah *Active Learning*. Pembelajaran Berpusat Siswa bersifat strategis dan inovatif, strategis karena memfasilitasi siswa aktif dalam proses pembelajaran yang mengembangkan potensi dirinya dan menempatkan siswa atau peserta didik sebagai subyek yang bertanggungjawab atas proses pembelajaran. Inovatif, karena siswa tidak terikat oleh kelas belajar, guru sebagai sumber dan penentu tujuan tetapi mewujudkan prinsip "manusia memproduksi dirinya sendiri dalam pengalaman realitas sosial" sehingga siswa mempunyai proses pengalaman untuk belajar bagaimana cara belajar yang akan menjadi pedoman belajar sepanjang hayat. Maka dengan perubahan paradigma pendidikan tersebut diharapkan proses pembelajaran akan efektif mewujudkan penyelenggaraan pendidikan yang demokratis, berkeadilan, tidak diskriminatif dan menjunjung tinggi nilai-nilai HAM, nilai-nilai agama, nilai budaya dan kemajemukan bangsa.

Nilai kultural dan kemajemukan bangsa merupakan akses kontekstual dalam pembelajaran dalam prinsip memperhatikan potensi daerah sebagai faktor penting dalam pendidikan.

#### 1. Konsep Dasar Pembelajaran Berpusat Siswa

a. Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik dilibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga pelajar mengalir dalam pengalaman melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa. Model pembelajaran diskusi memecahkan masalah, mencari informasi dari sumber alam sekeliling atau sumber-sumber sekunder buku bacaan dan pengalaman berupa permainan. Dari proses pengalaman ini peserta memproduksi kesimpulan sebagai pengetahuan. Berbeda dengan pengajaran pada saat siswa memperoleh teks untuk dihapal atau mereproduksi.

b. pengalaman aktivitas siswa harus bersumber/relevan dengan realitas sosial, masalah-masalah yang berkaitan dengan profesi seperti petani, pengusaha, pedagang, politikus, berkaitan dengan masalah-masalah sosial seperti pelayanan umum, hak asasi manusia, gender, kemiskinan, keterbelakangan, dll. Pengalaman praktik itu berupa kegiatan berkomunikasi, bekerjasama, mengambil keputusan dan memecahkan masalah. Pengalaman praktik tersebut juga mengembangkan kecerdasan unuk menemukan masalah, memecahkan masalah, dan menghargai prestasi pemecahan masalah.

c. Di dalam proses pengalaman ini peserta didik memperoleh inspirasi dari pengalaman yang menantang dan termotivasi untuk bebas berprakarsa, kreatif, dan mandiri.

d. Pengalaman proses pembelajaran merupakan aktivitas mengingat, menyimpan, dan memproduksi informasi, gagasan-gagasan yang memperkaya kemampuan dan karakter peserta didik.

2. Makna Pembelajaran Bagi Siswa

a. Proses pembelajaran ini memerlukan refleksi mental sebagai proses kesadaran mental dan kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia. Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan aktivitas yang menghubungkan peserta didik dengan berbagai subyek dan berkaitan dengan dunia nyata. Proses interpretasi menghasilkan pemahaman dan perolehan hasil pendidikan yang bersifat individual.

b. Peserta didik memproduksi pengetahuan sendiri secara lebih luas, lebih dalam, dan lebih maju dengan modifikasi pemaahaman terhadap konsep awal pengetahuan (*prior knowledge*).

3. Makna Pembelajaran Bagi Pendidik

a. Pendidik mengutamakan perbedaan individu daripada persamaan-persamaan dalam menentukan program-program pendidikan, didasarkan pada pandangan-pandangan bahwa individu adalah unik dan bergerak bebas menanggapi kondisi-kondisi personal dan sosial.

b. Pendidik secara moral memandang peserta didik setara (demokratis dan berkeadilan) dan memperoleh kesempatan yang setara pula dalam memperoleh ganjaran, intelektual, dan sosial secara adil (tidak diskriminatif).

4. Perbandingan Paradigma Pengajaran dan Paradigma Pembelajaran

Perubahan dari paradigma pengajaran menjadi paradigma pembelajaran dapat dibandingkan dalam tabel berikut:

| NO. | Pengajaran                                      | Pembelajaran                                  |
|-----|---|---|
| 1   | Berpusat pada guru                              | Berpusat pada pembelajar/siswa                |
| 2   | Guru dominan dalam kelas                        | Guru sebagai fasilitator                      |
| 3   | Suasana “tertib”, tenang, kaku, dan membosankan | Suasana “hidup”, menyenangkan, dan interaktif |
| 4   | Siswa terlibat dalam kompetisi                  | Siswa didorong bekerjasama                    |

|   |   |  |
|---|---|--|
|   | dengan siswa lain, dengan motivasi mengalahkan teman.   | mencapai tujuan. Tolong menolong dalam memecahkan masalah dan bertukar pikiran.  |
| 5 | Siswa adalah tempat guru mencurahkan pengetahuan ( <i>banking system</i> ). Prestasinya adalah sejumlah hapalan/reproduksi pengetahuan. | Siswa adalah pelaku proses pengalaman mengambil keputusan, memecahkan masalah, menganalisis, dan mengevaluasi. Kegiatan intelektual memproduksi pengetahuan. |
| 6 | Evaluasi oleh guru bersifat menyeleksi dan meranking kuantitas hapalan.   | Evaluasi oleh siswa bersifat refleksi dan berperan memperbaiki proses untuk meningkatkan prestasi.   |
| 7 | Sumber belajar buku teks dan guru   | Sumber belajar adalah pengalaman eksplorasi mandiri dan pengalaman keberhasilan temannya memecahkan masalah.   |
| 8 | Tempat belajar sebatas ruang kelas.   | Tempat belajar tidak terbatas ruang kelas tetapi seluas jagat raya.  |

Peraturan Pemerintah RI No.19/2005, pasal 19

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Siswa dalam keadaan sadar betul-betul terbenam dalam sebuah aktivitas. Keadaan itu merupakan kenikmatan atau *enjoyment*. Csikzentmihalyi (1997) menyebutkan keadaan suasana itu sebagai *flow* atau kenikmatan, kesenangan melaksanakan kegiatan dari keadaan yang menyenangkan itu akan menguatkan potensi otak. Model pembelajaran mengarahkan energi mental dan emosional, menciptakan suasana belajar yang penuh arti agar siswa mencapai *flow*. Siswa juga akan sanggup belajar dan lebih mau mengambil kesempatan dalam menghadapi tantangan-tantangan dan menjadikan sekolah tempat yang menyenangkan. Rea (2003) menyebut hal ini dengan *serious funny* (kesenangan yang serius), yang membantu siswa memusatkan perhatian dan meningkatkan kesenangan untuk belajar.

#### **b. Metode Pembelajaran Berbasis Proyek**

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL, *Project Based Learning*) merupakan penerapan dari pembelajaran aktif, teori konstruktivisme dari Piaget serta teori konstruksionisme dari Seymour Papert. Papert adalah murid Piaget yang mengajar di Massachusetts Institute of Technology. Ia bersama dengan Idit Harel pada publikasinya berjudul *Situating Constructionism* (1991) memperkenalkan istilah konstruksionisme.

Sebagaimana halnya dengan konstruktivisme, pemikiran konstruksionisme juga berprinsip dan memahami dunia sekelilingnya. Dengan kata lain, suatu informasi pengetahuan akan dimengerti oleh para siswa melalui pembangunan struktur kognitif di benaknya. Namun demikian, berbeda dengan konstruktivisme, paham konstruksionisme yang diungkap oleh papert berasumsi bahwa pembelajaran akan berlangsung efektif jika para siswa aktif dalam membuat atau memproduksi suatu karya fisik yang dapat dihadirkan dalam dunia nyata suatu artefak. Menurut Papert gagasan pokok dari konstruksionisme adalah bahwa berpikir merupakan belajar dengan membuat sesuatu (*learning by making*). Tidak heran jika kemudian konsep pembelajaran ini banyak diterapkan di jurusan atau fakultas arsitektur di sejumlah perguruan

tinggi di Amerika Serikat yang kemudian menelurkan konsep belajar dengan perencanaan (*learning by design*). Dalam hal ini, perlu diperhatikan bahwa istilah konstruksionisme juga muncul dalam falsafah pendidikan, misalnya falsafah konstruksionisme sosial yang diantaranya dikembangkan oleh Paulo Freire.

Secara sederhana pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan suatu proyek sekolah/universitas. Sementara itu Bransford dan Stein (1993) mendefinisikan pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan pengajaran yang komprehensif yang melibatkan siswa dalam kegiatan penyelidikan yang kooperatif dan berkelanjutan.

Dalam kaitan ini, para siswa melakukan sendiri penelitinya, bersama kelompoknya sendiri, sehingga memungkinkan para siswa dalam tim tersebut mengembangkan keterampilan melakukan riset yang akan bermanfaat bagi pengembangan kemampuan akademis mereka. Para siswa tersebut merancang, melakukan pemecahan masalah, melaksanakan pengambilan keputusan dan kegiatan penyelidikan sendiri. Para siswa merasakan adanya masalah, merumuskan masalah serta menerapkan situasi dalam kehidupan nyata dengan cara membuat sebuah proyek. Hasil akhir proyek berupa suatu artefak (benda atau barang buah karya ilmiah, suatu model, film, video, *Compact Disc/CD*, DVD, atau yang lain. Pembelajaran berbasis proyek dapat diimplementasikan dari kelas VIII ke atas. Tentu saja semakin tinggi kelasnya semakin kompleks pula proyek yang harus diselesaikan. Pada kegiatan ekstrakurikuler, metode ini dapat diterapkan dalam Kelompok Ilmiah Remaja di bawah bimbingan guru yang kompeten.

Pembelajaran berbasis proyek memusatkan diri terhadap adanya sejumlah masalah yang mampu memotivasi, serta mendorong para siswa berhadapan dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pokok pengetahuan secara langsung sebagai pengalaman tangan pertama (*hands-on experience*). PjBL adalah suatu teknik pengajaran yang khas dan berbeda dengan umumnya teknik pengajaran.

PjBL meningkatkan kebiasaan belajar siswa yang khas serta praktik pembelajaran yang baru. Para siswa harus berpikir secara orisinal sampai akhirnya mereka dapat memecahkan suatu masalah dalam kehidupan nyata. Contoh proyeknya misalnya, bagaimana menemukan cara yang efektif untuk membersihkan kolam ikan di halaman sekolah? Pertanyaan yang menantang semacam ini akan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif karena siswa akan tahu tersedia banyak cara untuk menyelesaikan masalah.

Dalam PjBL para siswa akan bekerja secara kolaboratif, tepatnya menerapkan pembelajaran kooperatif. Di sekolah-sekolah di AS, para siswa umumnya berkolaborasi dalam struktur Jigsaw mulai merumuskan masalah, melaksanakan percobaan, membuat kesimpulan dan menyusun artefaknya. Perbedaan pokok dengan pengajaran tradisional adalah dalam PjBL ini para siswa merasakan adanya masalahnya sendiri sebagai tantangan atau pertanyaan yang harus dijawab, serta mengelola waktunya sendiri untuk dapat menyelesaikan proyeknya. Jadi, dalam hal ini peranan guru benar-benar sebagai fasilitator murni. Para guru bekerja dengan siswa dalam bingkai pemecahan masalah yang bermanfaat, membangun tugas-tugas yang bermakna, serta memandu pengembangan pengetahuan siswa dan pengembangan keterampilan sosialnya, serta secara hati-hati melakukan penilaian otentik tentang apa yang telah dipelajari siswa selama mengerjakan proyek, maupun menilai artefak sebagai produk antara PjBL dengan pembelajaran berbasis inkuiri adalah keharusan melakukan pembelajaran kolaboratif dan kooperatif dalam PjBL, sedangkan pembelajaran berbasis inkuiri tidak masalah jika dikerjakan secara individual. Perbedaan lainnya adalah keharusan adanya artefak sebagai bukti produk tim.

Dalam pelaksanaan PjBL, para siswa mencoba menyelesaikan masalah yang khas atau tidak umum (*nontrivial problems*) dengan cara:

- b. Merasakan dan mempertanyakan secara mendalam keberadaan masalah;
- c. Mendebatkan gagasan dalam timnya;
- d. Membuat prediksi;
- e. Merancang rencana kerja atau percobaan;

- f. Mengumpulkan dan menganalisis data;
- g. Menarik kesimpulan;
- h. Mengomunikasikan gagasannya kepada orang lain, terutama rekan satu timnya;
- i. Mempertanyakan kemungkinan adanya masalah baru yang timbul;
- j. Mencipta sebuah artefak sebagai bukti hasil belajar (Blumenfeld, dkk,1991).

Brown dan Campione (1994) menyatakan bahwa ada dua komponen pokok dalam pembelajaran berbasis proyek, yaitu:

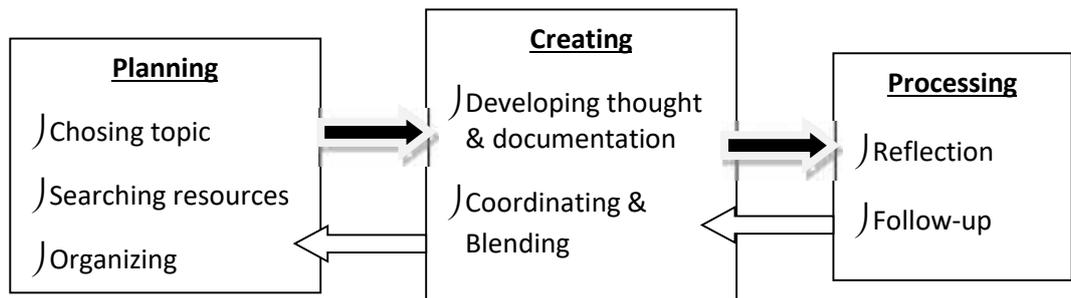
- a. ada masalah menantang yang mendorong siswa mengorganisasikan dan melaksanakan suatu kegiatan, yang secara keseluruhan mengarahkan siswa kepada suatu proyek yang bermakna dan harus diselesaikan sendiri sebagai tim;
- b. karya akhir berupa suatu artefak atau serangkaian artefak atau suatu penyelesaian tugas berkelanjutan yang bermakna bagi pengembangan pengetahuan dan keterampilan mereka.

Dalam hubungan ini, Seungyeon Han dan Kakali Bhattacharya (2001) dari University of Geogia Amerika Serikat mengemukakan ada tujuh komponen kunci bagi PjBL. Ketujuh komponen ini dapat digunakan dalam merencanakan, menggambarkan, dan menilai proyek, yaitu:

1. Lingkungan yang menunjang timbulnya pembelajaran berbasis pebelajar (*learner*);
2. Kolaborasi;
3. Isi kurikulum;
4. Tugas-tugas otentik, maksudnya mengaitkan tugas proyek dengan dunia nyata atau profesi nyata yang ada di sekeliling, atau dengan kata lain dikomunikasikan dengan dunia di luar kelas;
5. Menggunakan modus ekspresi majemuk, yaitu para siswa diberi keleluasaan menggunakan berbagai teknologi sebagai perangkat untuk merencanakan, mengembangkan atau mempresentasikan proyeknya;

6. Manajemen waktu, yaitu para siswa diberi kesempatan untuk merencanakan, melakukan revisi, dan merefleksi pembelajarannya;
7. Asesmen inovatif, sebagaimana pembelajaran yang merupakan suatu proses yang berlangsung (*on going*) demikian pula asesmen merupakan proses yang berlanjut. PjBL memerlukan asesmen yang bermacam-macam dan kerap dilaksanakan, misalnya penilaian oleh guru, penilaian oleh rekan sebaya, penilaian oleh siswa sendiri, dan refleksi. Praktik asesmen harus bersifat inklusif dan dipahami oleh semua pembelajar, mereka diberi kesempatan berpartisipasi dalam proses penilaian.

Secara umum, langkah-langkah pembelajaran dalam melaksanakan PjBL adalah perencanaan, penciptaan dan penerapan, serta pemrosesan, yang dapat digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 2.1: Kerangka kerja umum dari Pembelajaran Berbasis Proyek

Sumber: Han Bhattacharya (2001)

Berdasarkan gambar di atas, dapat dipahami bahwa PjBL terdiri dari tiga fase pokok. Pada fase pertama, yaitu fase perencanaan. Dalam tahap ini, pebelajar memilih topik, mencari sumber-sumber terkait informasi yang relevan, dan mengorganisasikan sumber-sumber menjadi suatu bentuk yang berguna. Pada fase kedua, yaitu fase implementasi atau fase penciptaan. Dalam tahap ini, pebelajar mengembangkan gagasan terkait proyek, menggabungkan dan menyinergikan seluruh kontribusi dari anggota kelompok, dan mewujudkan proyeknya. Pada fase ketiga, yaitu fase pemrosesan. Dalam

tahap ini proyek hasil karya mereka didiskusikan dengan prinsip saling berbagi dengan kelompok yang lain, sehingga diperoleh umpan balik, kemudian setiap kelompok melakukan refleksi terhadap hasil karyanya. Pada akhirnya karena prinsip kesinambungan artefak hasil proyek ini dapat dikembangkan dan disempurnakan dalam suatu proyek yang lain.

Terkait dengan hal ini, Han dan Bhattacharya mengidentifikasi ada lima keuntungan dari implementasi PjBL, yaitu:

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa;
- b. Meningkatkan kecakapan siswa dalam pemecahan masalah;
- c. Memperbaiki keterampilan menggunakan media pembelajaran;
- d. Meningkatkan semangat dan keterampilan berkolaborasi;
- e. Meningkatkan keterampilan dalam manajemen berbagai sumber daya.

Langkah-langkah kegiatan yang umum diterapkan dalam pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut : (diadaptasi dari Brown dan Campione, 1994)

- a. Timbulnya masalah dari para siswa. Dalam hal ini terkait dengan menghadapi masalah (*problem facing*), mendefinisikan masalah (*problem definition*), dan mengategorikan masalah (*problem categorization*).
- b. Memunculkan adanya proyek sebagai alternatif pemecahan masalah.
- c. Pembentukan tim pembelajaran kolaboratif dan kooperatif untuk menyelesaikan masalah atau proyek.
- d. Setelah kajian lebih lanjut dalam tim mereka, para siswa yang cepat belajar (*expert*) membantu rekannya yang lambat belajar sehingga tidak mengganggu kelangsungan proyek.
- e. Hal ini mencapai titik kulminasinya berupa pengerjaan serangkaian tugas berkelanjutan bagi semua anggota tim yang memungkinkan terciptanya hasil pemikiran siswa yang nyata, dapat dilihat dan dipublikasikan berupa suatu artefak atau karya pemikiran yang bermakna.

### **C. METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode Pembelajaran Berbasis Projek (PjBL, *Project Based Learning*). Metode ini terdiri dari 3 fase pokok: *Planning*, *Creating*, dan *Processing*.

Yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa tingkat satu semester dua PGSD FKIP Universitas Kuningan. Untuk sampel penelitian yaitu mahasiswa kelas A,B,C,D,dan E. total jumlah peserta 200 mahasiswa.

#### **a. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, meliputi pengumpulan : sumber data, jenis data, dan cara pengambilan data

##### **a. Sumber Data**

Pengambilan sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa kelas A,B,C,D, dan E semester II program studi PGSD Universitas Kuningan.

##### **b. Jenis Data**

Bersifat data kuantitatif dan data kualitatif yang diperoleh berdasarkan dari : 1) hasil belajar, 2) rencana pembinaan, 3) hasil dari observasi, 4) tugas proyek.

##### **c. Cara Pengambilan Data**

Data diperoleh langsung dari observasi/pengamatan kolaborator yang mencakup hal-hal sebagai berikut : 1) dengan memilih topik, 2) catatan-catatan yang diperoleh selama observasi yang terjadi sewaktu penelitian dilaksanakan, 3) data yang diperoleh tentang terjadinya refleksi diri serta perubahan yang terjadi di kelas yang diambil melalui perencanaan, pengembangan, dan saat mempresentasikan proyeknya 4) keterkaitan antara perencanaan dengan pelaksanaan di dapat dari observasi, mereka diberi kesempatan berpartisipasi dalam proses penilaian.

#### **b. Teknik Analisis Data**

Teknik analisa data dalam metode Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL, *Project Based Learning*). Maka dalam penelitian ini teknik analisis datanya meliputi : 1) Perencanaan, 2) Penciptaan, dan 3) Penerapan.

## **D. PEMBAHASAN**

### **1. METODE A Metode Bercerita Dongeng**

Cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata maupun tidak nyata. Kata Dongeng berarti cerita rekaan, tidak nyata, seperti fable (binatang dan benda mati), sage (cerita petualangan), hikayat (cerita rakyat), legenda (asal usul), myte (dewa-dewi, roh halus, peri), ephos (cerita besar seperti; mahabarata, tutur tinular, dll). Metode bercerita merupakan penyampaian cerita dengan cara bertutur.

Berdasarkan data yang didapat dari klip video mahasiswa Universitas Kuningan prodi PGSD tingkat 1 kelompok A, mereka memilih metode Bercerita Dongeng sebagai bahan pembelajaran. Dengan jumlah anggota 5 orang, salah satu dari mereka berperan sebagai guru dan sisanya berperan sebagai peserta didik. Materi yang mereka bawakan adalah mengenai kurikulum dan pembelajaran bahasa Indonesia, dengan alat peraga berupa wayang yang terbuat dari bahan kertas dan bambu.

#### **a. Persiapan Bercerita**

Sebelum bercerita, pendidik harus memahami terlebih dahulu tentang bercerita apa yang hendak disampaikannya, tentu saja disesuaikan dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar kelas rendah. Agar bercerita dengan tepat pendidik harus mempertimbangkan materi ceritanya. Pemilihan cerita ditentukan oleh Pemilihan tema dan judul yang tepat. Adapun pemilihan tema disesuaikan dengan tingkat usia anak, yaitu:

Usia 4 tahun,

## **b. Cara Mendongeng**

### **1. Menguasai Cerita Dongeng**

Cerita Dongeng yang akan kita sampaikan hendaklah dikuasi terlebih dahulu. Sehingga tidak ada kesalahan dalam bercerita ataupun lupa dalam bercerita, sehingga dengan begitu peserta didik akan sangat antusias mendengarkan cerita yang kita sampaikan.

### **2. Hidupkan tokoh**

Peserta didik harus bisa menghidupkan tokoh-tokoh yang ada pada cerita. Sesuai dengan data yang di dapat pada sebuah klip video Mahasiswa Uniku, ia menghidupkan tokoh seekor kancil dan buaya dengan suara yang berbeda. Pada seekor kancil ia menyuarakannya dengan nada suara sedikit pelan dengan watak ceria, cerdas dan licik, sedangkan seekor buaya dengan nada suara yang menggebas dengan wataknya yang ganas dan jahat. Sehingga peserta didik dapat membedakan suara seekor kancil dengan buaya. Contoh kalimat; “hey...wahai sang buaya?” sapa kancil, “selamat siang kancil” jawab sang buaya.

### **3. Menghidupkan kata-kata**

Menghidupkan kata-kata dapat dilakukan dengan cara memberi sifat pada kata-kata tersebut.

“hey...sang buaya” dengan kalimat “baiklah, aku kan menghitung jumlah buaya”.

Kata “hey” dengan kata “baiklah” akan berbeda saat diucapkan, kata “hey” diucapkan dengan sangat riang, sedangkan kata “baiklah” diucapkan dengan datar.

### **4. Ikhlaslah dalam mendongeng**

Sedapat mungkin kita harus ikhlas dalam mendongeng. Suasana hati akan berpengaruh pada saat kita menyampaikan cerita kepada peserta didik, ketika

suasana sedang tidak stabil maka cerita yang kita sampaikan kepada peserta didik tidak akan dipahami oleh peserta didik.

#### 5. Teknik mengawali dan mengakhiri Cerita

Awalilah sebuah cerita dengan apresiasi yang menarik. Banyak sekali teknik-teknik yang dapat digunakan, salah satunya yaitu dengan menggunakan alat peraga wayang yang terbuat dari kertas gambar hewan kancil dan buaya yang di tempelkan kepada ujung bambu, sehingga bambu tersebut dapat kita gerakan dengan tangan. Layaknya kita memainkan wayang. Dengan itu anak akan tertarik untuk mendengarkan cerita Dongeng yang akan disampaikan oleh Pendidik.

#### c. Jenis-jenis Dongeng

Ada 3 jenis dongeng, yaitu :

1. Dongeng binatang atau fabel yaitu sebuah dongeng yang di dalamnya menceritakan tentang perbuatan baik atau buruknya binatang, di dalam fabel tokoh binatang berperilaku seperti manusia. Hal tersebut menggambarkan watak dan budi pekerti manusia, seperti buaya dan kancil merupakan salah satu dongeng binatang atau fabel dan mereka digambarkan sebagai hewan licik dan cerdik.
2. Dongeng biasa yaitu dongeng yang menceritakan tentang tokoh baik suka maupun duka, seperti dongeng bawang merah bawang putih.
3. Dongeng lelucon yaitu dongeng yang berisikan cerita lucu tentang tokoh tertentu, misalnya si kabayan dari Jawa Barat.

## 2.METODE B Metode Role Playing

Metode Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan. Pada metode Role Playing ini peserta didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif mereka

melakukan prakti-praktik berbahasa, bertanya maupun menjawab bersama teman-temannya.

Metode bermain peran ini bagus untuk diterapkan di kelas rendah sekolah dasar, karena peserta didik dapat bermain peran langsung menjadi tokoh dalam perannya masing-masing, sehingga mereka dapat merasakan hal yang nyata yang dapat meningkatkan daya imajinasinya.

Metode Role Playing ini dipilih oleh Mahasiswa Universitas Kuningan sebagai bahan pembelajaran untuk pengembangan pembelajaran aktif dalam pelajaran Sastra Indonesia dikelas rendah. Salah satu dari mereka berperan sebagai guru dan teman lainnya berperan sebagai peserta didik. Materi yang mereka bawakan adalah mengenai Membaca Menulis Permulaan.

Mereka mengawali pembelajaran dengan menayangkan materi mengenai Membaca Menulis Permulaan berupa slide-slide yang menarik hingga ke tahap simulasi yang diperankan oleh salah satu mahasiswa memerankan sebagai seorang pendidik yang menjelaskan pembelajaran dengan media gambar berupa huruf-huruf yang sudah ia siapkan.

### **3. METODE C Metode Sosio Drama**

Berdasarkan hasil pengamatan video pengembangan pembelajaran aktif menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek (PJBL) dalam mata kuliah pembelajaran bahasa Sastra Indonesia di kelas rendah semester II Prodi PGSD Universitas Kuningan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode sosio drama sangat efektif jika digunakan di kelas rendah, karena dengan metode sosio drama ini peserta didik dapat bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistik.

Metode Sosio drama merupakan cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan jalan menirukan tingkah laku dari suatu situasi sosial, metode ini sering dilakukan secara silih berganti dalam implikasinya sehingga diharapkan anak-anak akan lebih menghayati pelajaran yang diberikan. Adapun kelebihan dan

kekurangan metode sosio drama yang kita ketahui setelah mengamati hasil data yang kita dapatkan.

#### **4. METODE D Metode Role Play**

Metode ini dapat digunakan untuk peserta didik SD karena dengan metode ini peserta didik dapat berperan secara langsung. Dalam pembelajaran menggunakan metode role play dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa indonesia khususnya karena dalam pembelajaran bahasa indonesia. Dengan metode role play pun dapat meningkatkan kemampuan dalam berbicara, dengan metode role play dalam hal ini memiliki kelemahan dan juga kelebihan.

#### **E. PENUTUP**

Penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dapat meningkatkan keterampilan berbahasa dan sastra Indonesia secara umum dan di kelas rendah secara khusus, hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil penelitian di atas. Hasil penelitian secara keseluruhan dapat terlihat bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek (PjBL) membuat mahasiswa menjadi kreatif dan berkontribusi secara menyeluruh. Dengan demikian mahasiswa berperan aktif dan berkontribusi penuh dalam pembelajaran dari awal sampai akhir, serta segala sesuatu yang dikerjakan akan semakin melekat dalam ingatan karena mereka mencari dan menemukannya sendiri.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aroson, Elliot. 2011. *Jigsaw in 10 Easy Steps, Jigsaw Classroom Web Site @2000-2011 Social Psychology Network.*
- Aroson, Elliot, N.Blaney, C.Stephin, J.Sikes and M.Snapp. 1978. *The Jigsaw Classroom.* Beverly Hills: Sage Publishing Company.
- Dananjaya, Utomo. 2012. *Media Pembelajaran Aktif.* Bandung: Penerbit Nuansa.
- Grant, Michael M. 2002. *Getting A Grip on project Based Learning: Theory, Cases, and Recommendations.* Meridian a Middle Scchool Computer Technologies Journal, Vol.5 Issue 1, Winter 2002.

- Han, Seungyeon and Kakali Bhattacharya. 2011. *Constructionisme, Learning by Design, and Project Based Learning*. Georgia: University of Georgia.
- Houghton Mifflin Company,t.t. 2003. *Project-Based Learning*.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Sawyer, R.K. 2006. *Computer-Supported Collaborative Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutrisno, Leo. 1994. *Pengajaran dengan Pendekatan Tradisi Konstruktivisme, Makalah*.Surabaya: IKIP Surabaya.
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wassid, Iskandar dan Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Wena, Made. 2012. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara.