

PROJECT BASED LEARNING SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT PADA SISWA SMA

Yuniarti, Haryadi, Nas Haryati

Universitas Negeri Semarang

yuniarti@students.unnes.ac.id, Haryadi@mail.unnes.ac.id, NasHaryati@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Pembelajaran yang efektif diterapkan karena menekankan pada belajar kontekstual melalui aktivitas sesuai dengan dunia nyata merupakan *Project Based Learning* (pembelajaran berbasis proyek). Model *Project Based Learning* dalam pembelajaran teks anekdot dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa SMA. Di dalam kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia mulai mengarahkan peserta didik untuk menghasilkan produk berupa teks di akhir pembelajaran. Guru harus memiliki kompetensi untuk mengarahkan dalam menghasilkan produk karena guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat ditempuh guru dalam rangka mencapai tantangan tersebut yaitu dengan membiasakan peserta didik untuk selalu dihadapkan pada model pembelajaran berbasis berpikir tingkat tinggi. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran berbasis kemampuan berpikir tingkat tinggi dan langkah-langkah dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks anekdot. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan jenis analisis penelitian kualitatif. Penjelasan mengenai penerapan model pembelajaran pada materi teks anekdot menggunakan metode deskriptif. Penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan simpulan hasil analisis dapat ditempuh melalui kegiatan; (1) penyelesaian masalah, (2) melibatkan siswa di dalam merancang produk yang didasarkan pada dunia nyata, (3) merencanakan aktivitas jangka panjang, (4) guru memantau siswa dalam penyelesaian masalah berkaitan dengan proyek, (5) siswa fokus pada penyelesaian masalah yang terkait dengan proyek, (6) siswa dituntut untuk menghasilkan sebuah teks anekdot sebagai produk pembelajaran dengan membiasakan siswa mencapai level kognitif C6 yaitu mencipta serta mengevaluasi pengalaman belajar.

Kata kunci: project based learning, model, teks anekdot

PENDAHULUAN

Menerapkan pembelajaran dengan menekankan kepada kemampuan siswa untuk berpikir kritis, mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi komunikasi, dan berkolaborasi merupakan paradigma pembelajaran abad 21. Penerapan model pembelajaran yang sesuai dari sisi penguasaan materi dan keterampilan dapat diwujudkan untuk mencapai keterampilan tersebut. Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk berpikir kritis. PjBL merupakan model pembelajaran yang mengorganisasi kelas dalam sebuah proyek (Thomas, 2000).

Menurut Audet (2000) dalam Sumarmi (2012), tujuan penerapan Project Based Learning adalah (a) mengintegrasikan antara dunia nyata dengan pembelajaran, (b) membuat siswa bekerja secara terasah, (c) membuat siswa belajar bekerja sama/kooperatif, (d) mendorong siswa untuk melakukan investigasi, dan (e) memecahkan masalah. Pada pembelajaran berbasis proyek, pemecahan masalah dituangkan dalam produk nyata yang dihasilkan sebagai sebuah karya penciptaan siswa. Model pembelajaran berbasis proyek berfokus pada konsep dan prinsip utama dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberikan peluang siswa untuk bekerja mandiri dalam proses pembelajaran, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa yang bernilai, dan realistik (Baharudin et.al, 2009).

Materi pelajaran Bahasa Indonesia yang tercantum dalam silabus kurikulum 2013 yang diajarkan pada siswa SMA di antaranya adalah pembelajaran teks anekdot. Salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan menulis teks anekdot sebagai hasil produk pembelajaran. Teks anekdot adalah teks yang berisi sebuah cerita lucu atau menggelitik yang bertujuan memberikan suatu pelajaran tertentu. Kisah dalam anekdot biasanya melibatkan tokoh tertentu yang bersifat faktual ataupun terkenal. Dengan demikian anekdot tidak semata-mata

menyajikan hal-hal yang lucu-lucu, guyonan, ataupun humor. Akan tetapi, terdapat pula tujuan lain yang diharapkan bisa memberikan pelajaran kepada khalayak.

Subana (2011: 235) menyatakan bahwa menulis sebagai keterampilan berbahasa merupakan proses bernalar. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, menulis merupakan suatu kegiatan aktif yang memerlukan daya pikir yang logis, sehingga menghasilkan suatu tulisan yang baik. Dikatakan mampu menulis dengan baik dan benar adalah jika mampu menuangkan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan secara apik dan jelas, sehingga tercapai maksud dan tujuan tulisan tersebut kepada para pembacanya. Sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang sulit untuk dikuasai, kegiatan menulis juga kurang diminati oleh siswa karena kompleksitas kesulitannya, padahal banyak manfaat yang dapat diambil dari pembelajaran menulis antara lain (1) menumbuhkan minat membaca siswa, (2) memperluas wawasan siswa melalui kegiatan membaca, (3) melatih siswa mengungkapkan gagasan secara tertulis, (4) melatih siswa berpikir kritis dan kreatif.

Berdasarkan pernyataan tersebut, melalui pembelajaran dengan menerapkan model *project based learning* maka guru mengharuskan siswa untuk berpikir kreatif dan kritis agar siswa mampu menguasai kompetensi tersebut. Cara berpikir kreatif yaitu salah satunya dengan menerapkan pembelajaran dengan berorientasi pada cara berpikir yang dinilai lebih tinggi daripada menghafalkan fakta, mengemukakan fakta, atau menerapkan peraturan, rumus, dan prosedur. Mampu berpikir kritis dan mampu berpikir kreatif merupakan ciri utama berpikir tingkat tinggi (Sutrio, S. 2018).

Pembelajaran akan lebih bermakna jika peserta didik sering dihadirkan oleh kemampuan berpikir tingkat tinggi, karena keberhasilan suatu konsep dalam hal ini adalah penguasaan materi, akan berhasil didapatkan ketika peserta didik mampu berpikir tingkat tinggi, salah satu cara agar hal tersebut dapat tercapai adalah dengan membiasakan peserta didik melalui pembelajaran dan evaluasi berpikir tingkat tinggi atau HOTS (Eka Fitriani, dalam Himawan 2021).

Berpikir tingkat tinggi terjadi pada saat seseorang mengaitkan informasi baru dengan informasi yang sudah ada atau informasi yang tersimpan di dalam ingatannya kemudian menata ulang atau menghubungkannya serta mengembangkan informasi tersebut untuk menemukan penyelesaian dari keadaan yang sulit untuk dipecahkan.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik dapat diwujudkan dengan menerapkan model pembelajaran yang dinilai efektif. Dalam berpikir tingkat tinggi, langkah-langkah pembelajaran yang dapat menghantarkan peserta didik adalah sebagai berikut; (a) menuliskan tujuan pembelajaran dengan jelas, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran dituliskan dengan jelas, (b) menerapkan pembelajaran fisik, (c) penerapan pembelajaran kebermanfaatan dengan cara mengarahkan pembelajaran yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari, (d) merangsang peserta didik untuk mendiskusikan permasalahan, (e) melakukan kegiatan yang mengarah pada pembelajaran reflektif, Given (dalam Achmad Fanani.,et al, 2018).

Salah satu model pembelajaran berbasis proyek yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yaitu *Project-based learning*. Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Model *project based learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran (Trianto : 2014).

Berdasarkan paparan di atas, tujuan analisis ini untuk menerapkan model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks anekdot dengan mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran tersebut. Dalam penelitian ini, akan diuraikan penggunaan model *project based learning* pada materi teks anekdot dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, tujuan penelitian ini yaitu menerapkan model pembelajaran materi teks anekdot pada siswa SMA guna memberikan referensi lebih lanjut berkaitan dengan penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk memaparkan peristiwa yang terjadi pada masa kini (Ibnu dalam Ramadhan Prasteya Wibawa., et al, 2019). Penelitian kualitatif digunakan di dalam penelitian ini. Metode kualitatif lebih menekankan pada pengamatan fenomena dan lebih meneliti ke substansi makna dari fenomena tersebut. Analisis dan ketajaman penelitian kualitatif sangat terpengaruh pada kekuatan kata dan kalimat yang digunakan. Oleh karena itu, Basri (2014) menyimpulkan bahwa fokus dari penelitian kualitatif adalah pada prosesnya dan pemaknaan hasilnya. Perhatian penelitian kualitatif lebih tertuju pada elemen manusia, objek, dan institusi, serta hubungan atau interaksi di antara elemen-elemen tersebut, dalam upaya memahami suatu peristiwa, perilaku, atau fenomena (Mohamed, Abdul Majid & Ahmad, 2010).

Berdasarkan pemaparan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penelitian yang bertujuan untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Pendapat para ahli mengenai kemampuan berpikir tingkat tinggi serta penelitian yang relevan dengan penelitian ini menghasilkan data berdasarkan kajian literatur. Pembahasan konseptual digunakan di dalam penelitian ini, dasar teori konseptual yaitu berupa berbagai macam rujukan yang digunakan. Selanjutnya, akan disimpulkan hasil penelitian sehingga analisis di dalam penelitian ini tidak hanya berhenti pada proses saja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kurikulum pembelajaran di Indonesia saat ini lebih menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model pembelajaran yang berpusat pada siswa di antaranya model pembelajaran yang berorientasi pada hasil proyek (*Project Based Learning*). Siswa dituntut untuk Belajar mandiri dan aktif merupakan tuntutan siswa serta memberi rangsangan kepada siswa untuk menghasilkan suatu produk dalam proses pembelajaran di dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek ini. Pembelajaran berbasis proyek dilaksanakan berdasarkan pengalaman siswa dalam beraktivitas secara nyata dengan cara mengumpulkan pengetahuan baru. Selain itu, *Project Based Learning* sebagai model pembelajaran ini juga dapat menjadi sarana bagi siswa untuk menuangkan gagasan atau ide kreatifnya ke dalam proyek yang akan diciptakan. Siswa diberi kebebasan untuk bekerja secara mandiri atau berkolaborasi dalam menciptakan produk.

Suatu sistem untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan mempengaruhi proses pembelajaran. Guru adalah komponen yang selama ini dianggap sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Pentingnya kemampuan guru dalam mengaplikasikan kurikulum pendidikan dapat mewujudkan pembelajaran yang bermakna. Interaksi antara guru dan siswa dapat mewujudkan proses pembelajaran yang baik. Mengajar dan membimbing peserta didik serta bertanggung jawab secara sadar dalam mendidik merupakan salah satu tugas guru dalam proses pendidikan. Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan dari peran guru. Tercapainya tujuan pembelajaran merupakan keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran. Siswa dapat mengerti dan memahami mengenai materi yang disampaikan oleh guru merupakan salah satu komponen tercapainya tujuan pembelajaran.

Kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang dialami siswa dapat menentukan keberhasilan pencapaian dari tujuan pendidikan. Di dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa akan mengalami perubahan baik perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap. Mentransfer pengetahuan kepada siswa merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki seorang guru dan diharapkan mampu menjalankan tugas sesuai disiplin ilmu yang dimilikinya secara profesional.

Keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran menjadi peran utama guru dalam pengembangan pendidikan, khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator diperlukan untuk mencapai keberhasilan siswa dalam belajar. Peran seorang guru sebagai fasilitator di antaranya membimbing dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya sebagai pengamat dalam proses pembelajaran, tetapi juga bertugas memberikan kemudahan belajar agar siswa memiliki kebebasan dalam berpendapat, berani, semangat dalam belajar, bergembira dan mengikuti proses pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Mulyasa (2013: 53-54) menyatakan bahwa modal dasar bagi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang siap beradaptasi, menghadapi berbagai kemungkinan, dan memasuki era globalisasi yang penuh berbagai tantangan adalah dengan rasa gembira penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Lebih lanjut disampaikan Mulyasa (2013: 55-57) bahwa sebagai fasilitator guru harus memiliki sikap yang baik, memahami perilaku peserta didik melalui kegiatan dalam proses pembelajaran dan dapat menyikapi perbedaan individual peserta didik sebagai wujud kompetensi yang dimiliki. Selain itu, guru sebagai motivator juga harus memberikan semangat kepada siswa dalam pembelajaran. Motivasi yang tepat dari guru kepada siswa dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Ketidakberhasilan guru dalam mendorong semangat dan memacu siswa untuk menyelesaikan pekerjaan atau produk yang dihasilkan merupakan salah satu penyebab kegagalan belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, sebenarnya kegagalan belajar siswa tidak selalu disebabkan oleh siswa itu sendiri. Menurut Sardiman (2016:75-76), mendorong para siswa agar tumbuh motivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran merupakan tugas guru.

Mulyasa (2013:59) menyatakan bahwa guru harus mengetahui prinsip dalam memotivasi siswa, dengan cara memberikan tugas yang jelas dan dapat dimengerti, memberikan penghargaan terhadap hasil kerja dan prestasi peserta didik, pemberian hadiah, memberikan penilaian dengan adil dan transparan serta menerapkan hukuman secara efektif dan tepat guna. Dengan demikian, peserta didik akan bekerja keras jika memiliki minat dan perhatian terhadap

pekerjaannya. Jika prinsip tersebut dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru, maka siswa akan termotivasi dalam belajar. Lebih lanjut Sardiman (2016:92-95) menyatakan bahwa untuk membangkitkan motivasi siswa dapat dilakukan dengan memberi angka, hadiah, saingan, ego-involvement, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang diakui.

Pentingnya peranan guru sebagai motivator dalam kegiatan pembelajaran karena menyangkut esensi pekerjaan mendidik yang membutuhkan kemahiran sosial. Guru berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan arahan kepada siswa di awal pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Membangkitkan semangat siswa merupakan salah satu peran guru dalam pembelajaran. Selain itu, memberikan kemudahan atau memfasilitasi siswa dalam belajar merupakan peran guru sebagai fasilitator dan motivator.

Sebagai fasilitator, peran guru di antaranya meliputi tiga aspek yaitu sikap guru sebagai fasilitator, pemahaman terhadap perbedaan individual peserta didik, dan kompetensi untuk memahami perbedaan individual peserta didik. Selanjutnya, peran guru sebagai motivator di antaranya adalah dapat diketahui dari cara guru menumbuhkan motivasi dalam diri peserta didik.

Aspek sikap guru sebagai fasilitator yaitu ditunjukkan dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya dalam diskusi. Selain itu, guru juga mendengarkan siswa saat menyampaikan pendapat dengan begitu guru menunjukkan sikap menghargai ide yang dikemukakan dalam kelompoknya. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran harus dapat menerima pendapat siswa, baik pendapat yang sesuai dengan materi maupun yang tidak sesuai. Selanjutnya, guru dapat memberikan pengarahan sebagai tindak lanjut dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan aspek individual berupa pemahaman peserta didik guru berperan mengamati kegiatan siswa baik saat diskusi kelompok maupun saat guru menjelaskan dalam proses pembelajaran. Subjek pengamatan guru yang berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran adalah siswa yang aktif bertanya saat diskusi kelompok. Penilaian yang diberikan guru sebagai hasil tugas kerja kelompok juga merupakan salah satu peran guru sebagai fasilitator. Siswa merasa senang dengan penilaian yang diberikan guru karena siswa akan merasa bahwa tugas yang dikerjakannya tidak sia-sia.

Berdasarkan aspek kompetensi untuk memahami perbedaan individual peserta didik, guru menyadari perbedaan kemampuan siswa dengan memberikan kesempatan khusus kepada siswa untuk memberikan tambahan penjelasan bagi siswa yang kurang memahami materi. Dalam menentukan kompetensi dasar, guru juga mempertimbangkan kompetensi masing-masing siswa karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda, ada siswa yang memiliki kemampuan optimal, tetapi ada juga siswa yang memiliki kemampuan kurang optimal. Hal ini perlu disadari guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai tujuan pembelajaran.

Kompetensi masing-masing siswa harus diketahui oleh guru untuk memahami perbedaan yang dimiliki setiap siswa, meskipun bukan suatu hal yang mudah untuk memahami perbedaan siswa. Hal ini dapat dilakukan guru, misalnya dalam diskusi kelompok guru mengelompokkan siswa berdasarkan prestasinya. Selain itu, guru juga mengelompokkan siswa secara acak jadi setiap kelompok ada siswa yang pandai dan juga ada siswa yang kurang pandai. Pemberian tugas kepada siswa juga dilakukan oleh guru untuk mengikuti perkembangan pengetahuan siswa. Guru memberikan tugas kepada siswa dengan cara mencari materi di internet untuk mengetahui perkembangan mutakhir yang dimiliki setiap siswa.

Membangkitkan motivasi siswa merupakan peran guru sebagai motivator dengan cara memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan secara mandiri sesuai kemampuan masing-masing siswa. Tugas yang diberikan guru harus dikerjakan oleh siswa untuk menumbuhkan kesadaran siswa bahwa tugas yang dikerjakan berguna untuk memperoleh penilaian sehingga siswa dapat mengetahui kemampuan dan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Siswa akan mendapat penilaian dari guru dengan pujian bagi siswa yang mendapat nilai tertinggi, sedangkan siswa yang masih mendapat nilai rendah akan diberi dorongan oleh guru untuk meningkatkan hasil nilainya dengan memberikan semangat dalam belajar kepada siswa. Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dalam menyampaikan materi yang di gunakan oleh guru juga merupakan faktor yang dapat mendorong minat siswa dalam proses pembelajaran.

Memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar lebih baik merupakan upaya guru untuk memberikan motivasi dengan cara membangkitkan semangat belajar siswa. Hal ini selaras dengan pernyataan Mulyasa (2013:58) bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi. Guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi yang tepat dari guru kepada siswa bisa mengoptimalkan hasil belajar siswa. Sebaliknya, ketidakberhasilan

guru dalam memotivasi siswa akan berdampak pada kegagalan siswa dalam proses belajar. Jadi, kegagalan siswa bisa disebabkan oleh ketidakberhasilan guru dalam memberikan motivasi kepada siswa. Dengan demikian, intensitas belajar siswa juga ditentukan dari motivasi guru kepada siswa.

Dalam proses belajar mengajar di kelas, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Dalam hal ini dengan cara memberikan pelayanan dan kemudahan bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan tugas guru sebagai fasilitator. Sedangkan tugas guru sebagai motivator di antaranya memberikan dorongan kepada siswa agar memiliki semangat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis proyek menitikberatkan pada produk sebagai hasil karya siswa. Proyek yang dikerjakan oleh siswa dalam proses pembelajaran melalui penugasan mandiri dan bermakna. Selain itu, proyek ini juga dapat dilakukan secara berkelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif. Kegiatan ini memberi peluang kepada siswa untuk bekerja secara otonom dengan menuangkan ide kreatif mereka sendiri sehingga dapat menghasilkan produk yang bernilai guna. Produk yang dihasilkan siswa merupakan hasil karya kreatif berdasarkan pengalaman serta daya kreativitas yang mengacu pada lingkungan belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran yang memuat tugas-tugas kompleks merupakan model pembelajaran yang dilakukan baik secara perorangan maupun berkelompok dalam jangka waktu tertentu berdasarkan pertanyaan dan permasalahan (*problem*) yang sangat menantang merupakan model *Project Based Learning* (PjBL). Dengan demikian, penerapan model pembelajaran ini menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi baik secara mandiri maupun kolaboratif untuk menuangkan ide kreatif serta memberikan kesempatan kepada siswa menghasilkan produk karya siswa yang dapat ditampilkan.

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menghasilkan proyek dan menghadapkan siswa pada permasalahan untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan kemampuannya dalam proses pembelajaran di kelas. Guru berperan sebagai motivator dan fasilitator di dalam proses pembelajaran model *Project Based Learning* (PjBL). Dalam hal ini, guru memberi kesempatan kepada siswa agar mampu mengembangkan kemampuan dan pengetahuan siswa melalui pengalaman belajar serta lingkungan belajarnya untuk belajar dan bekerja secara mandiri. Beberapa tahapan untuk membuat proyek atau produk sebagai hasil kegiatan pembelajaran merupakan puncak pembelajaran *Project Based Learning*. Model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran kontekstual ini bertujuan melatih siswa agar dapat menciptakan suatu produk sederhana sejak dini dan mengasah serta mengembangkan daya kreatif dan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran.

Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa dengan lebih mengedepankan pengalaman siswa, baik secara mandiri atau berkelompok untuk menuangkan ide-ide kreatif maupun gagasan baru sesuai dengan materi yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan dengan mengoptimalkan daya pikir kreatif siswa berdasarkan informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipaparkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa dengan peran guru sebagai motivator dan fasilitator. Kegiatan investigasi, melakukan percobaan, mengumpulkan dan mengolah pengetahuan baru dan tugas bermakna lainnya dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan siswa secara langsung merupakan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan pemanfaatan proyek. Melalui proses pembelajaran ini, dapat memberi peluang siswa bekerja secara bebas dan mengonstruksi belajar secara individu. Menciptakan suatu produk yang dapat ditampilkan atau dipresentasikan di depan kelas merupakan capaian akhir dalam proses pembelajaran.

Keterampilan siswa dalam mengembangkan pembelajaran berbasis proyek dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan. Penyajian permasalahan merupakan tahap awal penerapan model *project based learning*. Permasalahan yang berdasarkan pada kehidupan nyata di sekitar lingkungan belajar siswa merupakan permasalahan yang diajukan dalam pembelajaran berbasis proyek. Peristiwa yang sedang menjadi topik pembicaraan atau permasalahan yang terjadi di lingkungan belajar siswa dapat menjadi dasar permasalahan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran. Sejumlah permasalahan yang sesuai dengan problematika dalam kehidupan siswa disajikan guru untuk melaksanakan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dilakukan guru dengan cara membimbing siswa dan memberikan perlakuan kepada siswa dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek selama proses pembelajaran.

Permasalahan yang sudah ditemukan siswa kemudian dijadikan topik untuk dikembangkan menjadi teks anekdot. Permasalahan yang telah didata siswa dapat dijadikan bahan untuk dikembangkan dalam menulis teks anekdot. Permasalahan tersebut, tentu saling berkaitan dan relevan dengan topik yang dipilih.

Siswa menyusun teks anekdot berdasarkan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai materi teks anekdot yaitu berkaitan dengan struktur teks anekdot yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran. Struktur pembangun teks anekdot berkaitan dengan konsep mengenai teks anekdot sehingga siswa dianggap telah mengenali teks anekdot karena sudah dijelaskan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, siswa dapat menyusun teks anekdot sesuai dengan struktur teks yang telah dipahami dalam proses pembelajaran. Hasil produk siswa berupa teks anekdot telah mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami struktur teks anekdot secara lengkap sesuai dengan pemahaman masing-masing siswa.

Pada tahap berikutnya, siswa menampilkan teks anekdot yang telah dibuat. Siswa mempresentasikan produk berupa teks anekdot kepada guru dan teman-temannya. Tujuan mempresentasikan produk berupa teks anekdot untuk mendapatkan tanggapan dari kelompok lain dan penguatan dari guru sehingga siswa dapat melakukan perbaikan teks anekdot sesuai dengan komentar yang disampaikan oleh kelompok lain.

Siswa harus memperbaiki hasil produk berupa teks anekdot bersama kelompoknya sesuai dengan kegiatan presentasi dan evaluasi dalam pembelajaran berbasis proyek yang telah dilakukan. Dalam hal ini siswa dituntut untuk membiasakan diri terampil dalam menyunting teks anekdot. Meskipun proses menyunting teks memerlukan waktu yang lama, tetapi proses menyunting dilakukan untuk menghasilkan produk yang baik sebagai hasil dalam proses pembelajaran sehingga siswa perlu berlatih. Siswa dibagi dalam kelompok selama proses pembelajaran dengan menerapkan model *project based learning*.

Karakteristik model *Project Based Learning* di antaranya yaitu peserta didik dihadapkan pada permasalahan konkret, mencari solusi, dan mengerjakan proyek dalam tim untuk mengatasi masalah tersebut. Pada model *Project Based Learning*, peserta didik tidak hanya memahami konten tetapi juga menumbuhkan keterampilan kepada peserta didik bagaimana berperan di masyarakat. Keterampilan yang ditumbuhkan di antaranya keterampilan komunikasi dan presentasi, keterampilan manajemen organisasi waktu, keterampilan penelitian dan penyelidikan, keterampilan penilaian diri dan refleksi, partisipasi kelompok dan kepemimpinan, dan pemikiran kritis (Kemdikbud).

Dengan demikian dapat diketahui bahwa karakteristik model *Project Based Learning* (PjBL), di antaranya:

- 1) Media pembelajaran merupakan proyek yang dihasilkan dalam pembelajaran;
- 2) Pembelajaran diawali dengan mengemukakan permasalahan nyata atau sebuah pertanyaan yang berkaitan dengan kehidupan siswa;
- 3) Melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran untuk mengatasi permasalahan;
- 4) Kegiatan dilakukan secara individu atau kelompok berupa kerja proyek;
- 5) Siswa secara mandiri melakukan pekerjaan dan pembelajaran;
- 6) Menghasilkan sebuah produk merupakan hasil dari pembelajaran proyek.

Model pembelajaran *project based learning* memiliki keunggulan yang dapat diterapkan kepada siswa antara lain:

- (1) Memotivasi peserta didik untuk belajar dalam pembuatan proyek;
- (2) Merangsang kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dan meningkatkan daya kreatif peserta didik dalam pembelajaran;
- (3) Meningkatkan kerja sama antarpeserta didik dalam kelompok dan mampu membuat suasana menyenangkan dalam pembelajaran dengan kolaborasi.
- (4) Memupuk sikap ilmiah peserta didik seperti teliti, jujur, tanggung jawab, dan kreatif.

Menurut Sari (2017), berdasarkan kelebihan model pembelajaran *project based learning* dapat membuat siswa lebih kreatif dalam pembelajaran, maka model ini akan dapat meningkatkan kreativitas siswa di dalam pembelajaran.

Kelebihan model *Project Based Learning* berdasarkan penjelasan di atas, yaitu:

- a) Terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan;
- b) Motivasi belajar siswa dapat meningkat;
- c) Kemampuan siswa dalam mengolah informasi dapat meningkat;
- d) Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dapat meningkat;
- e) Kemampuan siswa dalam mengelola sumber dapat meningkat;
- f) Keterampilan berpikir dan keterampilan siswa dalam membuat keputusan dapat dikembangkan;
- g) Keterampilan berkomunikasi, bekerja sama dan melatih tanggung jawab siswa dapat ditingkatkan;
- h) Dapat meningkatkan Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Proses pelaksanaan pembelajaran dengan model *project based learning* dapat membantu mengarahkan siswa berpikir kritis, tanggap dan mampu menangkap peluang secara cepat terhadap isu-isu yang berkembang di masyarakat saat ini sehingga mampu menyiapkan diri untuk menciptakan hasil karya kreatif yang bernilai. Penerapan model pembelajaran *project based learning* dapat mengasah daya kreativitas siswa dengan menciptakan produk berdasarkan ide-ide kreatifnya. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplor seluruh kemampuan, daya cipta, dan karsa menjadi produk yang dapat ditampilkan sebagai hasil dari proses pembelajaran.

Berikut dipaparkan mengenai contoh menerapkan model pembelajaran teks anekdot untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan memperhatikan kompetensi dasar pembelajaran teks anekdot (3.5) mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat, (4.5) mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot

baik lisan maupun tulis, (3.6) menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot, (4.6) menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.

Model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran merupakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL). Proyek perorangan atau kelompok merupakan proyek yang dapat dikerjakan siswa dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaborasi sehingga menghasilkan sebuah produk, kemudian siswa akan menampilkan dan mempresentasikan produk yang dihasilkan. Proyek dilakukan siswa secara kolaborasi dan inovatif, unik, yang difokuskan pada pemecahan masalah berdasarkan kehidupan nyata.

Jalaluddin (2016:106) mengembangkan langkah-langkah penerapan project based learning dalam pembelajaran yang terdiri atas:

- (1) penentuan pertanyaan mendasar (*Start With the Essential Question*),
- (2) mendesain perencanaan proyek (*Start With the Essential Question*),
- (3) menyusun jadwal (*Create a Schedule*),
- (4) memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*),
- (5) menguji hasil (*Assess the Outcome*), mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*).

Berikut pemaparan model pembelajaran teks anekdot untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa SMA:

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial. Pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan diarahkan sesuai dengan topik. Misalnya, mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Guru berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para siswa. Selain itu, topik yang disajikan merupakan topik yang sedang aktual karena teks anekdot adalah cerita lucu yang mengandung sindiran sehingga topik yang aktual akan menuntut daya kreativitas siswa untuk berpikir kritis. Topik atau materi yang dipelajari siswa merupakan topik yang bersifat kontekstual dengan menyesuaikan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari dalam lingkungan belajar siswa dan mudah didesain menjadi sebuah proyek atau karya yang menarik.

2. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek. Dalam hal ini siswa diharapkan dapat menghasilkan lebih dari satu proyek. Guru memberi kebebasan kepada siswa untuk menuangkan ide-ide kreatif secara mandiri atau berkolaborasi untuk menciptakan suatu produk yang bernilai dan realistis.

3. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain:

- (1) membuat timeline (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek.

Alokasi waktu diperlukan untuk merencanakan dalam proses pembuatan produk agar sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

- (2) Penyelesaian proyek dilakukan dengan membuat deadline (batas waktu akhir).

Batas waktu penyelesaian proyek sebagai acuan dalam penyelesaian produk agar produk yang dihasilkan tepat waktu sesuai dengan batas akhir yang telah ditentukan.

- (3) Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru.

Guru sebagai fasilitator memberi arahan kepada siswa untuk menuangkan ide kreatif untuk menghasilkan produk baru.

- (4) Memberikan arahan kepada peserta didik ketika membuat cara yang tidak sesuai dengan proyek.

(5) Peserta didik diminta untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara dalam menghasilkan produk. Dalam hal ini, proyek tidak harus selesai dalam satu pertemuan. Penyelesaian proyek sesuai dengan alokasi waktu dan berpedoman pada batas akhir yang ditentukan pada awal penugasan.

4. Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain, guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

Rubrik berisi perkembangan proses pembuatan produk, dilaporkan berkala dalam rentang waktu sampai batas akhir pembuatan produk. Hal ini dapat membantu guru untuk mengetahui kemajuan proses pembuatan produk

yang dilakukan siswa. Selain itu, dapat mengetahui kendala yang dihadapi siswa sehingga dapat memberi saran dan arahan berkaitan dengan penyelesaian produk.

5. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh siswa, serta membantu guru dalam menyusun model pembelajaran berikutnya. Penilaian produk dilakukan saat masing-masing kelompok mempresentasikan produknya di depan kelompok lain secara bergantian.

Guru akan mengukur ketercapaian kompetensi siswa pada tahap ini. Di tahap ini, guru dan siswa dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan proyek teks anekdot yang mereka hasilkan. Proyek merupakan bentuk pemecahan masalah sehingga dari hasil pembuatan proyek mampu melatih kemampuan peserta didik berpikir tingkat tinggi. Guru akan membahas tentang kelayakan proyek yaitu teks anekdot yang telah dibuat oleh siswa. Siswa dari kelompok lain juga bisa memberikan masukan untuk sama-sama belajar. Produk yang dipresentasikan merupakan hasil capaian proses pembelajaran berdasarkan ide kreatif yang dituangkan siswa melalui pembuatan proyek berupa teks anekdot.

6. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Merefleksi dan membuat kesimpulan terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan merupakan proses evaluasi yang dilakukan guru dan siswa pada akhir proses pembelajaran. Siswa secara individu maupun kelompok dapat melakukan proses refleksi. Pada tahap ini, guru meminta siswa untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman selama menyelesaikan proyek yaitu menulis teks anekdot.

Guru memberi kesempatan siswa untuk mengungkapkan pengalamannya dalam menyelesaikan proyek yaitu menulis teks anekdot untuk memberikan pengalaman baru kepada siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model *project based learning*.

Guru dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap awal pembelajaran. Selain itu, kegiatan evaluasi bertujuan untuk mengembangkan ide kreatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran berikutnya. Dalam hal ini guru dan siswa bertukar pengalaman mengenai hal yang dirasakan atau dihadapi dalam menyelesaikan proyek yaitu menulis teks anekdot dengan menuangkan ide-ide kreatif sesuai dengan isu terkini dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Kemampuan berpikir tingkat tinggi perlu dilatih pada siswa SMA. Kemampuan tersebut dapat muncul jika dilatihkan secara berkelanjutan pada siswa. Salah satu cara untuk melatih kemampuan tersebut yaitu dengan cara menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) karena dengan penerapan model *Project Based Learning* siswa memperoleh pengalaman sesuai dengan realitas dunia nyata.

Langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran mulai dari: (1) penentuan pertanyaan mendasar, (2) mendesain perencanaan proyek, (3) menyusun jadwal, (4) memonitor siswa dan kemajuan proyek, (5) menguji hasil (6) mengevaluasi pengalaman. Dalam penerapan model tersebut, menuntut siswa untuk berpikir tingkat tinggi mulai dari C4, C5, dan C6. Dengan demikian, penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa SMA. Penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada analisis penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi guru dan siswa sehingga kemampuan siswa untuk berpikir tingkat tinggi dapat dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharudin H, Khairul A, Kamaruzaman J & Nik A.(2009). *Project based learning practices in a politeknik kota baru*, Malaysia. www.ccsenet.org/journal.html diakses tanggal 21 Januari 2017.(website)
- Basri, H. (2014). Using qualitative research in accounting and management studies: not a new agenda. *Journal of US-China Public Administration*, October 2014, Vol.11, No.10, 831-838. DOI: 10.17265/1548-6591/2014.10.003
- E. Mulyasa. (2013). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Fanani, Achmad dan Dian Kusumaharti. 2018. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis (HOTS) Higher Order Thinking Skill) di Sekolah Dasar Kelas V*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1): 1-11.
- Himawan, Riswanda. *Strategi Dan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Hots Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP*. PROCEEDING UMSURABAYA.
- Jalaluddin. 2016. *Model-model Pembelajaran dan Implementasi Dalam RPP*. Palembang: Media Mutiara Lentera

- Kemendikbud, 2017. Modul Penyusunan Higher Order Thinking Skill (HOTS). Jakarta: Direktort Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departeman Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mohamed, Z. M., Abdul Majid, A. H., & Ahmad, N. (2010). Tapping new possibility in accounting research, in qualitative research in accounting, Malaysian case. Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia, Kuala Lumpur, Malaysia.
- Nurhayati, Ai Sri dan Dwi Harianti. *Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)*. https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_5.pdf (diakses pada 13 Oktober 2021)
- Ramadahan Prasetya Wibawa, Dinna Ririn Agustina. 2019. Peran Pendidikan Berbasis Hgher Order Thingkhing Skills (HOTS) Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama di Era Society 5.0 Sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia. *Equilibrium*, 7(2): 137-140.
- Sari, D.P. 2017 “Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas VB SD Negeri 34/I Teratai”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Jambi.
- Sardiman.(2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Subana, M., Sudrajat, 2011, *Dasar – Dasar Penelitian Ilmiah*, Bandung: Pustaka Setia.
- Sumarmi. 2012. *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Sutrio. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Eksperimen Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Calon Guru Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. (Vol 4 No.1). 131-140
- Thomas, J. W. (2000). A review of research on PBL. www.bobpearlman.org/BestPractices/PBL_Research.pdf. Accesed 20 January, 2017. (website)