



Efforts to Improve English Learning Outcomes by Implementing Project-Based Learning Models Online

Surya Sagiro BATUBARA^a

*Faculty of Languages and Arts Department of Language Education, Universitas Negeri
Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia*

*Corresponding author: suryasagiro.2019@student.uny.ac.id

Abstract

This classroom action research was conducted to find out how the implementation of Project-Based learning online improves English learning outcomes in Kelas IX-A in SMP Negeri 15 Cirebon. This is a descriptive qualitative study done in two cycles with 24 students as participants, and the researcher herself acted as a participant observer. Data collection did by observation and document analysis, and the findings were then analyzed qualitatively based on the relevant theories explained in this study. The results show that the implementation of Project-Based learning online is significant to improve students' ability in writing simple fairytales in Kelas IX-A in SMP Negeri 15 Cirebon. However, teachers who implement this model need to give maximum motivation and material enrichment to increase students' confidence and participation during the learning process. To better perform this model online, teachers need to have great classroom management skills and master digital teaching. Further study in a larger scope is recommended for better results.

Keywords: international, journal, digital learning, distance, education

Keywords: Learning outcomes, motivation in learning, project-based learning, car online, qualitative study

Acknowledgments: Thank you to SMP Negeri 15 Cirebon for giving research permission

For citation:

Batubara, S. S. (2023). Efforts to Improve English Learning Outcomes by Implementing Project-Based Learning Models Online. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 1(9), 355-361. <http://doi.10.56778/jdlde.v1i9.80>

Pendahuluan

Penyebaran Virus Covid-19 di seluruh dunia telah mengharuskan berbagai pihak, termasuk instansi pendidikan, untuk proaktif dalam merespon dan menemukan solusi yang sesuai supaya kegiatan pembelajaran tetap dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Kegiatan belajar yang tidak memungkinkan untuk dilakukan secara tatap muka, kemudian menjadikan sekolah dialihkan ke rumah melalui proses pembelajaran daring (dalam jaringan). Transformasi pemanfaatan media pembelajaran pun menjadi berbasis teknologi dengan memanfaatkan media seperti *Whatsapp*, *Zoom*, *Google Classroom*, *Youtube*, dan saluran TV (Lin, et al, 2016). Situasi tersebut selanjutnya menyebabkan perlunya penyesuaian metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru, serta perlunya orangtua berperan lebih maksimal dalam memotivasi anak supaya tetap aktif mengikuti kegiatan belajar dari rumah.

Berkenaan dengan penjelasan di atas, peneliti telah melakukan studi pendahuluan sehubungan dengan pengaruh perubahan pola belajar dari tatap muka menjadi pembelajaran daring di beberapa kelas IX di SMP Negeri 15 Cirebon. Berdasarkan observasi terhadap beberapa video pembelajaran yang diselenggarakan melalui zoom, peneliti menemukan bahwa perubahan pola belajar yang terjadi dengan sangat tiba-tiba tersebut telah membuat sebahagian besar siswa mengalami penurunan minat dalam belajar. Selain itu, metode pembelajaran ceramah yang masih lebih sering diselenggarakan agaknya telah membuat siswa semakin tidak termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Metode ceramah memang diperlukan dan efektif sebagai pengantar pembelajaran (Al-Shara, 2015). Namun demikian, sistem pembelajaran lama yang terfokus pada pembeberan materi pelajaran dengan metode ceramah yang diselenggarakan secara monoton, sepertinya telah membuat hasil belajar siswa menurun, yang selanjutnya menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai sebagaimana yang diharapkan.

Dengan asumsi bahwa metode ceramah sebagaimana dijelaskan di atas telah menghambat kemajuan belajar siswa, maka model-model pembelajaran yang berpusat kepada siswa sepertinya memberi angin segar bagi peningkatan mutu pendidikan secara umum. Proses pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student-centered*) dianggap mampu meningkatkan mutu pembelajaran dan hasil belajar siswa, karena mampu mengarahkan siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar (Depdiknas, 2013). Tuntutan tersebut, yang ditambah dengan perlunya penyesuaian metode mengajar secara daring telah menimbulkan minat peneliti untuk menguji-cobakan implementasi model pembelajaran Berbasis Proyek dalam kegiatan belajar Bahasa Inggris secara online di Kelas IX-A di SMP Negeri 15 Cirebon.

Peneliti tertarik memanfaatkan model pembelajaran Berbasis Proyek sebab model pembelajaran tersebut dianggap mampu memfasilitasi siswa untuk menemukan sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar, yang dengan sendirinya akan mampu menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi sesuatu kegiatan yang berkesan dan menyenangkan (Mulyasa, 2006; Thi-Kim Lee, 2021). Sebagai salah satu model pembelajaran yang *students-centered*, peneliti berasumsi bahwa implementasi model pembelajaran Berbasis Proyek sepertinya akan sangat efektif dilaksanakan secara daring karena dapat mengarahkan siswa berpartisipasi secara maksimal dalam menemukan pengetahuan melalui pengalaman belajarnya sendiri (Schneider, 2005; Li, et al, 2016). Demikianlah, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana efektifitas penyelenggaraan model pembelajaran Bebas Proyek secara daring di Kelas IX-A di SMP Negeri 15 Cirebon, mampu meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa sehubungan dengan menulis teks naratif dalam bentuk *fairytales* sederhana.

Metode

Penelitian ini diselenggarakan secara daring (online) selama kurang lebih dua bulan di Kelas IX-A di SMP Negeri 15 Cirebon. Pembelajaran daring dalam hal ini diartikan sebagai pembelajaran yang dilakukan secara *online*, dengan menggunakan aplikasi tertentu maupun melalui jejaring sosial yang umum, tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui *platform* yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara *online*, komunikasi juga dilakukan secara *online*, dan tes juga dilaksanakan secara *online*. Sistem pembelajaran melalui daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti *Whatsapp*, *Zoom*, dan *Google Classroom*. Demikianlah, sebuah kondisi dikatakan daring apabila di bawah pengendalian langsung dari sebuah sistem, tersedia untuk penggunaan segera atau *real time*, bersifat fungsional dan siap melayani, sehingga peserta didik memiliki keleluasaan waktu untuk belajar kapanpun dan dimanapun, dan pada waktu yang bersamaan siswa juga dapat berinteraksi dengan guru (Puspitasari, et al., 2021).

Selanjutnya, telaah ini merupakan suatu penelitian tindakan kelas yang diselenggarakan dalam dua siklus penelitian dengan 24 siswa sebagai partisipan yang terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Sebagaimana penelitian tindakan kelas ini bersifat kualitatif, penelitian ini bersifat reflektif dengan peneliti yang bertindak sebagai partisipan-observer yakni partisipan dan sekaligus peneliti yang mengamati dan menelaah temuan (Sugiyono, 2008). Penelitian ini juga memanfaatkan model penelitian tindakan kelas model Arikunto (2006) yang melibatkan tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi hasil tindakan (*reflecting*). Untuk validasi data, peneliti merekam kegiatan belajar dan mendokumentasikan hasil belajar siswa. Temuan dari observasi dan analisis teks dianalisis secara kualitatif deskriptif, yakni menganalisa data berdasarkan teori-teori relevan yang dimunculkan dalam penelitian (Arikunto, 2006).

Hasil

Pertemuan pertama Siklus I diawali dengan melakukan sosialisasi secara online dengan menggunakan fasilitas Zoom meeting. Dalam kesempatan tersebut, peneliti menjelaskan tentang tujuan penelitian yang akan diselenggarakan dan peneliti selanjutnya membagi siswa ke dalam enam kelompok yang heterogen. Keenam kelompok tersebut masing-masing terdiri atas lima hingga enam siswa. Adapun heterogen yang dimaksud dalam hal ini adalah heterogen dalam kemampuan, jenis kelamin dan minat belajar. Dengan demikian, di masing-masing kelompok terdapat siswa laki-laki dan perempuan, dan juga siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Penentuan tingkat kemampuan tersebut dilakukan dengan melihat nilai rapot masing-masing siswa di semester sebelumnya.

Selanjutnya untuk pertemuan kedua, masih dengan melalui Zoom meeting, peneliti menjelaskan tentang proyek menulis teks naratif sederhana dalam bentuk *fairytale*s. Sesuai dengan hakikat model pembelajaran berbasis Proyek maka proyek yang akan diselenggarakan dalam penelitian ini menulis *fairytale*s sederhana secara kolaboratif. Demikianlah, di pertemuan kedua peneliti melakukan presentasi untuk menjelaskan tentang naratif teks, struktur naratif teks, menunjukkan contoh-contoh teks yang relevan, dan kemudian menjelaskan tentang proyek yang akan dilakukan. Di pertemuan ketiga, masing-masing kelompok diharapkan hadir dalam *segment-room* dengan fokus kegiatan untuk mengerjakan teks kelompok secara kolaboratif. Peneliti memantau diskusi di setiap *segment-room*, dan mengarahkan ketua kelompok memandu kegiatan. Kegiatan direkam dari pertemuan pertama hingga terakhir dan peneliti juga membuat catatan yang dianggap penting sehubungan dengan partisipasi dan aktivitas siswa. Di pertemuan terakhir, masing-masing perwakilan kelompok diharapkan melakukan presentasi untuk menyampaikan

hasil tulisan kolaboratif yang diselenggarakan di pertemuan ketiga. Presentasi singkat tersebut dilakukan selama sepuluh menit, yang diikuti dengan kegiatan tanya jawab singkat. Peneliti mengarahkan pertanyaan dari masing-masing kelompok berkaitan dengan relevansi teks yang dipresentasikan dengan teks sasaran, penggunaan *tense*, pemilihan kata, dan penstrukturan teks. Berikut temuan dari tiga kelompok yang dianggap mewakili kelompok berkemampuan rendah, sedang dan tinggi di Siklus I.

Tabel 1. Penilaian Proyek Siklus I																
No	Unsur Yang Dianalisis	Kelompok I					Kelompok II					Kelompok III				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Teks			√					√							√
2	Kesesuaian Struktur		√						√							√
3	Kesesuaian Tense		√						√					√		
4	Pemilihan dan Penggunaan Kata		√						√					√		
5	Penampilan Presenter		√						√					√		
6	Kemampuan Bertanya/Menjawab		√						√					√		
7	Kerjasama Kelompok		√						√					√		
Jumlah		15					21					23				
Skor		2, 1					3					3, 28				

Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

1. Sangat Baik: 5
2. Baik: 4
3. Cukup: 3
4. Kurang: 2
5. Sangat Kurang: 1

Berdasarkan tabel di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah. Hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut. Kelompok I (kategori kelompok berkemampuan rendah), hanya mendapatkan nilai 2, 1 yang masuk ke dalam kategori kurang. Kelompok II dan III masing-masing dikategorikan berkemampuan sedang dan tinggi karena masing-masing mendapatkan nilai 3 dan 3, 28. Demikianlah, Kelompok III dikatakan berkemampuan tinggi, sebab memperoleh skor yang lebih tinggi daripada kelompok II (kategori kelompok berkemampuan sedang). Namun demikian, meskipun nilai rata-rata di atas dikategorikan sebagai belum memuaskan, apabila dibandingkan dengan hasil pengamatan di studi pendahuluan, temuan penelitian Siklus I sudah menunjukkan kemajuan yang positif. Siswa tidak lagi pasif dan secara keseluruhan siswa tampak telah termotivasi mengikuti kegiatan belajar. Siswa yang bermotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar berkemungkinan untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi (Bakar, 2014; Suwartini, 2021). Hal tersebut selanjutnya menunjukkan pada kesimpulan bahwa semakin tinggi motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, sehingga hasil belajar pun dapat diharapkan akan menjadi lebih maksimal.

Selanjutnya, temuan di atas juga menjelaskan bahwa siswa tampak telah tertarik untuk menyelesaikan proyek kelompoknya meskipun hasilnya belum seperti yang diharapkan. Peneliti perlu bekerja keras mengarahkan siswa supaya tetap tertib dalam mengikuti kegiatan belajar yang diselenggarakan secara online tersebut. Selain karena siswa belum benar-benar nyaman mengikuti pembelajaran daring, selama kegiatan berlangsung masih terjadi beberapa kendala teknis yang berhubungan dengan pemanfaatan layanan internet yang belum maksimal. Sebagai tindak lanjut

dari temuan Siklus I, peneliti kembali merevisi rencana pelaksanaan tindakan untuk Siklus II, dan mengupayakan fasilitas internet yang lebih baik sehingga kegiatan akan dapat diselenggarakan dengan lebih maksimal. Adapun hasil penelitian Siklus II dijelaskan sebagai berikut.

Setelah melakukan persiapan, peneliti kembali memasuki kelas sasaran. Sama halnya seperti pertemuan pertama Siklus I, pertemuan pertama Siklus II juga diawali dengan melakukan sosialisasi tentang kegiatan yang dilakukan secara online dengan menggunakan fasilitas Zoom meeting. Dalam kesempatan tersebut, peneliti menjelaskan tentang kelanjutan materi pelajaran, dan mengubah susunan anggota kelompok. Jumlah siswa tetap terdiri atas lima hingga enam orang dalam tiap kelompok, tetap bersifat heterogen, namun dengan heterogenisasi yang lebih ketat sesuai dengan temuan yang diperoleh dari Siklus I. Di pertemuan kedua siswa tampil secara berkelompok dan diarahkan untuk mendiskusikan tema proyek yang berbeda dengan yang mereka lakukan di Siklus I, namun yang tetap masih berhubungan dengan penulisan *fairytale* sederhana sesuai dengan materi pelajaran. Secara khusus, yang melakukan presentasi di pertemuan ketiga adalah Kelompok I, II dan III, dan siswa dari kelompok yang lain mengamati, mengajukan pertanyaan atau tanggapan. Adapun pertemuan keempat, kegiatan difokuskan pada persentasi atau penampilan diskusi kelompok dari Kelompok IV, V, dan VI.

Demikianlah, temuan menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Inggris siswa di Kelas IX-A di SMP Negeri 15 Cirebon dapat ditingkatkan dengan implementasi model pembelajaran Berbasis Proyek secara online. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa. Apabila di Siklus I kelompok I (kategori kelompok berkemampuan rendah), hanya mendapatkan skor 2, 1 maka di Siklus II nilai rata-rata kelompok tersebut meningkat menjadi 3, 14. Kelompok II (mewakili kelompok berkemampuan sedang) di Siklus I hanya mendapat nilai rata-rata 3, namun di Siklus II telah meningkat menjadi 4, 14. Kelompok III (mewakili kelompok berkemampuan tinggi), di Siklus I mendapat nilai rata-rata 3, 28 dan di Siklus II telah meningkat menjadi 4, 85 (sangat baik). Dengan demikian, implementasi model pembelajaran Berbasis Proyek secara online tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar di Kelas IX-A di SMP Negeri 15 Cirebon, tapi juga tampaknya mampu membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan. Pembelajaran Berbasis Proyek mampu motivasi dan menambah minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar (Ismuwardani, dkk, 2019). Berikut *display* temuan yang diperoleh dari Siklus II tersebut.

Tabel 2. Penilaian Proyek Siklus II

No	Unsur Yang Dianalisis	Kelompok I					Kelompok II					Kelompok III				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Teks				√						√					√
2	Kesesuaian Struktur			√						√					√	
3	Kesesuaian Tense			√						√					√	
4	Pemilihan dan Penggunaan Kata			√						√					√	
5	Penampilan Presenter			√						√					√	
6	Kemampuan Bertanya/Menjawab			√						√					√	
7	Kerjasama Kelompok			√						√					√	
Jumlah		22					29					29				
Skor		3, 14					4, 14					4, 14				

Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

1. Sangat Baik: 5
2. Baik: 4
3. Cukup: 3
4. Kurang: 2
5. Sangat Kurang: 1

Demikianlah, bagaimanapun menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan dimasa pandemik memerlukan tantangan tersendiri, sebab pembelajaran yang biasanya dengan tatap muka telah berubah menjadi tatap maya, melalui fasilitas internet. Pembelajaran daring memberikan manfaat dalam membantu menyediakan akses belajar bagi semua orang, sehingga menghapus hambatan secara fisik sebagai faktor untuk belajar dalam ruang lingkup kelas (Puspitasari, et al., 2021). Selain temuan yang disampaikan di atas tampak bahwa pengarahannya peneliti terkait langkah-langkah dalam mengerjakan proyek secara kolaboratif, terlihat sangat memengaruhi kemajuan siswa dalam mengikuti kegiatan, dan membuat siswa menjadi lebih percaya diri untuk menunjukkan potensi diri secara maksimal. Dengan adanya kolaborasi, siswa dapat belajar bermusyawarah, siswa belajar menghargai pendapat orang lain, dapat mengembangkan cara berfikir kritis dan rasional, dapat memupuk rasa kerja sama, dan terjadi persaingan yang sehat (Sardiman, 1994; Olsen & Kagan, 1997; Nerona, 2019).

Kemudian, proyek dan kolaborasi terlihat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa sebab kegiatan belajar telah dikondisikan sebelumnya sehingga menjadi sesuatu yang rileks dan tanpa tuntutan nilai individu. Kegiatan belajar dianggap menyenangkan dan berkesan apabila dilakukan tanpa tuntutan yang berlebihan, materi yang diberikan relevan tingkat perkembangan anak, siswa belajar secara emosional dengan adanya humor dan dukungan semangat, melibatkan semua indera dan otak kiri (analitis) maupun kanan (sosial), dan mampu menantang peserta didik dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajarinya (Muhibbinsyah, 1995; Hernik & Jaworska, 2018; Filgona, 2020). Namun demikian, dalam mengimplementasi model pembelajaran Berbasis Proyek secara online khususnya untuk kegiatan belajar menulis, motivasi maksimal dan latihan menulis yang memadai sangat diperlukan. Hal tersebut dianggap penting mengingat latihan mampu mengasah kemampuan dan keterampilan siswa dalam mengerjakan tugas dengan lebih baik, yang pada akhirnya akan menjadikan mereka mampu mempersembahkan hasil belajar yang memuaskan sebagaimana yang diharapkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran Berbasis Proyek secara online mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar bahasa Inggris di Kelas IX-A SMP Negeri 15 Cirebon. Hal tersebut dibuktikan dari fakta yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan sehubungan dengan kemampuan menulis *fairytale* sederhana di kelas sasaran. Namun demikian, diperlukan kerja keras bagi guru yang mengimplementasi model pembelajaran Berbasis Proyek secara online. guru juga perlu menguasai teknologi yang relevan, memiliki kemampuan manajemen kelas yang mumpuni, serta mampu memberi motivasi maksimal kepada siswa untuk berbicara dan menyampaikan pendapat dengan bahasa yang santun dan benar. Demikianlah, penelitian ini hanya dilaksanakan dalam waktu yang singkat dan dalam skala terbatas. Karena itu, penelitian yang lebih jauh dan dalam skala yang lebih besar sehubungan dengan tema-tema tersebut di atas masih perlu dilakukan untuk memperoleh hasil yang jauh lebih memuaskan..

References:

- Al-Shara, I. (2015). Learning and Teaching Between Enjoyment and Boredom as Realized by the Students: A survey from the educational field. *European Scientific Journal*, 11(19), 1857-1881. <http://core.ac.uk>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rienika Cipta.
- Bakar, R. (2014). The Effect of Learning Motivation on Student's Productive Competencies in Vocational High School, West Sumatra. *International Journal of Asian Social Studies*, 4(6), 722-732. <http://www.aessweb.com/journals/5007>
- Depdiknas. (2013). *Kurikulum Bahasa Inggris 2013 untuk Sekolah Menengah Pertama Dan Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Filgona, J. (2020). Motivation in Learning. *International Journal of Asian Social Studies*, 10(4), 16-37. <http://www.aessweb.com/journals/5007>
- Hernik, J., & Jaworska, E. (2018). The Effect of Enjoyment in Learning. *Proceedings in INTED 2018 Conference 5th-7th March 2018. Valencia, Spain. Available at www.semanticscholar.org*
- Ismuwardani, Z., Nuryatin., A., & Doyin, M. (2019). Implementation of Project-Based Learning Model to Increase Creativity and Self-Reliance of Students on Poetry Writing Skills. *Journal of Primary Education*, 8(1), 51-58. www.researchgate.net
- Lin, H., Chen, H., & Liu, K. (2016). A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *Eurasia*, 13(7), 1305-8215. <http://www.ejmste.com>
- Muhibbinsyah. (1995). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nerona, G. (2019). Effect of Collaborative Learning Strategies on Student Achievement in Various Engineering Courses. *International Journal of Engineering Education (IJEE)*, 1(2), 114-121. www.iejee.com
- Olsen & Kagan. (1997). Cooperative Learning, Collaborative Learning, and Interaction: Three communicative strands in the language classroom. *The Modern Language Journal*, 81(4), 443-456. [https://www.jstor.org/stable.328888](https://www.jstor.org/stable/328888)
- Puspitasari, W. F., Martaningsih, S. T., & Sukardi. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Pembelajaran Daring pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Turi 3 Melalui Media Power Point. *Disampaikan dalam Prosiding Pendidikan Guru Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang*.
- Schneider, D. K. (2005). Project-based learning. Available at http://edutechwiki.unige.ch/en/Project-based_learning
- Sugiono. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwartini. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Problem Based Learning dengan Powerpoint di Sekolah Dasar Suwartini. *JURMIA: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 62-72. <http://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia>
- Thi-Kim Lee, T. (2021). A Project-Based Learning in 21st Century: A Review of Dimensions for Implementation in University-Level Teaching and Learning. Available at www.researchgate.net