



## IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PJBL DALAM PEMBELAJARAN PANTUN: ANALISIS PERUBAHAN DAN DAMPAKNYA BAGI SISWA KELAS V

Ermawiyah B. Manalu<sup>1\*</sup>, Happy Karlina Marjo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Magister Pendidikan Dasar, SPs, Universitas Terbuka, Tangerang, 15418, Indonesia.

\*Email korespondensi : ewibnal@gmail.com<sup>1</sup>

Diterima Mei 2025; Disetujui Juni 2025; Dipublikasi 31 Juli 2025

**Abstract:** *The problem addressed in this study is the low levels of student activeness, creativity, initiative, self-confidence, and critical thinking skills in learning pantun through conventional methods. To overcome this, the Project-Based Learning (PjBL) model was implemented as a student-centered and context-based learning approach. The novelty of this study lies in the integration of PjBL with pantun learning through a final product in the form of a local wisdom-themed sociodrama, along with the use of Canva for digital presentation—an approach rarely applied at the elementary school level. This research employed a descriptive qualitative method with data collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation of formative and summative assessments. PjBL was carried out in three stages: identifying pantun elements, composing pantun in the form of a sociodrama, and presenting the results digitally. The findings indicate improvements in student engagement, creative thinking, initiative, and self-confidence. Critical thinking skills also developed through group collaboration and decision-making processes. Quantitatively, students' average formative test score reached 82.48, and the summative score reached 92.85, showing a significant increase in understanding and skills. In conclusion, PjBL supported by digital media is effective in improving the quality of pantun learning and is relevant for fostering students' holistic and contextual competencies.*

**Keywords :** *Project-Based Learning, pantun, learning motivation, creativity, local wisdom.*

**Abstrak:** Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya keaktifan, kreativitas, inisiatif, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran pantun yang dilakukan secara konvensional. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan model *Project-Based Learning* (PjBL) sebagai pendekatan yang berpusat pada siswa dan berbasis aktivitas kontekstual. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi PjBL dengan pembelajaran pantun melalui produk akhir berupa sosiodrama bertema kearifan lokal, serta pemanfaatan Canva dalam presentasi digital karya siswa—pendekatan yang belum banyak diterapkan di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi hasil asesmen. PjBL dilaksanakan dalam tiga tahap: identifikasi unsur pantun, pembuatan pantun berbentuk sosiodrama, dan presentasi digital. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, kreativitas, inisiatif, dan rasa percaya diri siswa. Kemampuan berpikir kritis juga berkembang melalui kolaborasi kelompok dan pengambilan keputusan. Secara kuantitatif, nilai rata-rata tes formatif siswa mencapai 82,48 dan sumatif 92,85, menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan. Kesimpulannya, PjBL dengan dukungan media digital efektif meningkatkan kualitas pembelajaran pantun dan relevan diterapkan untuk membangun kompetensi siswa secara holistik dan kontekstual.

**Kata kunci :** *Project-Based Learning, pantun, kreativitas siswa, berpikir kritis, Canva*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk literasi dasar, menumbuhkan kreativitas, serta mengembangkan apresiasi terhadap warisan budaya bangsa. Salah satu bentuk warisan budaya yang diajarkan dalam kurikulum Bahasa Indonesia adalah pantun. Pantun merupakan salah satu bentuk sastra yang membutuhkan wawasan luas, skill, dan bentuk apresiasi terhadap cipta sastra (Yarsama 2022). Pantun tidak hanya mengandung unsur keindahan bahasa dan irama, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai sosial dan kearifan lokal. Dalam pembelajaran sastra ini, siswa diarahkan untuk memahami suatu wacana, berpikir cerdas dalam menganalisis kalimat, terampil dalam menelusuri struktur, serta kritis saat berdiskusi (Peuuma, Pranoto, and Damayanti 2023).

Namun, hasil observasi awal di SD tempat penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran pantun masih berlangsung secara konvensional. Guru cenderung menyampaikan materi pantun melalui ceramah dan penugasan menghafal, tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses penciptaan dan pemaknaan isi pantun. Akibatnya, siswa terlihat pasif, kurang antusias, dan tidak menunjukkan keberanian dalam mengekspresikan kreativitas. Padahal, pembelajaran pantun seharusnya dapat menjadi media untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kepercayaan diri.

Permasalahan yang ditemukan di lapangan meliputi rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, kurangnya inisiatif dalam menyusun pantun, serta minimnya interaksi antar siswa saat belajar. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi edukatif pantun sebagai bentuk sastra dan pendekatan pembelajaran yang digunakan di kelas. Pembelajaran menjadi monoton dan kurang bermakna bagi siswa.

Menanggapi permasalahan tersebut, dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual. Fokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis selaras dengan pergeseran paradigma dalam dunia pendidikan, yang semakin menitikberatkan pada metode pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik (Musa'ad et al. 2024). Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk mengembangkan keterampilan abad 21 adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) (Undari, Darmansyah, and Desyandri 2023). Model ini menekankan pada kegiatan kolaboratif, eksploratif, serta pemecahan masalah dalam proses pembelajaran. Penerapan PjBL dalam pembelajaran pantun membuka peluang bagi siswa untuk tidak hanya memahami struktur dan isi pantun, tetapi juga mengekspresikan nilai-nilai budaya lokal melalui bentuk kreatif yang bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model PjBL dalam pembelajaran pantun di sekolah dasar, serta mengkaji dampaknya terhadap peningkatan kreativitas, keaktifan, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Produk akhir dari proyek ini adalah penyusunan pantun bertema kearifan lokal dalam bentuk sosiodrama, yang dikemas secara digital menggunakan media Canva dan PowerPoint.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian dan Karakteristik Model Project-Based Learning (PjBL)**

Model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proyek yang kontekstual dan bermakna. Menurut Blumenfeld et al. (1991), Frank, Lavy & Elata (2003), Helle, Tynjala & Olkinuora (2006), serta Thomas (2000), Project-Based Learning merupakan metode pembelajaran berbasis proyek yang memungkinkan siswa merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang berkaitan langsung dengan dunia nyata (Dahri 2022). PjBL bersifat kontekstual karena pengalaman belajar langsung dialami oleh siswa. Berdasarkan berbagai definisi yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa Project-Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam proses pembuatan suatu produk. Pembelajaran ini menekankan konstruksi pemahaman secara mandiri oleh siswa melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan problem-solving melalui pengalaman langsung.

### **Penerapan PjBL dalam Pembelajaran Pantun di Sekolah Dasar**

Dalam konteks pembelajaran pantun, model PjBL memungkinkan siswa kelas 5 untuk terlibat aktif dalam proses belajar yang menyenangkan dan bermakna (Astuti, Naim, and Lestari 2024). Hal ini sejalan dengan pandangan Melinda & Zainil, yang menyatakan bahwa PjBL bersifat inovatif dan berbasis proyek, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif, berkolaborasi, dan menghasilkan produk bernilai (Yudhit Rizkayanti Tueno, Irvin Novita Arifin 2024). Di sekolah dasar, penerapan PjBL terbukti efektif karena mengakomodasi pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Pembelajaran berbasis proyek adalah metode yang memberikan keleluasaan kepada peserta didik dalam merancang aktivitas belajar, bekerja sama dalam pelaksanaan proyek, serta menghasilkan karya yang dapat dipresentasikan kepada orang lain sebagai hasil dari proses pembelajaran (Hartini 2017). Dalam konteks pembelajaran pantun, siswa bisa bekerja dalam kelompok untuk menyusun pantun berdasarkan tema tertentu, lalu membacakannya di depan kelas sebagai bagian dari proyek.

### **Landasan Teori Konstruktivisme dalam PjBL**

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berakar pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Ormrod (2012), mengutip Vygotsky, menjelaskan bahwa manusia mengembangkan pemahamannya melalui fungsi mental yang memungkinkan peningkatan pembelajaran, ingatan, dan penalaran logis (Dewi and Fauziati 2021). Dalam konteks PjBL, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam eksplorasi, penelitian, dan penyelesaian proyek yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari.

Selain itu, pendekatan konstruktivis dalam PjBL juga mendorong penguatan rasa percaya diri, semangat belajar, dan motivasi intrinsik melalui keterlibatan aktif peserta didik sebagai sumber belajar utama (Mones et al. 2023). Dengan memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk merencanakan, menyusun, dan menyelesaikan

proyek mereka sendiri, model pembelajaran ini menciptakan lingkungan yang lebih bermakna dan relevan bagi perkembangan kognitif serta sosial mereka. Pembelajaran berbasis proyek menuntut interaksi antara peserta didik, guru, dan lingkungan, sehingga proses konstruksi pengetahuan menjadi lebih kontekstual dan berorientasi pada pengalaman nyata.

Dalam pembelajaran pantun di sekolah dasar, PjBL memungkinkan siswa untuk secara aktif terlibat dalam memahami dan menciptakan pantun, bukan sekadar menghafal bentuknya. Proses ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi sosial dan eksplorasi kreatif. Oleh karena itu, penerapan PjBL dalam pembelajaran pantun tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa dan apresiasi terhadap budaya lokal tetapi juga memperkuat dasar-dasar pembelajaran yang berorientasi pada teori konstruktivisme.

### **Manfaat PjBL dalam Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21**

Manfaat dan Keterampilan yang Dikembangkan PjBL menekankan pembelajaran kolaboratif yang berpusat pada siswa, mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, sosial, psikomotorik, dan proses (Damayanti 2023). Di sekolah dasar, model ini memberi ruang bagi siswa untuk merancang aktivitas belajar secara kolaboratif hingga menghasilkan produk yang dapat dipresentasikan (Solissa et al. 2022). Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) menekankan pendekatan yang berpusat pada siswa, di mana mereka secara aktif berkolaborasi dalam merancang dan menyelesaikan proyek yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Metode ini membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, sosial, serta psikomotorik yang penting dalam pendidikan abad ke-21. Selain itu, PjBL juga memungkinkan siswa untuk lebih mandiri dalam mencari solusi atas masalah yang mereka hadapi, meningkatkan kreativitas, serta membangun kemampuan komunikasi yang efektif. Di tingkat sekolah dasar, pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan ide mereka dalam bentuk proyek nyata yang dapat dipresentasikan. Dengan cara ini, mereka tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan secara langsung dalam bentuk yang lebih konkret. PjBL efektif dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21 karena metode ini berlandaskan pada pendekatan inkuiri yang otentik dan terstruktur (Nugraha, Supriadi, and Firmansyah 2023). Dalam praktiknya, pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk menggali lebih dalam konsep yang sedang dipelajari, melakukan analisis terhadap permasalahan yang muncul, serta bekerja sama dengan teman sebaya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, PjBL dianggap sebagai strategi yang sangat relevan dalam menghadapi tantangan pendidikan modern, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

### **Integrasi PjBL dengan Pendekatan STEAM dan Media Digital**

Project-Based Learning (PjBL) sejalan dengan pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) yang bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, inovasi, serta keterampilan pemecahan masalah (Hafsah Adha Diana and Veni Saputri 2021). Melalui PjBL, siswa dapat menggunakan media seperti Canva dan PowerPoint untuk mengekspresikan ide dalam bentuk produk sastra atau sosiodrama. Unsur seni (art) dalam pembelajaran memberikan kesempatan bagi guru dan siswa untuk mengekspresikan

keterampilan berkomunikasi, berkreasi, dan berimajinasi secara lebih bebas (Anjarwati et al. 2022). Seni berperan sebagai media yang mendukung pengembangan kreativitas serta mendorong interaksi yang lebih dinamis dalam proses pembelajaran. Drama, sebagai bagian dari seni pertunjukan, memungkinkan siswa mengeksplorasi komunikasi dan ekspresi emosional, sementara Canva menyediakan platform visual yang memperkuat presentasi dan dokumentasi karya mereka. Dengan mengintegrasikan seni dan teknologi, siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, baik dari segi konseptual maupun visual.

### **Peran Guru dan Siswa dalam Model PjBL**

Menurut Filippatou & Kaldi (2010), siswa dalam Project-Based Learning (PjBL) menjadi lebih aktif, terbiasa berdiskusi, serta berinteraksi dalam kelompok untuk menghasilkan keputusan dan produk (Azizah 2022). Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung individual dan berpusat pada guru, PjBL menempatkan guru sebagai fasilitator, sementara siswa aktif mengeksplorasi ide dan menyelesaikan masalah (Dudin Asep 2019). Dalam PjBL, bimbingan guru memiliki peran penting dalam mengarahkan siswa agar proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tahapan yang telah dirancang (Legowo et al. 2023). Dengan arahan yang tepat, siswa dapat lebih terstruktur dalam mengeksplorasi materi, menyelesaikan proyek, serta mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

### **Karakteristik Esensial PjBL dalam Konteks Pendidikan Dasar**

Sedangkan menurut Winastwan et al (2010) model pembelajaran PjBL mempunyai karakteristik utama, yaitu: 1) mengembangkan pertanyaan atau masalah, yang berarti pembelajaran harus mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, 2) memiliki keterkaitan dengan dunia nyata, berarti bahwa pembelajaran yang otentik dan peserta didik dihadapkan dengan masalah yang ada pada dunia nyata, 3) mendorong pada tanggung jawab peserta didik, merupakan proses peserta didik untuk mengakses informasi untuk pemecahan masalah yang sedang dihadapi, dan 4) penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil proyek yang dikerjakan bersama peserta didik (Nu'man et al. 2022). Sehingga PjBL memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa, karena mereka bekerja dalam situasi yang menantang, bermakna, dan berbasis eksplorasi..

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menggambarkan implementasi model Project-Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran pantun serta dampaknya terhadap keaktifan, kreativitas, inisiatif, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Pendekatan ini berlandaskan pada pandangan Piaget (1971) tentang konstruktivisme, yaitu bagaimana siswa mengembangkan dan menyesuaikan pengetahuannya secara aktif (Sugrah, 2020).

Dalam konteks pembelajaran pantun, PjBL memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara sosial, menyusun pantun secara kolaboratif, dan memanfaatkan teknologi digital. Guru tetap memiliki peran sentral sebagai fasilitator yang mengarahkan dan mengoordinasikan pengalaman belajar siswa (Basyir, Dinana, & Devi, 2022).

Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa kelas V SDN Tanjung Barat 07 Jakarta, yang dibagi ke dalam enam kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Pengelompokan ini mengacu pada teori pembelajaran sosial dari Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi ketika anak-anak aktif membangun pemahaman melalui interaksi sosial (Kurniati, 2025). Melalui kerja sama dan bimbingan dari orang lain, siswa dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan secara lebih optimal.

Pembelajaran pantun dilaksanakan mengikuti lima sintaks PjBL dari Buck Institute for Education, yaitu:

1. menentukan pertanyaan mendasar,
2. merancang perencanaan proyek,
3. menyusun jadwal proyek,
4. memonitor kemajuan proyek, dan
5. mengevaluasi serta merefleksi hasil proyek.

Pendekatan ini selaras dengan teori pengalaman belajar Dewey (1938), bahwa pendidikan sebaiknya memberikan ruang bagi peserta didik untuk membangun makna dari pengalaman yang mereka alami (Wasitohadi, 2014). Dalam penelitian ini, siswa mengerjakan proyek penyusunan pantun bertema kearifan lokal Betawi selama tiga pertemuan pada 14, 15, dan 21 April 2025, yang dipentaskan dalam bentuk sosiodrama digital menggunakan Canva.

Untuk memperoleh data yang komprehensif, penelitian ini menggunakan triangulasi metode, yakni observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi hasil asesmen.

1. Observasi dilakukan secara langsung dan sistematis dengan pedoman observasi untuk merekam keaktifan siswa dan keterlibatan mereka dalam diskusi kelompok.
2. Angket disusun berdasarkan indikator keaktifan, kreativitas, inisiatif, kepercayaan diri, dan berpikir kritis, yang telah melalui proses uji coba terbatas kepada 10 siswa di luar subjek penelitian. Hasil uji coba dianalisis menggunakan validitas isi dengan telaah ahli (expert judgment) dan diperoleh hasil bahwa semua item layak digunakan.
3. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru dan beberapa siswa sebagai triangulasi terhadap data observasi dan angket, serta untuk menggali pengalaman dan persepsi lebih mendalam.
4. Dokumentasi hasil asesmen, berupa karya pantun dan video sosiodrama, digunakan untuk mengonfirmasi hasil observasi dan menilai pencapaian kompetensi secara holistik.

Untuk menjaga validitas dan reliabilitas data, prosedur triangulasi dilakukan secara teknis dengan membandingkan temuan dari berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data (data triangulation dan method triangulation). Selain itu, audit trail dilakukan dengan menyimpan seluruh catatan lapangan, transkrip wawancara, dan hasil angket untuk ditinjau ulang. Peer debriefing juga dilakukan dengan meminta masukan dari dua rekan sejawat yang memahami konteks pembelajaran dan metodologi penelitian.

Data dalam penelitian ini dianalisis melalui tiga tahapan utama sesuai dengan model analisis data dari Miles dan Huberman (1994) dalam (Fadli 2021), yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta

verifikasi. Ketiga tahap ini digunakan untuk mengolah baik data kualitatif (hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi) maupun data kuantitatif (hasil angket dan asesmen).

1. **Reduksi Data.** Reduksi data dilakukan dengan memilah, memilih, dan menyederhanakan data mentah menjadi informasi yang relevan dan bermakna. Data dari observasi dan wawancara ditranskrip terlebih dahulu, kemudian dikodekan berdasarkan tema yang muncul seperti keaktifan, kreativitas, inisiatif, kepercayaan diri, dan berpikir kritis. Untuk data kuantitatif dari angket dan asesmen, dilakukan pengolahan awal dengan memeriksa kelengkapan jawaban, kemudian dihitung skor total dan rata-rata per indikator.

2. **Penyajian Data.** Penyajian data dilakukan secara naratif deskriptif untuk data kualitatif dan statistik deskriptif sederhana untuk data kuantitatif. Data angket dianalisis menggunakan persentase dan rerata skor untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penerapan PjBL. Hasil asesmen formatif dan sumatif dianalisis menggunakan distribusi nilai siswa, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan grafik batang untuk menunjukkan tren pencapaian kompetensi. Data wawancara dan observasi disajikan dalam bentuk kutipan langsung yang merepresentasikan respons siswa dan guru terhadap proses pembelajaran.

3. **Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.** Kesimpulan ditarik dengan menghubungkan temuan dari berbagai sumber data (observasi, angket, wawancara, dokumentasi) dan membandingkannya dengan teori evaluasi formatif dan sumatif dari Scriven (1967), yang menekankan pentingnya evaluasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Wardani, Darusuprati, & Hajaroh, 2022). Proses verifikasi dilakukan melalui triangulasi sumber dan metode untuk memastikan konsistensi data antarinstrumen. Misalnya, temuan dari angket dibandingkan dengan hasil observasi dan kutipan wawancara guna memperkuat interpretasi data.

Dengan pendekatan ini, integrasi data dilakukan secara menyeluruh dan berimbang antara temuan kualitatif dan kuantitatif, sehingga menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai dampak model PjBL terhadap keaktifan, kreativitas, inisiatif, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kritis siswa..

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Implementasi Model Project-Based Learning (PjBL) dalam Pembelajaran Pantun**

Pelaksanaan Project-Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran pantun di kelas V SDN Tanjung Barat 07 Jakarta berlangsung selama tiga pertemuan pada 14, 15, dan 21 April 2025. Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, kreativitas, inisiatif, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui kegiatan menyusun dan menampilkan pantun bertema kearifan lokal Betawi dalam bentuk sosiodrama digital.

Proses pembelajaran diawali dengan pemutaran video interaktif tentang pantun, diikuti dengan diskusi kelompok untuk membangun pemahaman awal. Pertanyaan mendasar yang menjadi dasar proyek adalah: “Bagaimana cara menciptakan pantun yang baik dan sesuai dengan budaya lokal Betawi?” Kegiatan ini bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu dan mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, sejalan dengan teori pembelajaran bermakna Ausubel (1968) yang menekankan pentingnya keterkaitan antara informasi baru dan struktur kognitif siswa (Abdu & Tumarjio, 2025).

### **Pertemuan 1: Pengenalan Pantun dan Perencanaan Proyek**

Fokus utama adalah mengenalkan jenis-jenis pantun, struktur pantun, dan merancang proyek pembuatan pantun secara berkelompok. Siswa mulai menyusun rencana dan menentukan tema sesuai pilihan kelompok. Aktivitas ini melatih keterampilan berpikir sistematis, kerja sama, dan perencanaan, yang penting dalam pengembangan inisiatif dan kreativitas.

### **Pertemuan 2: Pantun dalam Sosiodrama**

Siswa menyusun pantun berdasarkan tema yang telah dipilih dan mengemasnya ke dalam bentuk sosiodrama. Kegiatan ini menekankan pada kolaborasi dalam mengembangkan naskah, mengatur alur cerita, dan menyesuaikan pantun dengan karakter yang ditampilkan. Hal ini melatih keterampilan berpikir imajinatif, kerja tim, dan keberanian tampil di depan umum, sekaligus mendekatkan siswa pada budaya lokal.

### **Pertemuan 3: Berbalas Pantun menggunakan Canva**

Pada tahap ini, siswa mengembangkan pantun untuk kegiatan berbalas pantun digital menggunakan Canva. Mereka diberi kebebasan dalam memilih jenis pantun dan cara penyajiannya. Proyek ini menekankan pada penggunaan teknologi sebagai media presentasi, yang meningkatkan kepercayaan diri, pemanfaatan literasi digital, serta kemampuan komunikasi visual.

Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan bimbingan kosakata, contoh pantun, dan pendekatan diferensiasi sesuai kebutuhan siswa. Tantangan yang muncul, seperti kesulitan menyusun rima dan keterbatasan kosakata, diatasi melalui diskusi kelompok dan pendampingan intensif. Hal ini sejalan dengan pandangan Wandani et al. (2023) serta Sugiarti & Nirmala (2025) bahwa guru memiliki peran strategis dalam membimbing, memotivasi, dan mengevaluasi siswa dalam pembelajaran berbasis proyek.

### **Hasil Observasi dan Pembahasan Temuan**

Berdasarkan lembar observasi, diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas dan Kreativitas Kelompok dalam Pembelajaran**

| Indikator                              | Persentase Siswa yang Mengalami Peningkatan             |
|----------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Keaktifan dalam diskusi kelompok       | 84%                                                     |
| Kreativitas dalam menyusun pantun      | 78%                                                     |
| Kolaborasi dan tanggung jawab kelompok | 78% (seluruh kelompok menyelesaikan proyek tepat waktu) |

Sumber: SDN Tanjung Barat 07 Jakarta

### **Pembahasan Temuan**

Temuan observasi menunjukkan bahwa penerapan model PjBL memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan dan kreativitas siswa. Peningkatan keaktifan sebesar 84% menunjukkan bahwa mayoritas siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, bertanya, serta menyumbang ide dalam proses penyusunan pantun. Ini mendukung asumsi bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan berpusat pada siswa.

Tingkat kreativitas yang mencapai 78% tercermin dari keberhasilan siswa menciptakan pantun-pantun yang variatif, imajinatif, dan relevan dengan tema budaya lokal. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu

mengekspresikan ide melalui media yang diberikan, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir divergen.

Kolaborasi kelompok yang kuat ditunjukkan oleh semua kelompok yang berhasil menyelesaikan proyek tepat waktu (78%). Ini menunjukkan bahwa melalui PjBL, siswa belajar bekerja sama, menyelesaikan tugas secara kolektif, dan bertanggung jawab terhadap hasil kerja tim. Keterampilan sosial ini menjadi salah satu capaian penting dari pembelajaran abad ke-21.

Secara teoritis, hasil ini memperkuat pandangan Dewey (1897) bahwa pendidikan merupakan proses rekonstruksi pengalaman yang berkelanjutan, di mana siswa memperoleh pemahaman melalui keterlibatan langsung dalam pengalaman belajar yang nyata dan bermakna (Jalil & Shobrun, 2023). Model PjBL telah berhasil mengarahkan siswa untuk mengembangkan soft skills sekaligus keterampilan literasi budaya dan digital.

### Hasil Angket

Angket diberikan kepada seluruh siswa (N = 32) untuk mengetahui persepsi mereka terhadap pembelajaran berbasis proyek. Hasil angket disajikan pada Tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Hasil Angket Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran PjBL dalam Materi Pantun**

| No | Pernyataan                                                             | Persentase Jawaban “Setuju/Sangat Setuju” |
|----|------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1  | Saya senang dengan pembelajaran berbasis proyek.                       | 87%                                       |
| 2  | Saya merasa lebih percaya diri saat tampil membacakan pantun.          | 81%                                       |
| 3  | Saya lebih memahami isi dan struktur pantun melalui proyek sosiodrama. | 76%                                       |

Sumber: Angket persepsi siswa, diolah oleh peneliti (2025)

### Pembahasan Temuan

Data dalam tabel menunjukkan bahwa mayoritas siswa merespons positif terhadap model pembelajaran berbasis proyek. Sebanyak 87% siswa merasa senang, yang menunjukkan bahwa PjBL menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna, di mana keterlibatan emosional berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar.

Sebanyak 81% siswa merasa lebih percaya diri, terutama saat tampil membacakan pantun. Ini mengindikasikan bahwa melalui kegiatan kreatif seperti sosiodrama dan berbalas pantun, siswa terdorong untuk mengekspresikan diri tanpa rasa takut, sehingga meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berbicara di depan umum.

Selain itu, 76% siswa menyatakan lebih memahami pantun melalui pendekatan proyek, yang menunjukkan bahwa kegiatan belajar yang aplikatif dan kontekstual lebih mudah dipahami dibandingkan metode ceramah atau hafalan semata.

Temuan ini memperkuat pendapat Nurishlah, Nurlaila, dan Rusnaya (2023) bahwa model PjBL merupakan strategi yang efektif dalam membangun motivasi intrinsik, karena mampu mengaitkan pembelajaran dengan minat dan pengalaman nyata siswa. Dengan demikian, guru dapat menstimulasi rasa ingin tahu dan eksplorasi mandiri siswa terhadap konsep-konsep baru secara lebih mendalam.

### Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap perwakilan tiap kelompok dan satu orang guru kelas untuk menggali

pengalaman belajar siswa secara reflektif serta persepsi guru terhadap pelaksanaan model *Project-Based Learning* (PjBL).

Beberapa siswa menyatakan adanya perubahan positif dalam proses pembelajaran:

1. Seorang siswa dari Kelompok 2 menyatakan, "*Saya dulu malu bicara, tapi sekarang lebih berani karena latihan tampil bersama teman-teman.*" Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam kegiatan kelompok dan tampil di depan kelas membantu meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian siswa, khususnya dalam aspek komunikasi lisan.
2. Siswa lain dari Kelompok 5 menyampaikan, "*Membuat pantun jadi seru karena bisa sambil diskusi dan belajar merangkai kata dan mencari kata-kata yang cocok dengan rima pantun.*" Hal ini mencerminkan bahwa melalui kegiatan kolaboratif, siswa merasa proses belajar menjadi lebih menyenangkan, serta memudahkan mereka dalam memahami konsep pantun secara lebih mendalam.

Guru menyatakan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan inisiatif, menyampaikan ide-ide kreatif, dan aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok maupun saat tampil di depan kelas. Guru juga mengamati bahwa pembelajaran menjadi lebih “hidup” dan bermakna dibandingkan metode ceramah biasa.

### Analisis Wawancara

Hasil wawancara ini memperkuat data dari observasi dan angket bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan dampak positif terhadap kepercayaan diri, partisipasi, dan kreativitas siswa. Selain itu, keterlibatan sosial dalam proyek mendorong siswa saling mendukung, berbagi ide, serta membangun kepercayaan diri secara bertahap, sejalan dengan teori belajar sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif siswa.

### Hasil Dokumentasi Asesmen

Penilaian dilakukan secara formatif dan sumatif, dengan menilai aspek struktur pantun, diksi, kerja sama tim, dan presentasi dalam sosiodrama. Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai hasil yang memuaskan.

**Tabel 3. Dokumentasi Penilaian Formatif & Sumatif**

| Rentang Nilai | Jumlah Siswa (Formatif) | Jumlah Siswa (Sumatif) |
|---------------|-------------------------|------------------------|
| 75 – 80       | 6 siswa                 | 3 siswa                |
| 81 – 85       | 10 siswa                | 7 siswa                |
| 86 – 90       | 8 siswa                 | 10 siswa               |
| 91 – 100      | 8 siswa                 | 12 siswa               |

Sumber: Dokumentasi hasil asesmen siswa, SDN Tanjung Barat 07 (2025)

Sebanyak 85% siswa memperoleh nilai di atas KKM (75) dalam asesmen sumatif, yang menunjukkan bahwa PjBL berdampak positif pada pemahaman dan keterampilan siswa dalam membuat dan menyajikan pantun. Tes formatif digunakan untuk memantau proses pembelajaran dan memberikan umpan balik selama proyek berlangsung, sedangkan asesmen sumatif digunakan untuk mengevaluasi hasil akhir siswa dalam

menyusun pantun dan menampilkan dalam bentuk sosiodrama digital.

Temuan ini selaras dengan pandangan Hardianti (2019) dan Taqiyuddin, Supardi, & Lubna (2024), yang menyatakan bahwa evaluasi formatif membantu mengawasi perkembangan belajar siswa dan memberikan perbaikan selama proses, sementara evaluasi sumatif menilai pemahaman akhir serta memberikan umpan balik terhadap capaian belajar siswa secara menyeluruh.

### **Analisis Dampak terhadap Siswa**

Penerapan model PjBL memberikan dampak positif secara holistik terhadap perilaku belajar dan perkembangan keterampilan siswa. Temuan dari observasi, angket, wawancara, dan asesmen menunjukkan bahwa:

1. Peningkatan Partisipasi: Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dalam diskusi dan presentasi kelompok.
2. Peningkatan Kepercayaan Diri: Siswa lebih percaya diri dalam tampil, menyampaikan ide, dan berekspresi secara verbal dan kreatif.
3. Peningkatan Berpikir Kritis: Siswa menunjukkan kemampuan berpikir kritis dalam menyusun isi pantun, memilih diksi yang sesuai, dan menyusun alur cerita dalam sosiodrama.
4. Penguatan Nilai Karakter: Terjadi penguatan karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, dan apresiasi terhadap budaya lokal melalui eksplorasi pantun bertema kearifan lokal.

Model PjBL terbukti mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Hal ini sejalan dengan konsep keterampilan abad ke-21 yang menekankan pada kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis (Widodo Slamet & Rizki, 2020). Selain itu, berpikir kritis dalam konteks ini juga mencakup kemampuan mengolah informasi, menilai keakuratan, dan menyusun solusi secara reflektif (Brookhart, 2017; Chotimah, 2025).

Dengan demikian, Project-Based Learning dalam pembelajaran pantun tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga mendorong tumbuhnya kepribadian yang aktif, kreatif, dan menghargai budaya lokal. Hal ini menjadikan PjBL sebagai pendekatan inovatif yang layak direkomendasikan dalam pembelajaran sastra di sekolah dasar

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Implementasi model Project-Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran pantun di kelas V SDN Tanjung Barat 07 Jakarta berhasil meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan kolaborasi siswa. Siswa menjadi lebih terlibat dalam proses belajar melalui kegiatan berkelompok, eksplorasi budaya lokal, dan penyajian hasil dalam bentuk sosiodrama. Penerapan pendekatan berbasis proyek yang dikaitkan dengan budaya lokal (pantun Betawi) terbukti dapat menumbuhkan rasa percaya diri, inisiatif, dan pemahaman konsep pantun secara lebih mendalam.

Dampak positif dari pembelajaran PjBL tampak pada peningkatan hasil belajar siswa, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Sebanyak 85% siswa mencapai nilai di atas KKM, dengan tingkat

keterlibatan tinggi dalam seluruh proses pembelajaran.

Data yang diperoleh dari observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi asesmen menunjukkan bahwa model PjBL memberikan pengalaman belajar yang bermakna, berorientasi pada pembentukan karakter, dan relevan dengan konteks budaya siswa.

### **Saran**

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi penerapan model Project-Based Learning (PjBL) dalam konteks pembelajaran dengan mempertimbangkan efektivitas waktu pembelajaran melalui perencanaan yang matang. Selain itu, perlu dipersiapkan kemampuan literasi dan penguasaan kosakata siswa secara optimal guna mendukung keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Pengembangan instrumen evaluasi yang lebih komprehensif juga diperlukan untuk mengukur secara mendalam pengaruh model ini terhadap kemampuan berpikir kritis dan keterampilan abad ke-21 siswa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anjarwati, A., Qomariyah, R.S., Putri, M.K., Rohman, A.P.E., & Royyana, M.D. (2022). Integrasi Pendekatan Steam-Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDN Sukabumi 2 Probolinggo. *Prosiding Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)* 1(1): 1031–38.
- Asep, D., & Asep, S. (2019). *II Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek*. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI).
- Astuti, R. D., Naim, N., & Lestari, H.I. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Pantun. *Jurnal.umj.ac.id*: 704–11.
- Azizah, R. (2022). Project Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika* 4(2): 539–50. doi:10.31932/j-pimat.v4i2.2026.
- Dahri, N. (2022). *Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model Pembelajaran Abad 21*. CV. Muharika Rumah Ilmiah. [https://repo.unespadang.ac.id/id/eprint/334/1/BUKU\\_MODEL\\_PPjBL\\_2022.pdf](https://repo.unespadang.ac.id/id/eprint/334/1/BUKU_MODEL_PPjBL_2022.pdf).
- Damayanti. (2023). Strategi Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 2(2): 706–19. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.

- Dewi, L. & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3(2): 163–74. doi:10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1207.
- Diana, H.A, & Saputri, V. (2021). Model Project Based Learning Terintegrasi Steam Terhadap Kecerdasan Emosional Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Berbasis Soal Numerasi. *Numeracy* 8(2): 113–27. doi:10.46244/numeracy.v8i2.1609.
- Fadli, M.R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika* 21(1): 33–54. doi:10.21831/hum.v21i1.38075.
- Hartini, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1(2a): 6–16. <https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/1038>.
- Legowo, P., Amara, D.L., Rustam., & Budiyo, H. (2023). Kurikulum Prototipe : Fokus Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 7(1): 299–306. doi:10.30601/dedikasi.v7i1.3164.
- Mones, A.Y., Aristiawan., Muhtar., & Irawati, D. (2023). Project Based Learning (PjBL) Perspektif Progresivisme Dan Konstruktivisme. Prosiding Seminar Nasional “Peran Teknologi Pendidikan Menuju Pembelajaran Masa Depan: Tanatngan dan Peluang”: 1–11. [https://if.binadarma.ac.id/document/1667374163\\_Panduan\\_Pelaksanaan\\_Mata Kuliah Project.pdf](https://if.binadarma.ac.id/document/1667374163_Panduan_Pelaksanaan_Mata_Kuliah_Project.pdf).
- Nu'man, M., Retnawati. H., Sugiman., & Jailani. (2022). *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Proyek Dalam Kerangka Integrasi Sciences, Technology, Engineering, Mathematics, and Islam (STEMI)*. The Mahfud Ridwan Institute.
- Nugraha, I.R.R., Supriadi, U., & Firmansyah, M.I. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS* 17(1): 39–47. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi>.
- Solissa, E.M., Utomo., Kadarsih, S., Djaja, D.K., Pahmi., & Sitopu, J.W. (2022). Strategi Penguatan Pendidikan Karakter Pada Tingkat Slta Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 3(1): 29–39.
- Tueno, Y.R., Arifin, I.N., & Arif, R.M. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Berbasis Digital Genially Terhadap Hasil Belajar

Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sdn 13 Telaga Biru. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10.

---

▪ *How to cite this paper :*

Manalu, E.B. & Marjo, H.K. (2025). Implementasi Model Pembelajaran PjBL Dalam Pembelajaran Pantun: Analisis Perubahan Dan Dampaknya Bagi Siswa Kelas V. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(2), 1133–1146.