Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS) *ISSN 2622-3740 (Online)*
Vol 8, No. 3, Februari 2026: 1394-1402, DOI: 10.34007/jehss.v8i3.3013

Pembelajaran Pantun Berbasis Proyek dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Medan

Project-Based Pantun Learning Using the ADDIE Model to Enhance Student Interest and Learning Outcomes in Seventh Grade at SMP Negeri 6 Medan

Asnidar[1)], Yulia Arfanti[1)] & Suyadi[2)*]

[1)] Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah, Indonesia
[2)] Pusat Riset Bahasa, Sastra, dan Komunitas, Badan Riset dan Inovasi Nasional, Indonesia

Diterima: 31 Desember 2025; Direview: 07 Januari 2026; Disetujui: 02 Februari 2026

*Coresponding Email: suya014@brin.go.id

Abstrak:

Penelitian ini mengembangkan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) untuk materi pantun guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Medan. Penelitian menggunakan pendekatan R&D dengan model ADDIE, melibatkan 30 siswa dalam proyek kreatif seperti pembuatan pantun digital, video pendek, dan pertunjukan interaktif. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, tes, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada minat belajar siswa serta peningkatan rata-rata nilai dari 65,4 (pretes) menjadi 85,2 (postes). Analisis kualitatif mengungkap bahwa siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat aktif. Temuan ini mengindikasikan bahwa PBP efektif tidak hanya untuk pembelajaran sastra tradisional, tetapi juga mampu menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan abad ke-21. Implikasinya, model ini dapat diadaptasi dalam Kurikulum Merdeka untuk pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna.
Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek; Pantun; Minat Belajar; Hasil Belajar; Kreativitas.

Abstract:

This study aims to develop a Project-Based Learning (PjBL) model for teaching pantun (traditional Malay poetry) to enhance the interest and learning outcomes of seventh-grade students at SMP Negeri 6 Medan. The research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model. Thirty students participated in creative projects such as digital pantun, short videos, and interactive performances. Data were collected through observation, questionnaires, tests, and interviews. Results indicate a significant increase in student interest and an improvement in average scores from 65.4 (pre-test) to 85.2 (post-test). Qualitative analysis revealed higher motivation and active engagement among students. The findings suggest that PjBL is effective not only for teaching traditional literature but also for fostering creativity, collaboration, and 21st-century skills. The model can be adapted within the Merdeka Curriculum to support more contextual and meaningful learning.
Keywords: *Project-Based Learning; Pantun; Learning Interest; Learning Outcomes; Creativity.*

How to Cite: Asnidar, Arfanti, Y., & Suyadi. (2026). Pembelajaran Pantun Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*. 8 (3): 1394-1402.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

PENDAHULUAN

Sastra memiliki peran ganda sebagai seni pertunjukan kata-kata yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik dan membentuk karakter. Siswa dapat memperoleh nilai-nilai moral yang penting untuk kehidupan sosial melalui pembacaan sastra. Mereka juga dapat memperoleh kecerdasan kognitif dan emosional (Atmazaki & Hasanuddin, 1990). Namun, pembelajaran sastra seringkali diabaikan karena dianggap kurang praktis dibandingkan bidang sains dan teknologi (Widananta, 2023).

Pada tahun 2020, UNESCO mengakui pantun sebagai salah satu jenis puisi Melayu sebagai Warisan Budaya Takbenda. Pantun tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi yang sopan tetapi juga sebagai alat pengajaran moral dan diplomasi (Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, 2017). Struktur pantun yang khas dengan rima a-b-a-b dan kandungan nilai-nilai lokal menjadikannya materi yang relevan untuk diajarkan di sekolah.

Meskipun pantun memiliki nilai edukatif yang tinggi, banyak siswa menganggap materi ini sulit. Survei awal menunjukkan bahwa 95% siswa kelas VII SMP Negeri 6 Medan merasa kesulitan dalam menulis dan memahami pantun karena kurangnya kreativitas dan metode pembelajaran yang monoton. Hal ini diperparah oleh minimnya fasilitas pendukung seperti buku sastra dan sanggar seni di sekolah.

Kurikulum Merdeka Belajar menekankan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berbasis proyek. Model ini sejalan dengan kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan berpantun secara kreatif dan kontekstual (Kemendikbud, 2013). Pembelajaran berbasis proyek (PBP) dipilih karena mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Menurut Thomas (2000), PBP adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek nyata sebagai sarana untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan. Model ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif melalui penyelesaian masalah autentik (Krauss & Boss, 2013).

PBP berakar pada teori konstruktivisme Piaget dan Papert. Piaget menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif, sementara Papert menambahkan bahwa siswa perlu menciptakan produk nyata dari pembelajaran mereka (Eldiva, 2019). Teori ini mendasari pentingnya pembelajaran pantun melalui proyek kreatif.

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* untuk mengembangkan modul pembelajaran pantun. Model ini dipilih karena sistematis dan fleksibel, memungkinkan evaluasi berkelanjutan (Branch, 2009). Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran konvensional seperti ceramah dinilai kurang efektif dalam memotivasi siswa untuk berpantun.

Dalam PBP, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif. Guru juga perlu menyediakan materi yang konkret dan relevan dengan kehidupan siswa (Majid & Rochman, 2014). Penggunaan media seperti video dan gambar dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran pantun. Penelitian Ambarwati dan Kurniasih (2021) menunjukkan bahwa media digital seperti *YouTube*efektif dalam meningkatkan literasi siswa.

PBP mendorong kerja sama dalam kelompok kecil, yang membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan tanggung jawab bersama (Gregory & Chapman, 2013). Ini sejalan dengan nilai gotong royong yang disebutkan dalam Profil Pelajar Pancasila. PBP menilai hasil dan proses. Teknik penilaian seperti observasi, dokumentasi, dan refleksi digunakan untuk mengukur perkembangan siswa (Wena, 2013).

Pembelajaran pantun melalui PBP memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Santrock (2011) bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui pengalaman langsung. Pantun berisi prinsip etika seperti menjadi sopan, berempati, dan mengenali orang di sekitar kita. Pembelajaran pantun tidak hanya mengasah keterampilan bahasa tetapi juga membentuk karakter siswa (Suseno, 2008).

PBP memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, misalnya dengan membuat pantun tentang alam. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih kontekstual (Genc, 2015). PBP lebih efektif daripada metode ceramah dalam meningkatkan keterampilan berpantun karena melibatkan siswa secara langsung (Trianto, 2010).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

Menurut Jia-wei et al. (2014), bekerja sama dalam kelompok proyek meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim. Keterlibatan orang tua dalam proses belajar juga dapat meningkatkan semangat siswa. Hal ini perlu diintegrasikan dalam model pembelajaran (Santrock, 2011b).

Pembelajaran pantun melalui PBP mendukung pengembangan karakter siswa, seperti kreativitas, berpikir kritis, dan gotong royong (Anengsih & Jamaludin, 2023). Model PBP dapat diadaptasi untuk mata pelajaran lain yang membutuhkan pendekatan kreatif dan partisipatif (Wu & Hou, 2014). Integrasi platform digital seperti *YouTube*atau aplikasi kreatif dapat memperkaya pengalaman belajar pantun (Ambarwati & Kurniasih, 2021).

Evaluasi berkelanjutan diperlukan untuk menyempurnakan model pembelajaran dan mengatasi kekurangan yang muncul (Sugiyono, 2017). Pembelajaran pantun melalui PBP tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa tetapi juga membentuk apresiasi terhadap budaya lokal (Sarpina, 2018). Perlu penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas model ini di berbagai konteks sekolah dan jenjang pendidikan (Fraenkel dkk., 2012).

Dengan mengadaptasi model *Project-Based Learning* (PBL), yang sebelumnya lebih populer dalam bidang sains dan teknologi, artikel ini memperkenalkan metode pembelajaran pantun baru. Penerapan PBP pada materi sastra, khususnya pantun, merupakan terobosan inovatif karena menggabungkan kreativitas sastra dengan metode pembelajaran aktif. Penelitian mengimplementasikan PBP dalam kerangka Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa. Hal ini menjadi contoh konkret bagaimana kurikulum baru dapat dioperasionalkan dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra.

Salah satu masalah klasik dalam pembelajaran pantun adalah kesulitan siswa dalam memahami struktur dan menciptakan pantun. Artikel ini menjawab masalah tersebut. Dengan PBP, siswa tidak hanya menghafal teori tetapi terlibat langsung dalam proyek nyata seperti membuat pantun digital, rekaman audio, atau pertunjukan pantun. Pembelajaran berbasis proyek tidak hanya meningkatkan kemampuan berpantun tetapi juga mengasah keterampilan kolaborasi, berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi yang esensial di era modern.

Dengan menjadikan pantun sebagai materi pembelajaran berbasis proyek, artikel ini berkontribusi pada pelestarian warisan budaya takbenda UNESCO sekaligus memodernisasi cara pengajarannya agar relevan bagi generasi muda. Model yang dikembangkan tidak terbatas pada pantun atau sekolah tertentu, tetapi dapat diadaptasi untuk pembelajaran sastra lain atau bahkan mata pelajaran berbeda seperti sejarah dan seni budaya.

Pembelajaran pantun melalui PBP tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral, kesopanan, dan kecintaan pada budaya lokal, sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Artikel ini sangat bermanfaat bagi peserta didik membuat pembelajaran pantun lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Selain itu, bermanfaat bagi pendidik memberikan alternatif metode mengajar yang efektif dan sesuai dengan kurikulum terbaru.

Bagi peneliti, artikel ini bisa menjadi referensi untuk pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis proyek. Sedangkan bagi pembuat kebijakan, artikel hasil penelitian ini dapat memperkaya wawasan tentang implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran sastra serta bagi masyarakat bermanfaat untuk melestarikan pantun sebagai warisan budaya melalui pendidikan formal.

Pembelajaran pantun selama ini cenderung bersifat konvensional, berfokus pada hafalan struktur dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa, serta kurang berkembangnya kreativitas dan keterampilan kolaboratif. Sementara itu, Kurikulum Merdeka mendorong pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang berpusat pada siswa, namun penerapannya dalam pembelajaran sastra—khususnya pantun—masih terbatas dan belum teruji secara sistematis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas model pembelajaran pantun berbasis proyek (PBP) sebagai solusi inovatif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan abad ke-21 siswa, sekaligus melestarikan warisan budaya melalui pendekatan pendidikan yang relevan dan kontekstual

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran pantun berbasis proyek guna meningkatkan minat serta hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Medan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas VII yang dipilih secara *purposive sampling,* dengan pertimbangan kesesuaian karakteristik dan konteks pembelajaran pantun. Bahan ajar yang dikembangkan berupa modul pembelajaran pantun berbasis proyek sesuai Kurikulum Merdeka, mencakup pantun nasihat, jenaka, teka-teki, serta aktivitas proyek kreatif seperti pembuatan video pantun dan pertunjukan interaktif.

Tahapan penerapan metode ADDIE dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*):

Dilakukan survei awal untuk mengidentifikasi kesulitan siswa dalam memahami dan menulis pantun. Hasil menunjukkan 95% siswa merasa kesulitan akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya latihan kreatif.

2. Perancangan (*Design*):

Dirancang modul pembelajaran yang terstruktur dengan kegiatan proyek kolaboratif, rubrik penilaian, serta integrasi media digital (video, audio, gambar).

3. Pengembangan (*Development*):

Modul divalidasi oleh tiga ahli (materi, bahasa, dan desain). Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata di atas 90% pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan desain, sehingga dinyatakan sangat valid dan layak digunakan setelah revisi minor.

4. Implementasi (*Implementation*):

Modul diujicobakan secara terbatas pada 5 siswa, kemudian diterapkan secara penuh di kelas dengan 30 siswa. Pembelajaran berlangsung selama 6 pertemuan, dengan kegiatan utama berupa penyusunan pantun digital, pembuatan video pendek, dan pentas pantun interaktif.

5. Evaluasi (*Evaluation*):

Dilakukan melalui tes (pretes dan postes), observasi partisipatif, angket minat berbasis skala Likert, serta wawancara mendalam dengan siswa dan guru. Data dianalisis secara kuantitatif (statistik deskriptif) dan kualitatif (analisis tematik).

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi untuk memantau aktivitas belajar, angket minat dengan skala Likert 1–5, tes berupa pilihan ganda dan praktik penulisan pantun, pedoman wawancara semi-terstruktur, serta rubrik penilaian sikap yang mencakup aspek kreativitas, kolaborasi, dan motivasi siswa.

Desain penelitian ini menggunakan pola *One Group Pretest-Posttest Design* dengan tahapan pretes (O_1), pemberian perlakuan berupa pembelajaran berbasis proyek pada materi pantun (X), dan postes (O_2). Variabel bebas dalam penelitian adalah model pembelajaran berbasis proyek (PBP), sedangkan variabel terikat meliputi hasil belajar kognitif, minat belajar, serta perkembangan sikap siswa seperti kreativitas, kolaborasi, dan motivasi.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan ganda: data kuantitatif diproses menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata, persentase, dan peningkatan skor, sementara data kualitatif dianalisis secara tematik berdasarkan transkrip wawancara dan catatan observasi. Dengan demikian, metode penelitian ini tidak hanya dirancang untuk mengukur peningkatan pemahaman pantun, tetapi juga untuk mengevaluasi dampak pembelajaran berbasis proyek terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21 siswa, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan berkolaborasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP), dilakukan pretes awal terhadap 30 siswa kelas VII SMP Negeri 6 Medan untuk memperoleh gambaran umum (snapshot) pemahaman awal mereka tentang pantun. Secara deskriptif, hasil pretes menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai target kompetensi. Nilai rata-rata kelas secara kuantitatif adalah 54,5 (dari skala 100). Lebih lanjut, data frekuensi menunjukkan bahwa 23 dari 30 siswa (atau

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

dalam persentase deskriptif, sekitar 76,7%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Hanya sebagian kecil siswa (3 siswa) yang nilainya memenuhi KKM.

Tabel 1: Distribusi Nilai Pretes

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
35–41	4	13%
42–48	2	7%
49–55	5	17%
56–62	6	20%
63–69	7	23%
70–76	6	20%

Interpretasi kualitatif terhadap pola data ini mengungkapkan bahwa kesulitan utama terletak pada penerapan struktur pantun (sajak a-b-a-b, hubungan sampiran-isi) dalam karya mereka. Temuan observasi dan wawancara awal mengonfirmasi bahwa penyebabnya adalah dominasi metode ceramah yang kurang melibatkan siswa secara aktif, serta terbatasnya ruang untuk latihan praktik dan pengekspresian kreativitas dalam berpantun.

Modul pembelajaran berbasis proyek kemudian dikembangkan dan divalidasi oleh tiga ahli(aspek materi, bahasa, dan desain). Hasil validasi yang bersifat kualitatif dinilai menggunakan rubrik, kemudian dikonversi ke dalam skor persentase untuk keperluan deskripsi kelayakan yang lebih terukur.

Tabel 2: Hasil Validasi Modul

Aspek	Skor Validasi (%)	Kriteria
Kelayakan Isi	93	Sangat Valid
Kebahasaan	95	Sangat Valid
Desain Modul	94	Sangat Valid

Berdasarkan masukan konstruktif dari validator, modul direvisi secara minor dan dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan dan diimplementasikan.

Selanjutnya, sebelum implementasi penuh, dilakukan uji coba terbatas pada 5 siswa. Hasil postes menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 89 atau meningkat signifikan dari pretes. Setiap siswa memperoleh nilai di atas KKM (75).

Contoh pantun yang dihasilkan siswa:

1. Pantun Nasihat:

"Anak gajah mandi di sumur
Tempatkan galah di dalam perahu
Orang muda jangan takabur
Cobaan Allah siapa tahu"

Analisis: Pantun ini memenuhi struktur pantun a-b-a-b, sampiran relevan, dan mengandung pesan moral.

2. Pantun Teka-Teki:

"*Pergi ke kota naik taksi*
Sambil jalan-jalan keliling kota
Punya sayap terbuat dari besi
Benda apakah namanya?"

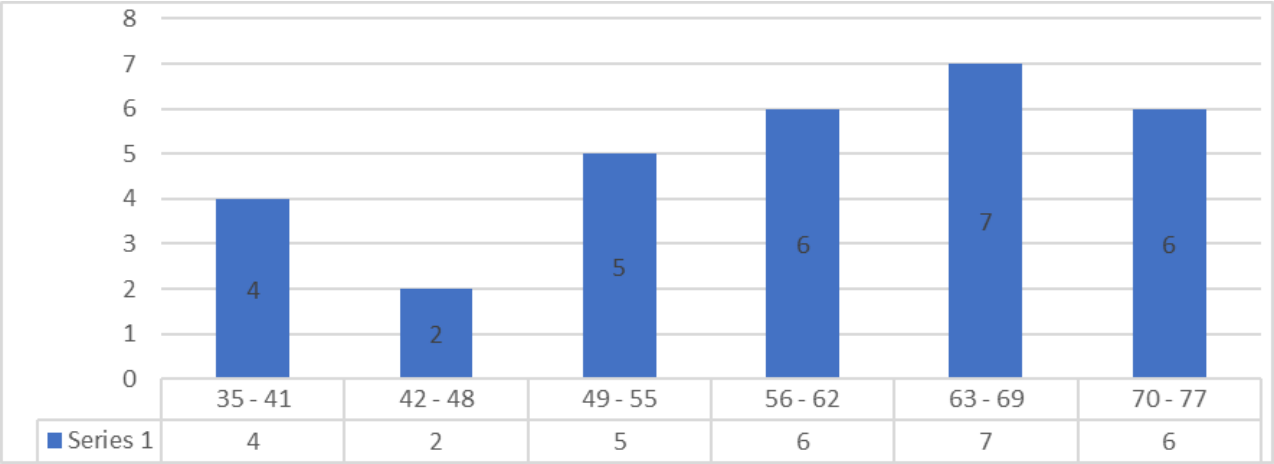
Analisis: Pantun ini mengikuti pola rima dan berfungsi sebagai teka-teki (*jawaban*: pesawat).

Setelah melalui uji coba terbatas yang menunjukkan tren peningkatan, modul diimplementasikan secara penuh. Hasil postes menunjukkan perubahan yang signifikan. Secara deskriptif, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 84,8. Yang lebih penting dari angka rata-rata ini adalah pola pencapaian individual: seluruh siswa (30 siswa atau 100%) berhasil mencapai nilai di

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

atas KKM, dengan sebagian besar (sekitar 53.3%) terkonsentrasi pada rentang nilai 84–90. Data kuantitatif ini memperkuat temuan kualitatif tentang efektivitas intervensi.

Perbandingan pretes dan postes sebagaimana grafik berikut.



Gambar 1: Grafik Perbandingan Pretes-Postes

Analisis kualitatif mendalam terhadap proses dan produk pembelajaran mengungkap peningkatan pada tiga aspek kunci:

1. Kemampuan Kognitif-Prosedural: Siswa mampu menyusun pantun dengan struktur yang benar.
2. Kreativitas: Terlihat dari pemilihan diksi, tema yang beragam, dan eksplorasi media (seperti pantun digital dan video).
3. Kepercayaan Diri: Meningkat secara nyata saat presentasi proyek.

Observasi sikap menggunakan rubrik penilaian menunjukkan perkembangan yang sangat positif, dengan skor rata-rata aspek sikap mencapai 93 (dalam kategori sangat baik). Peningkatan terlihat jelas dalam kerja sama kelompok, kreativitas (misalnya, memanfaatkan gawai untuk proyek video), dan motivasi belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan suasana kelas yang menerapkan metode ceramah. Begitupun, ada 4 siswa masih membutuhkan pendampingan lebih dalam hal keaktifan bertanya. Hasil riset ini juga menemukan proyek pantun dalam bentuk lagu atau video paling diminati siswa.

Temuan dalam penelitian ini mendukung pernyataan Thomas (2000) serta Krauss dan Boss (2013) bahwa pembelajaran berbasis proyek (PBP) efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa melalui pendekatan kontekstual dan sekaligus mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berkolaborasi, berpikir kritis, dan berkreativitas.

Temuan penelitian ini mengonfirmasi dan memperdalam proposisi teori dari Thomas (2000) serta Krauss dan Boss (2013), bahwa PBP efektif dalam menciptakan pembelajaran kontekstual. Dalam konteks ini, PBP tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman konseptual tentang pantun tetapi juga, sebagaimana diamati, secara nyata mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, berpikir kritis (dalam memilih tema dan diksi), dan kreativitas.

Temuan ini juga sejalan dan mengembangkan penelitian sebelumnya seperti Eldiva (2019) dan Anengsih & Jamaludin (2023), dengan memberikan bukti empiris pada konteks pembelajaran pantun di tingkat SMP serta integrasinya yang efektif dengan semangat Kurikulum Merdeka.

Beberapa faktor pendukung kunci yang teridentifikasi secara kualitatif adalah: (1) pergeseran peran guru menjadi fasilitator yang aktif membimbing proses; (2) penggunaan media konkret dan digital yang relevan; dan (3) struktur pembelajaran kolaboratif yang mendorong interaksi dan keberanian berekspresi.

Penelitian ini juga jujur mengidentifikasi kendala, seperti waktu pengerjaan proyek dan variasi kepercayaan diri siswa, beserta solusi praktis yang diambil. Secara implikasi, model ini menawarkan alternatif strategi yang konkret bagi guru dalam pembelajaran sastra, sekaligus menunjukkan keselarasan operasional dengan Kurikulum Merdeka yang berpusat pada proyek

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

dan profil pelajar. Untuk penelitian lanjutan, kajian di berbagai konteks serta eksplorasi integrasi alat digital yang lebih mendalam menjadi peluang pengembangan yang menarik.

Tabel 3: Kendala dan Solusi Penerapan Model

Kendala	Solusi
Proyek membutuhkan waktu yang terbatas	Sesuaikan jadwal dengan jadwal kelas.
Siswa kurang percaya diri	Memberikan pujian dan motivasi saat presentasi.
Minim fasilitas teknologi	Memanfaatkan gawai siswa untuk proyek digital

Ada beberapa implikasi pembelajaran kreatif pantun melalui proyek bagi dunia pendidikan. Bagi Guru, PBP dapat menjadi alternatif pembelajaran sastra yang lebih interaktif. Sangat penting bagi guru untuk dilatih dalam merancang proyek berbasis pantun. Bagi kurikulum, model ini sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan proyek penguatan profil Pelajar Pancasila. Bagi peneliti lanjutan, perlu kajian lebih luas di berbagai sekolah untuk menguji generalisasi model dan eksplorasi integrasi kecerdasan buatan dan media digital dalam pembelajaran pantun.

Kurikulum Merdeka Belajar sangat sesuai dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek karena menekankan pada pengalaman belajar yang kontekstual dan berbasis kehidupan nyata. Model ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami teori pantun tetapi juga mengaplikasikannya secara langsung melalui proyek kreatif. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpantun secara lebih menyeluruh dan bermakna.

Pembelajaran pantun di tingkat SMP sering kali dianggap membosankan karena metode pengajaran yang konvensional dan kurang interaktif. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pendekatan inovatif seperti model berbasis proyek yang melibatkan siswa secara aktif. Model ini dirancang menggunakan kerangka *ADDIE* (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi) untuk memastikan proses pembelajaran terstruktur namun tetap fleksibel.

Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan kreativitas mereka melalui pantun, terutama dalam menyusun diksi dan pola rima yang tepat. Metode tradisional seperti ceramah dinilai kurang efektif karena tidak melibatkan siswa secara langsung. Oleh karena itu, pendekatan berbasis proyek menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar pantun.

Tahapan pengembangan model pembelajaran terdiri atas *analisis*berupa identifikasi kebutuhan siswa dan tantangan dalam pembelajaran pantun, *desain*dengan perancangan bahan ajar dan strategi pembelajaran yang menarik, *pengembangan*berupa pembuatan modul dan media pembelajaran yang interaktif, *implementasi*berupa pelaksanaan proyek pantun secara kolaboratif, dan *evaluasi*dengan penilaian efektivitas model melalui umpan balik dan hasil belajar siswa.

Model ini terbukti meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam berpantun, sekaligus mengasah kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis. Siswa menjadi lebih termotivasi karena dapat mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas melalui proyek nyata, seperti membuat video pantun atau pertunjukan langsung.

Keterbatasan waktu dan sumber daya adalah beberapa tantangan yang dihadapi. Solusi yang ditawarkan antara lain pelatihan guru untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi serta penyesuaian jadwal pembelajaran agar proyek dapat dilaksanakan dengan baik.

Model pembelajaran berbasis proyek tidak hanya efektif untuk materi pantun tetapi juga dapat diadaptasi untuk mata pelajaran lain yang membutuhkan pendekatan kreatif. Integrasi teknologi dan pengembangan kegiatan ekstrakurikuler berbasis pantun dapat menjadi langkah lanjutan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Pembelajaran pantun melalui proyek tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan budaya. Siswa belajar tentang kesopanan, kerja sama, dan apresiasi terhadap warisan budaya Indonesia, yang sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila.

Perlu dilakukan penelitian tambahan untuk mengetahui apakah model ini berfungsi dengan baik di berbagai sekolah dan jenjang pendidikan. Selain itu, eksplorasi penggunaan alat digital seperti aplikasi kreatif dapat menjadi inovasi tambahan dalam pembelajaran pantun.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

Pembelajaran berbasis proyek adalah cara yang efektif untuk mengatasi kelemahan metode tradisional pengajaran pantun. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan dukungan guru dan fasilitas yang memadai, metode ini dapat menjadi alternatif yang berkelanjutan dalam pendidikan sastra di Indonesia.

SIMPULAN

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpantun siswa kelas VII SMP Negeri 6 Medan. Data deskriptif menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 54,5 menjadi 84,8, yang didukung kuat oleh tematik kualitatif mengenai peningkatan kreativitas, kolaborasi, dan motivasi belajar. Keberhasilan ini ditopang oleh peran guru sebagai fasilitator, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, dan penerapan metode kolaboratif yang memberdayakan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alfonso, S. (2017). Implementing the project approach in an inclusive classroom. *YC: Young Children, 72*(1), 57–65.

Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh problem based learning berbantuan media YouTube terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 5*(3), 2857–2868. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.829

Anengsih, & Jamaludin, U. (2023). Penerapan project-based learning pada pembelajaran pantun di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME), 9*(1). https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4472

Arikunto, S. (2005). *Manajemen penelitian*. Rineka Cipta.

Atmazaki, & Hasanuddin WS. (1990). *Pembacaan karya susastra sebagai suatu seni pertunjukan*. Angkasa Raya.

Azwar, S. (2014). *Reliabilitas dan validitas* (Edisi ke-4). Pustaka Pelajar.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Pendekatan kontekstual*. Depdiknas.

Eldiva, F. T. (2019). *Pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak tunarungu kelas V* (Tesis). Universitas Negeri Yogyakarta. https://eprints.uny.ac.id/69008

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education*. McGraw-Hill.

Genc, M. (2015). The project-based learning approach in environmental education. *International Research in Geographical & Environmental Education, 24*(2), 105–117. https://doi.org/10.1080/10382046.2014.993169

Gregory, G. H., & Chapman, C. (2013). *Differentiated instructional strategies* (3rd ed.). Sage.

Ibrahim, M., dkk. (2000). *Pembelajaran kooperatif*. Unesa.

Jia-wei, Z., Lam, W., Tak-hang, C., & Chi-shing, C. (2014). Curriculum adaptation in special schools for students with intellectual disabilities (SID): A case study of project learning in one SID school in Hong Kong. *Frontiers of Education in China, 9*(2), 250–273. https://doi.org/10.1007/BF03397016

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson Education.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Panduan pembelajaran berbasis proyek*. https://repositori.kemdikbud.go.id/26611/

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Panduan pembelajaran untuk sekolah menengah pertama*. Direktorat Pembinaan SMP.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (n.d.). *KBBI V*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Keraf, G. (2002). *Diksi dan gaya bahasa*. Gramedia Pustaka Utama.

Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools, 19*(3), 267–277. https://doi.org/10.1177/1365480216659733

Krauss, J., & Boss, S. (2013). *Thinking through project-based learning*. Sage.

Majid, A., & Rochman, C. (2014). *Pendekatan ilmiah dalam implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.

Norhikmah, R., Nahdiyatul, F., Puspita, D., & Saudah. (2022). Inovasi pembelajaran di masa pandemi: Implementasi pembelajaran berbasis proyek pendekatan destinasi imajinasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(5), 3901–3910. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1886

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

Pantun. (2020). *Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity*. UNESCO. https://ich.unesco.org/en/RL/pantun-01613

Pribadi, B. A. (2023). *Penelitian dan pengembangan program pembelajaran*. Erlangga.

Rosyada, D. (2004). *Paradigma pendidikan gratis*. Rineka Cipta.

Sani, R. A. (2012). *Meningkatkan profesionalisme guru melalui penelitian tindakan kelas*. Citapustaka Media Perintis.

San, S. (2005). *Stilistika: Sebuah pengenalan awal*. Sanggar Budaya Generasi.

Santrock, J. W. (2011a). *Child development: An introduction*. McGraw-Hill.

Santrock, J. W. (2011b). *Educational psychology*. McGraw-Hill.

Sarpina, M. (2018). *Tradisi berpantun dalam adat perkawinan Melayu Riau serta pemanfaatannya sebagai buku pengayaan pengetahuan di SMA* (Tesis). Universitas Pendidikan Indonesia. https://repository.upi.edu/37822

Sundayana, W. (2017). *Telaah kurikulum dan perencanaan pembelajaran*. Erlangga.

Siswanto, W. (2008). *Pengantar teori sastra*. Grasindo.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukiman, Dermawan, T., & Sulisyorini, D. (2023). Dekonstruksi budaya dalam puisi rakyat Sumbawa. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 9*(1), 103–111. https://doi.org/10.22219/kembara.v9i1.23639

Sumardjo, J., & Saini, K. M. (1994). *Apresiasi kesusastraan*. Gramedia Pustaka Utama.

Suseno, T. (2008). *Mari berpantun*. Yayasan Panggung Melayu.

Tabany, T. I. B. Al. (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Prenadamedia Group.

Tan, J. C. L., & Chapman, A. (2016). *Project-based learning for academically able students*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-6300-732-0

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.

Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Prenada Media Group.

Umri, S. H., & Arfanti, Y. (2020). *Pembelajaran bahasa yang aplikatif*. IP3KSU.

UNESCO. (2023). UNESCO tetapkan pantun sebagai warisan budaya dunia tak benda. Kementerian Luar Negeri RI.

Wena, M. (2013). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Bumi Aksara.

Widananta, M. (2023). Sastra dalam pendidikan berkarakter: Mewujudkan pembelajaran yang berarti. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora, 1*(3), 74–82. https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v1i3.782

Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.

Wu, S. Y., & Hou, H. T. (2014). Exploring the process of planning and implementation phases in an online project-based discussion activity integrating a collaborative concept-mapping tool. *Asia-Pacific Education Researcher, 23*(1), 135–141. https://doi.org/10.1007/s40299-013-0089-6

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0