

Pengimplementasian Project-Based Learning melalui *Puppet Show* dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa pada Materi *Narrative Text: Indonesian Legend*

Aldi Alfiansyah¹, Aprilia Devi Safitri², Muhammad Rafif Aqilla³

^{1,2}Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris S1 Universitas Negeri Semarang

³Mahasiswa Pendidikan Bahasa Perancis S1 Universitas Negeri Semarang

Alamat Korespondensi : Sekaran, Kecamatan Gunungpati Kota Semarang

E-mail: Email: ¹aalfiansyah05@students.unnes.ac.id,

²apriadi13501@students.unnes.ac.id,

³rafifaqilla.axel@students.unnes.ac.id

Abstrak

Kondisi pandemi COVID-19 menyebabkan pembelajaran jarak jauh diterapkan. Namun pembelajaran ini berdampak pada kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik sehingga menyebabkan *learning loss*. Ketika pembelajaran tatap muka secara terbatas diberlakukan, peserta didik kehilangan semangat belajar. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam mempelajari *Narrative Text: Indonesian legend* dengan *Project-Based Learning* melalui *puppet show* sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik selama pertemuan tatap muka terbatas. Pengabdian ini dilakukan selama empat bulan di kelas X IPA 5 dan X IPA 6 SMANegeri 5 Semarang. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa sebagian besar setuju dan sangat setuju terhadap nilai kebermanfaatannya. Pengimplementasian *Project-Based Learning* melalui *puppet show* dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada materi *Narrative Text: Indonesian Legend* menunjukkan hasil yang positif dan berdampak baik terhadap peserta didik.

Abstract

The COVID-19 pandemic has caused distance learning to be implemented. However, this learning has a negative impact on the quality of learning carried out by students, causing *learning loss*. When limited face-to-face learning is applied, students lose their enthusiasm for learning. The purpose of this community service is to provide a new experience for students in learning *Narrative Text: Indonesian legend* with *Project-Based Learning* through *puppet shows* so that it can increase students' enthusiasm for learning during limited face-to-face meetings. This service is carried out for four months in class X IPA 5 and X IPA 6 SMA Negeri 5 Semarang. The results of the service show that most agree and strongly agree with the value of the usefulness of service. The implementation of *Project-Based Learning* through *puppet show* in increasing students' enthusiasm for learning in the *Narrative Text: Indonesian Legend* material shows positive results and has a good impact on students.

Kata kunci: *narrative text, project-based learning, puppet show*

1. PENDAHULUAN

Indonesia telah dihadapkan dengan kondisi pandemi COVID-19 yang berlangsung sejak tahun 2020. Kondisi pandemi menyebabkan seluruh aspek dalam kehidupan berubah, termasuk di dunia pendidikan. Pembelajaran yang biasa dilakukan secara tatap muka, kini berubah menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau lebih dikenal dengan pembelajaran *online*. Pembelajaran jarak jauh diharapkan dapat menjadi solusi agar tujuan dalam pembelajaran tetap dapat diwujudkan. Pembelajaran jarak jauh merupakan sebuah sistem dalam pembelajaran yang dilakukan secara maya, atau tidak bertatap muka secara langsung dengan bantuan *platform* yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran meskipun dilakukan secara jarak jauh (Handarini & Wulandari 2020). Platform yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh antara lain *Zoom, Google Meet, Google Classroom, Edmodo*, dan sebagainya.

Namun, pembelajaran jarak jauh ternyata berdampak pada kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh

peserta didik. Hal ini mengakibatkan munculnya *learning loss* atau menurunnya kemampuan secara pengetahuan maupun keterampilan peserta didik secara akademis yang dapat dilihat dari siswa dianggap kehilangan kegiatan pembelajaran mereka. Hal ini tentu berdampak pada semangat belajar peserta didik yang semakin menurun dan tidak sesuai dengan ciri-ciri peserta didik dalam pembelajaran daring. Ciri-ciri peserta didik dalam pembelajaran daring menurut Dabbagh (dalam Hasanah *et al.* 2020) antara lain semangat belajar, literasi terhadap teknologi, kemampuan berkomunikasi interpersonal, berkolaborasi, dan keterampilan untuk belajar mandiri. Semangat belajar sangat bergantung pada individu peserta didik. Menurut Dabbagh (dalam Hasanah *et al.* 2020), semangat belajar akan berdampak pada hasil belajar karena ketika pembelajaran jarak jauh, kriteria ketuntasan pemahaman dalam pembelajaran ditentukan dari peserta didik itu sendiri sehingga keberhasilan belajar antar-peserta didik berbeda-beda. Oleh karena itu, saat ini pemerintah sudah merapkan pembelajaran tatap muka meskipun dilakukan secara terbatas.

Pemberlakuan pembelajaran tatap muka tidak secara langsung dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Oleh sebab itu, ada beberapa cara yang dapat dilakukan yang dapat membuat peserta didik dapat nyaman dalam pembelajaran tatap muka dan dapat meningkatkan semangat peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan model *Project-Based Learning*. *Project-Based Learning* merupakan metode yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk membuat suatu rencana kegiatan, melakukan proyek secara berkelompok, dan menciptakan sebuah produk dengan memberikan waktu untuk melakukan kegiatan tersebut berdasarkan topik yang sedang dipelajari (Assyahbana 2019).

Karakteristik *Project-Based Learning* menurut *Global SchoolNet* (dalam Nurohman 2007) yaitu peserta didik membuat sebuah keputusan dari permasalahan yang ada dan mendesain proyek yang akan dikerjakan secara kolaboratif dengan proses evaluasi yang dilakukan secara terus menerus dan peserta didik melakukan refleksi karena situasi pembelajaran yang sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan, serta produk yang dihasilkan akan dievaluasi. Keuntungan menggunakan *Project-Based Learning* menurut Susanti (dalam Suciani, Lasmanawati, & Rahmawati 2018) yaitu meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah, meningkatkan kolaborasi, dan meningkatkan keterampilan dalam mengelola sumber.

Ada beberapa proyek yang dapat digunakan dalam materi *narrative text* menggunakan *Project-Based Learning*. Sebagai contoh, poster, drama, *picture series*, dan sebagainya. Tetapi, proyek yang paling tepat adalah menggunakan *puppet show*. *Puppet show* atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai pertunjukan boneka tangan adalah sebuah pertunjukan boneka dengan bahan dasar kain, atau bahan lainnya yang digerakan menggunakan tangan. *Puppet show* sangat tepat digunakan karena pada era sekarang ini, peserta didik tidak memahami cerita rakyat lokal dari daerahnya. Padahal sebagai anggota masyarakat dan budaya tertentu, mereka juga perlu mempelajari dan mengenali budaya yang dimiliki masyarakatnya (Ayu 2020). Selain itu, *puppet show* juga sesuai dengan materi *narrative text* karena pengimplementasian materi tersebut tidak hanya terbatas pada teks saja tetapi juga dalam bentuk drama, termasuk *puppet show*. Tujuan menggunakan *puppet show* tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman terhadap cerita rakyat lokal, tetapi juga memacu peserta didik untuk aktif dan meningkatkan semangat belajar. Diharapkan, peserta didik akan lebih kritis dalam menyiapkan proyek mereka secara kolaboratif.

Oleh karena itu, pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam mempelajari *narrative text* dengan fokus pada *Indonesian legend* atau legenda Indonesia dengan metode *Project-Based Learning* melalui *puppet show* sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik selama pertemuan tatap muka secara terbatas dilakukan.

2. METODE

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik adalah kurangnya pemahaman peserta didik terhadap legenda Indonesia serta perlunya kegiatan pembelajaranyang dapat meningkatkan semangat peserta didik selama mengikuti pembelajaran tatap muka secara terbatas. Untuk memecahkan masaah tersebut, upaya yang dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* melalui *puppet show* sebagai proyek kerja peserta didik dalam materi *Narrative Text: Indonesian Legend*. Tema yang diangkat dalam pembelajaran narrative text ini adalah “*Bhinneka Tunggal Ika*” yang berlatar belakang pada tema *Project-Based Learning* dari Kemdikbudristek.

Pengabdian ini dilaksanakan selama empat bulan di SMA Negeri 5 Semarang bersama denganpeserta didik kelas X IPA 5 dan X IPA 6. Pelaksanaan pengabdian terbagi menjadi tiga tahapan. Pertama, pada tahap persiapan penulis melakukan observasi kelas yang dilakukan untuk mengetahui kondisi kelas selama pembelajaran tatap muka secara terbatas berlangsung. Kedua, pada tahap pelaksanaan, penulis bersama peserta didik dan guru pamong merancang kegiatan yang akan dilakukandan melaksanakan kegiatan. Ketiga, pada tahap refleksi, peserta didik mengisi formulir dalam bentuk *Google form* untuk mengetahui tingkat semangat belajar peserta didik setelah melakukan kegiatan tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan observasi, penulis melakukan observasi secara langsung untuk mengetahui kondisi kelas selama pembelajaran tatap muka secara terbatas pada mata pelajaran Sastra Inggris dengan materi pembelajaran *narrative text*. Berdasarkan hasil observasi, penulis mendapatkan informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, peserta didik di kedua kelas mendapatkan kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru melalui *Quizizz*. Hal ini salah satunya disebabkan oleh faktor kurangnya semangat belajar akibat peserta didik sudah terlalu lama belajar di rumah sehingga peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran secara langsung. Selain itu faktor lainnya adalah kurangnya kemampuan peserta didik dalam berbahasa Inggris sehingga mereka kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Pada tahap pelaksanaan, penulis bersama guru pamong serta peserta didik merancang kegiatan yang akan dilakukan bersama. Setelah merancang kegiatan, penulis melaksanakan kegiatan sesuai dengan tahapan-tahapan pada metode *Project-Based Learning*. Menurut George Lucas (dalam Assyahbana 2019) tahapan dalam *Project-Based Learning* terdiri dari memulai dengan memberikan pertanyaan yang terkait, mendesain proyek, mendesain jadwal, memonitor peserta didik, menguji hasil, dan diakhiri dengan evaluasi. Pada saat memberikan pertanyaan yang terkait dengan proyek yang akan dikerjakan peserta didik tampak cukup semangat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang penulis berikan. Penulis menyampaikan pertanyaan terkait dengan kegiatan yang akan dilakukan melalui *PowerPoint* dengan proyektor yang terdapat pada masing-masing kelas. Lalu, dalam medesain proyek, penulis membagi peserta didik dalam empat kelompok di setiap kelasnya dengan judul cerita antara lain Legenda Danau Toba, Sangkuriang, Malin Kundang, dan Keong Emas. Pemilihan kelompok dilakukandengan dua cara. Cara yang pertama adalah membagi kelompok sesuai keinginan peserta didik itu sendiri. Pembagian kelompok dengan cara ini dilakukan kepada peserta didik yang melakukan pembelajaran tatap muka. Cara yang kedua adalah membagi kelompok berdasarkan daftar presensi peserta didik. Pembagian kelompok dengan cara ini dilakukan kepada peserta didik yang melakukan pembelajaran jarak jauh. Setelah kelompok terbentuk penulis bersama guru pamong mendiskusikan dan mendesain jadwal sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan ini yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Desain jadwal *Project-Based Learning puppet show*

No	Kegiatan	Maret 2022				April 2022				Mei 2022				Juni 2022			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pertemuan dengan mahasiswa LANTIP mendiskusikan program	v															
2	Mendesain PJBL		v														

3	Sosialisasi proyek pada peserta didik			v													
4	Penyusunan proposal				v												
5	Pembuatan panggung boneka, boneka tangan, properti lain serta background					v	v										
6	Penyusunan transkrip dialog							v									
7	Pengecekan sarana prasarana terakhir, gladi kotor dan gladi bersih								v								
8	Puppet show performance								v	v							
9	Pengolahan secara digital										v						
10	Pengunggahan di web blog											v					
11	Penilaian produk dan feedback dari peserta didik												v				
12	Penyusunan laporan													v	v	v	

Langkah selanjutnya adalah memonitor peserta didik dalam menyiapkan pertunjukan puppet show mereka yang diawali dengan pembuatan boneka tangan dan panggung. Semua alat dan bahan telah disiapkan oleh penulis dalam kegiatan ini. Dalam tahap ini peserta didik terlihat sangat aktif dalam menyiapkan boneka dan panggung sesuai dengan tokoh-tokoh dalam cerita yang telah ditentukan. Semangat belajar peserta didik sudah terlihat dalam tahap ini dimana peserta didik mengeluarkan kreativitas serta ide-ide untuk menciptakan boneka yang menarik. Setelah pembuatan boneka selesai, penulis menyiapkan naskah cerita dan menyeleksi peserta didik untuk mencari pengisi suara pada tiap-tiap kelompok. Setelah menentukan pengisi suara, peserta didik dan penulis melakukan gladi dengan memperagakan cerita berdasarkan naskah yang telah disiapkan. Dalam pelaksanaan gladi peserta didik mendapatkan feedback dari penulis, guru pamong maupun dengan teman sebayanya sehingga peserta didik dapat menampilkan penampilan yang optimal. Setelah melaksanakan gladi, peserta didik dan penulis melaksanakan perekaman video berdasarkan jadwal yang telah ditentukan sebelumnya. Jadwal perekaman video dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2 Jadwal perekaman *puppet show performance*

Kelas	Hari, Tanggal	Jam	Kelompok Cerita
X IPA 5	Senin, 9 Mei 2022	13.00-15.00	Danau Toba
	Selasa, 10 Mei 2022	13.00-15.00	Sangkuriang
	Rabu, 11 Mei 2022	13.00-15.00	Keong Emas
	Kamis, 12 Mei 2022	13.00-15.00	Malin Kundang
X IPA 6	Senin, 16 Mei 2022	13.00-15.00	Danau Toba
	Selasa, 17 Mei 2022	13.00-15.00	Sangkuriang
	Rabu, 18 Mei 2022	13.00-15.00	Keong Emas
	Kamis, 19 Mei 2022	13.00-15.00	Malin Kundang

Setelah perekaman selesai, penulis melakukan proses pengeditan video dan mengunggahnya ke dalam blog. Blog yang digunakan penulis dalam mengunggah hasil karya peserta didik adalah *Blogger*. Penulis memilih *Blogger* sebagai tempat untuk mengunggah hasil karya peserta didik karena tampilan yang mudah dipahami. Di dalam blog tersebut terdapat hasil karya *puppet show performance* peserta didik kelas X IPA 5 maupun kelas X IPA 6. Tidak hanya itu, di dalam blog tersebut juga terdapat dokumentasi kegiatan selama melakukan proyek kerja, testimoni peserta didik selama melaksanakan proyek kerja, latar belakang kegiatan, serta tautan menuju *Google form* refleksi diri peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa blog ini digunakan sebagai bukti kegiatan peserta didik selama melaksanakan proyek kerja yang mereka lakukan bersama penulis serta guru pamong. Setelah blog terbentuk, langkah selanjutnya adalah menguji hasil. Menguji hasil digunakan untuk menilai penampilan peserta didik dalam menceritakan cerita yang telah dibagikan sesuai dengan kelompok masing-masing melalui sebuah pertunjukan *puppet show*. Dalam menguji hasil, terdapat instrumen penilaian yang digunakan. Instrumen penilaian terdiri dari pengetahuan,

keterampilan, dan sikap sesuai dengan rubrik penilaian yang telah dibuat. Tahapan terakhir sekaligus tahap terakhir dalam *Project-Based Learning* adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi kegiatan dilaksanakan dalam bentuk refleksi diri melalui *Google form* yang terdiri dari enam pernyataan yang harus dijawab oleh peserta didik dari skala 1 hingga 4. Poin (1) merujuk pada nilai tidak setuju terhadap pernyataan, poin (2) kurang setuju, poin (3) setuju, dan poin sangat setuju. Hasil perolehan refleksi diri dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 3 Nilai kebermanfaatan kegiatan *puppet show* dalam meningkatkan semangat belajar siswa

No	Pernyataan	Jumlah Pemilih			
		1	2	3	4
1	Saya senang mengikuti pembelajaran Sastra Inggris pada materi <i>Narrative Text</i> legenda Indonesia.	1	0	23	34
2	Saya menyukai penggunaan <i>puppet show</i> untuk mendalami pemahaman materi <i>Narrative Text</i> legenda Indonesia.	1	1	22	34
3	Saya suka berkolaborasi/bekerja sama dengan teman-teman ketika persiapan dan penampilan pertunjukan boneka.	1	1	16	40
4	Saya mendapatkan wawasan baru mengenai legenda Indonesia melalui pertunjukan <i>puppet show</i> .	0	1	20	37
5	Dengan <i>puppet show</i> , saya bisa mengambil nilai pendidikan dan moral melalui legenda yang ditampilkan dalam kegiatan pertunjukan <i>puppet show</i> .	0	2	26	30
6	Dengan <i>puppet show</i> keterampilan berbahasa Inggris saya meningkat	0	5	26	27

Berdasarkan hasil refleksi diri yang dilakukan oleh peserta didik, sebagian besar setuju dan sangat setuju terhadap pernyataan yang diberikan. Namun, masih ada peserta didik yang tidak setuju dan kurang setuju terhadap pernyataan yang diberikan. Ada beberapa faktor yang menjadi alasan mengapa peserta didik yang tidak setuju dan kurang setuju terhadap pernyataan yang diberikan. Adapun faktor tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Kemampuan peserta didik dalam berbahasa Inggris yang rendah.
2. Peserta didik tidak nyaman dalam pembelajaran kolaboratif bersama teman sebaya karena masih menyesuaikan dari masa pembelajaran jarak jauh menjadi pembelajaran tatap muka terbatas.

Kedua faktor tersebut merupakan penghambat bagi peserta didik dalam melaksanakan proyek kerja dan menyebabkan hilangnya semangat belajar terutama pada proyek kerja yang peserta didik lakukan.

4. KESIMPULAN

Dari hasil pengabdian masyarakat yang penulis lakukan, pengimplementasian *Project-Based Learning* melalui *puppet show* dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada materi *Narrative Text: Indonesian Legend* menunjukkan hasil yang positif dan berdampak baik terhadap semangat belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan sebagian besar setuju dan sangat setuju terhadap pernyataan yang diberikan. Namun, ada peserta didik yang tidak setuju dan kurang setuju terhadap pernyataan yang diberikan dengan faktor sebagai berikut:

1. Kemampuan peserta didik dalam berbahasa Inggris yang rendah.
2. Peserta didik tidak nyaman dalam pembelajaran kolaboratif bersama teman sebaya karena masih menyesuaikan dari masa pembelajaran jarak jauh menjadi pembelajaran tatap muka terbatas.

Kedua faktor tersebut merupakan penghambat bagi peserta didik dalam melaksanakan proyek kerja sehingga menyebabkan hilangnya semangat belajar pada peserta didik. Dari hasil yang diperoleh, sarandalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pengimplementasian *Project-Based Learning* tidak hanya terbatas pada materi *narrative text* saja atau dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, tetapi juga dapat diimplementasikan ke seluruh mata pelajaran agar dapat menciptakan semangat belajar yang tinggi bagi peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran terutama di masa pandemi COVID- 19.

Daftar Pustaka

- Assyahbana, Gadies Malina. 2019. "The Implementation of Project-Based Learning through Poster in Teaching Writing Narrative Text for Senior High School." *Retain* 7 (3): 83–92.
- Ayu, Mutiara. 2020. "Evaluation of Cultural Content on English Textbook Used by EFL Students in Indonesia" 6 (October): 183–92.
- Handarini, Oktafia Ika, and Siti Sri Wulandari. 2020. "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19" 8 (1): 496–503.
- Hasanah, Aan, Ambar Sri Lestari, Alvin Yanuar Rahman, and Yudi Irfan Danil. 2020. "Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi COVID-19." *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020*. <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/30565>.
- Nurohman, Sabar. 2007. "Pendekatan Project Based Learning Sebagai Upaya Internalisasi Scientific Method Bagi Mahasiswa Calon Guru Fisika," 1–20.
- Suciani, Tititri, Elly Lasmanawati, and Yulia Rahmawati. 2018. "Pemahaman Model Pembelajaran Sebagai Kesiapan Praktik Pengalaman Lapangan (Ppl) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga." *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner* 7 (1): 76–81.