

PROJECT-BASED LEARNING SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MENULIS KARANGAN PENDEK BAHASA JEPANG

Neneng Sutjiati, & Linna Meilia Rasiban

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: sutjiatineneng@upi.edu

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi dari kesulitan mahasiswa dalam mengembangkan ide dalam sebuah karangan. *Project-Based Learning* (PBL) adalah sebuah pendekatan inovatif untuk pembelajaran yang mengajarkan banyak strategi penting untuk sukses di abad kedua puluh satu. Dari hasil angket awal yang disebarakan didapatkan sebanyak 80% mahasiswa kesulitan mengembangkan ide cerita ke dalam bentuk tulisan utuh. Faktor kesulitan tersebut dipengaruhi dari kurangnya waktu untuk mengembangkan ide selain dari faktor internal yaitu penguasaan kosa kata, penguasaan struktur pola kalimat. Penelitian eksperimen kelas ini menitikberatkan pada perbaikan model pembelajaran menulis karangan tingkat menengah (*Chuukyuu Sakubun*) yang telah dilakukan selama ini. Objek penelitian ini adalah mahasiswa tingkat 2 semester 4 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang dengan sampel penelitian sebanyak 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan teknik *Project-Based Learning* membantu mahasiswa dalam mengembangkan ide dan menuliskan karangan pendek dalam bahasa Jepang. Hal ini ditunjukkan pada hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* mengalami kenaikan 5 poin. Dan grafik pada setiap responden pun mengalami kenaikan hasil pembelajaran.

Kata kunci : *project-based learning*; kreatifitas; *chuukyuu sakubun* (mengarang tingkat menengah)

PROJECT-BASED LEARNING AS EFFORTS TO INCREASE CREATIVITY FOR WRITING LANGUAGES OF JAPANESE LANGUAGE

Abstract: This research was motivated from the difficulty of students to develop their ideas in writing essay. Project-Based Learning (PBL) is an innovative approach to learning that teaches a multitude of strategies critical for success in the twenty-first century. Students drive their own learning through inquiry, as well as work collaboratively to research and create projects that reflect their knowledge. From gleaning new, viable technology skills, to becoming proficient communicators and advanced problem solvers, students benefit from this approach to instruction. From the results of beginning questionnaire distributed as much as 80% of students obtained difficulty developing story ideas into written form complete. The difficulty factor is influenced from the lack of time to develop ideas other than internal factors are mastery of vocabulary, sentence patterns mastery structure. This class of experimental research focused on improving the learning model essay writing intermediate level (*Chuukyuu Sakubun*) that has been done. The object of this study is the student level 2 semesters 4 Japanese Education Department with a sample of 25 respondents. The results showed that learning with Project-Based Learning techniques to help students develop their ideas and write a short essay in Japanese.

Keywords: *project-based learning*; creativity; *chuukyuu sakubun* (writing in intermediate level)

PENDAHULUAN

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa selain dari membaca, mendengar, dan berbicara. Menulis merupakan padanan kata dari mengarang yaitu keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami” (Gie, 1992:17). Sedangkan menurut Tarigan (Abidin, 2009:98) “Menulis adalah kegiatan produktif dan ekspresif.”

Pembelajaran menulis harus diarahkan kepada kemampuan penguasaan bahasa Jepang secara kreatif dan berfikir logis dalam berbicara dan menulis. Pembelajaran menulis harus mengajak anak didik untuk menggunakan bahasa dalam segala bentuk dan variasinya. Pembelajaran menulis tidak semata-mata untuk keterampilan komunikasi saja, tetapi juga untuk berfikir kreatif dan logis (Amanda, 2013).

Hal inilah yang membuat menulis sulit sekali dikembangkan oleh mahasiswa. Berdasarkan hasil angket yang disebarkan pada responden menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa sebanyak 80% menganggap hal yang paling sulit dalam menulis/mengarang adalah mengembangkan ide cerita menjadi satu cerita utuh. Diperkuat oleh hasil penelitian pada siklus pertama Rasiban (2014) bahwa faktor penyebab sulit dalam menuliskan karangan adalah mengembangkan ide cerita selain kurangnya penguasaan kosa kata dan kurangnya pemahaman dalam pola kalimat.

Sesuai dengan pendapat Hyogyon (2010, hlm.4) bahwa menulis merupakan proses dalam berkomunikasi. Jadi apa yang dituliskan harus dapat berbicara kepada pembacanya. Dan pembaca dapat menangkap pesan dari penulis. Dengan kata lain, kegiatan menulis adalah proses menulis sambil berpikir untuk menyampaikan sesuatu pesan kepada lawan bicara tanpa mengetahui reaksi lawan bicara (Hyogyon, 2010).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus pertama perkuliahan *Chuukyuu Sakubun* (menulis tingkat menengah) pada tingkat 2 semester 4 pun menunjukkan hal yang sama. Walaupun mahasiswa telah diberi tema kemudian distimulus dengan memberikan latihan pola kalimat yang akan muncul pada karangan/tulisan, lalu diberikan kerangka karangan/berpikir, tetap saja isi tulisan /karangan apabila tidak dipaksakan, tidak bisa berkembang (Rasiban, 2014).

Untuk mengatasi hal tersebut, sesuai dengan hal yang disebutkan di atas dibuatlah situasi pembelajaran untuk menghasilkan sebuah karya tanpa ada perasaan terpaksa, yaitu dengan memberikan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*).

Dari hasil observasi pada siklus pertama (Rasiban, 2014, hlm.118) apabila kegiatan menulis/mengarang diberikan waktu 40 menit, hanya 30% responden saja yang bisa menyelesaikan satu karangan/tulisan utuh (3 paragraf). Sebagian besar lainnya rata-rata hanya mampu menuliskan 1 paragraf saja. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa masih belum mampu dan merasa kesulitan dalam mengembangkan ide cerita ke dalam bentuk karangan/tulisan.

Hal ini sejalan dengan hasil angket yang dihimpun pada tahap kedua masih sama dengan tahap pertama yaitu faktor yang membuat sulit dalam mengembangkan karangan/tulisan adalah 55% menjawab pemilihan dan penguasaan kosa kata, kemudian 35% penguasaan struktur pola kalimat dan 10% kurangnya penguasaan antar koherensi kalimat.

Target yang ingin dicapai pada perkuliahan *Chuukyuu Sakubun I* ini adalah mahasiswa mampu menuliskan sebuah karangan / tulisan berdasarkan tema sehari-hari dengan pola kalimat yang telah dipelajari pada semester sebelumnya dalam tingkat kemampuan bahasa Jepang tingkat menengah.

Dalam proses menulis, khususnya menulis karangan, mahasiswa yang memiliki keterbatasan ide akan merasa kesulitan untuk menulis. Kesulitan yang dialami siswa mencakup kesulitan untuk memunculkan ide awal, merangkai kata dan menghidupkan gagasan dalam sebuah tulisan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dipaparkan di atas bahwa ada berbagai macam masalah yang dialami oleh mahasiswa dalam menulis karangan, salah satunya adalah sulitnya mendapatkan ide dan mengembangkannya. Oleh karena itu penerapan model proyek respons kreatif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan bahasa Jepang dan mempermudah siswa untuk mengeluarkan ide dan mengembangkannya ke dalam sebuah karangan yang baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data: (1) kemampuan menulis mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning*; (2) pengaruh dari keefektifan dari model pembelajaran *Project-Based Learning* dalam meningkatkan kreatifitas menulis karangan bahasa Jepang, dan; (3) tanggapan mahasiswa terhadap model pembelajaran *Project-Based Learning* dalam meningkatkan kreatifitas menulis karangan bahasa Jepang.

METODE

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen. Alasan peneliti menggunakan metode ini karena mata kuliah *Chuukyuu Sakubun 1* (menulis tingkat menengah) adalah mata kuliah yang diampu oleh tim peneliti tanpa membandingkan dengan kelas lain. Selain itu, agar lebih mudah mengevaluasi dan melakukan *feedback* pada pembelajaran.

Objek penelitian ini menggunakan kelas yang diambil dari mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah *Chuukyuu Sakubun1*, yaitu tingkat 2 semester 4 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS

UPI tahun akademik 2014/2015. Dengan sampel penelitiannya yaitu sebanyak 25 orang.

Model pembelajaran yang menjadi objek penelitian ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana siswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Oleh karena itu, kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran akan dapat dilaksanakan secara optimal. Dalam pembelajaran berbasis proyek, proyek adalah strategi pembelajaran; siswa mengalami dan belajar konsep-konsep inti suatu disiplin ilmu melalui proyek.

Penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahapan persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap refleksi dan publikasi. Tahap persiapan dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan penelitian sebelumnya, dan menganalisis studi pendahuluan yang dilakukan.

Tahapan kedua yaitu tahap pelaksanaan yaitu tahap kegiatan eksperimen yaitu pembelajaran menulis dengan menggunakan model pembelajaran PBL. Pada penelitian ini dilakukan pada mahasiswa tingkat 2 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang semester 4. Alasan memilih subjek penelitian ini adalah kelas yang diampu oleh tim peneliti.

Tahap ketiga yaitu tahap refleksi dan publikasi. Pada tahapan ini mengevaluasi kegiatan pada tahap sebelumnya. Kemudian menganalisis hasil yang diperoleh pada tahap pelaksanaan. Hasil tersebut dihisimpulkan hingga dibuat suatu laporan. Bagian akhir dalam tahapan ini adalah mempublikasikan hasil penelitian dalam bentuk mempresentasikannya dalam seminar nasional / internasional dan memuatnya dalam jurnal nasional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Project-Based Learning* (PBL)

Pembelajaran berbasis proyek atau *Project-Based Learning* (PBL) memiliki sejarah

panjang. Awal 1900-an, John Dewey didukung "*learning by doing*". Sentimen ini juga tercermin dalam konstruktivisme dan konstruksionisme. Konstruktivisme (Perkins, 1991; Piaget, 1969; Vygotsky, 1978) menjelaskan bahwa individu membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya, dan konstruksi pengetahuan masing-masing individu berbeda. Jadi, melalui melakukan penyelidikan, percakapan atau kegiatan, seorang individu belajar dengan membangun pengetahuan baru dengan membangun pengetahuan mereka saat ini.

Penelitian tentang model pembelajaran berbasis proyek dan penelitian tentang *Project-Based Learning* sebagai objek kajiannya ini di antaranya adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Grant (2002), Hmelo-Silver (2004), Bell (2010), Adnyawati (2011), Thaibs (2012), Widyatun (2012), Amanda (2013) dan Rasiban (2014).

Menurut Grant (2002) Pelajaran berbasis proyek (PBL) menawarkan metode pembelajaran yang menarik untuk membuat peserta didik konstruktif aktif pengetahuan. Berakar pada konstruktivisme, konstruksionisme dan kooperatif / pembelajaran kolaboratif, pembelajaran berbasis proyek memiliki dukungan teoritis yang kuat untuk sukses prestasi. Contoh pembelajaran berbasis proyek dari literatur, seperti ilmu berbasis proyek, penyelidikan disiplin dan WebQuests, menawarkan kesempatan untuk membandingkan dan kontras bagaimana pembelajaran berbasis proyek telah diintegrasikan ke dalam berbagai kelas dan domain. Saran untuk menerapkan contoh-contoh ini serta contoh lain dari pembelajaran berbasis proyek meliputi: mulai perlahan-lahan, mempersiapkan peserta didik untuk menggunakan pembelajaran kooperatif dan menggunakan penilaian yang konstruktif. Akhirnya, guru tertarik untuk mencoba belajar berbasis proyek di kelas mereka harus merujuk pada artikel, sastra dan situs Web yang disebutkan di atas bersama

dengan konsultasi buku teks mereka untuk ide-ide tambahan.

Sejalan dengan hal tersebut Bell (2010) menyebutkan dengan PBL, penilaian akanotentik. PBL akan mengukur kinerja anak melalui rubrik, tetapi aspek penting dari model ini termasuk evaluasi diri dan refleksi. Anak-anak belajar dari proses mereka. Mereka merefleksikan seberapa baik mereka bekerja dalam kelompok kolaboratif dan seberapa baik mereka memberikan kontribusi, dinegosiasikan, mendengarkan, dan menyambut ide anggota kelompok lain. Siswa juga mengevaluasi proyek diri sendiri, upaya, motivasi, minat, dan tingkat produktivitas mereka. Siswa menjadi teman kritis dengan memberikan umpan balik konstruktif satu sama lain, yang membantu mereka menjadi sadar kekuatan mereka sendiri dan meningkatkan interaksi mereka satu sama lain. Di masa depan, anak-anak harus memasukkan tenaga kerja di mana mereka akan dinilai berdasarkan kinerja mereka. Mereka akan dievaluasi tidak hanya pada hasil mereka, tetapi juga pada mereka kolaboratif, negosiasi, perencanaan, dan keterampilan organisasi.

Dengan menerapkan PBL, tanpa disadari sedang mempersiapkan siswa untuk memenuhi tantangan abad kedua puluh dengan kesiapan dan keterampilan mereka. Selain itu, proyek PBL akan memberikan kesan dan bangga terhadap siswa itu sendiri pada saat menyajikan hasil karya mereka.

Hasil penelitian Adnyawati (2011) penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan portofolio dapat meningkatkan kreativitas belajar hidangan Bali mahasiswa Jurusan PKK-Tata Boga FTK Undiksha. Peningkatan yang terjadi adalah sebesar 5,56%, dari 79,86% menjadi 85,42% , yang termasuk dalam kategori sangat baik. Penerapan pembelajaran berbasis proyek ini juga dapat meningkatkan hasil belajar hidangan Bali mahasiswa Jurusan PKK-Tata Boga FTK Undiksha. Peningkatan yang terjadi adalah sebesar 5.86%, dari 79.78% menjadi

85.64%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal serupa diungkapkan oleh Thaibs (2012) dan Widyatun (2012) bahwa model proyek respons kreatif efektif bila diterapkan dalam pembelajaran menulis paragraf deskripsi.

Amanda (2013) mengungkapkan bahwa proses menulis karangan bahasa Jepang dengan menggunakan model proyek respons kreatif pada mahasiswa tingkat dua mengalami perbedaan yang signifikan. Tanggapan mahasiswa terhadap keterampilan menulis karangan bahasa Jepang dengan menggunakan model proyek respons kreatif menjadi sangat menyenangkan, mahasiswa aktif dan mandiri, tidak membosankan, melatih kreatifitas mahasiswa dalam menentukan judul karangan, dan menjadikan proses belajar mengajar menjadi kondusif, efektif dan efisien dari segi waktu.

Dari penelitian yang disebutkan di atas, peneliti melakukan observasi pada kelas menulis (*sakubun*). Dari hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa tingkat 2 masih kesulitan dalam mengembangkan isi karangan/tulisannya berbahasa Jepang. Dari hasil angket didapatkan sebanyak 70% mahasiswa kesulitan mengembangkan ide cerita ke dalam bentuk tulisan utuh. Faktor kesulitan tersebut dipengaruhi dari kurangnya pemilihan dan penguasaan kosa kata, penguasaan struktur pola kalimat (Rasiban, 2014). Dengan menggunakan teknik *Peer Review* hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan teknik *Peer Review* cukup memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan menulis, walaupun masih perlunya pembiasaan terhadap responden untuk melakukan hal ini.

Tetapi ada beberapa kelemahan dari teknik *Peer Review* ini diantaranya responden belum terbiasa dan mengalami kesulitan pada alokasi waktu yang telah ditentukan dalam menulis karangan sehingga karangan belum selesai. Pada penelitian ini tahapan kelima/akhir dalam

proses *Peer Review* masih belum dapat dilaksanakan secara maksimal dikarenakan kondisi waktu yang kurang memadai yaitu berupa pengayaan (*reinforcement*) dan pembahasan akhir melalui diskusi antar teman dan dosen sebagai mediator, fasilitator dan nara sumber.

Berdasarkan hasil penelitian pertama yang kurang memuaskan dan masih banyak temuan permasalahan, maka peneliti melanjutkan penelitian ini pada berikutnya dengan mengganti model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dengan alasan yang telah disebutkan sebelumnya dan mengacu pada penelitian sebelumnya.

Proses pembelajaran ini menekankan pada kebebasan mahasiswa untuk berapresiasi dalam membuat karangan dari mengembangkan ide sampai menyusun karangan pendek dalam berbagai bentuk karangan yang disesuaikan dengan tema sampai dengan evaluasi akhir suatu produk karangan dalam bentuk portofolio. Model pembelajaran ini sekaligus menjawab permasalahan yang terjadi saat ini bahwa hampir seluruh mahasiswa sulit dalam mengembangkan ide hingga menuangkannya ke dalam bentuk karangan. Oleh sebab itu kurikulum produktif ini memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk mengembangkan kreatifitasnya untuk mengembangkan ide sehingga hasil karangan dapat menjadi bentuk karya nyata bermanfaat bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya.

Sasaran pembelajaran yang diharapkan dari model pembelajaran yang dirancang adalah untuk membangun kebiasaan mahasiswa belajar secara aktif, kreatif, kolaboratif dengan memanfaatkan potensi yang dimilikinya serta penggunaan sumber dan fasilitas belajar yang ada, sehingga mereka mampu memecahkan masalah yang dihadapi secara bersama-sama dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan.

Untuk itu, mahasiswa perlu diberikan kesempatan untuk belajar secara

bebas dan beragam sehingga dapat meningkatkan berbagai interaksi antar individu, yang pada akhirnya mampu meningkatkan proses belajar dan meningkatkan hasil belajar secara optimal. Jadi, model pembelajaran yang tepat diterapkan untuk menciptakan situasi yang aktif, kreatif, kolaboratif adalah pembelajaran berbasis proyek (Adnyawati, 2011).

Pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project Based Learning* (PBL) dipandang tepat sebagai satu model untuk pendidikan teknologi untuk merespon isu-isu peningkatan kualitas pendidikan teknologi dan perubahan-perubahan besar yang terjadi di dunia kerja. Menurut Stephanie Bell (2010) PBL adalah sebuah pendekatan inovatif untuk pembelajaran yang mengajarkan banyak strategi penting untuk sukses di abad kedua puluh satu. Siswa mendorong pembelajaran mereka sendiri melalui penyelidikan, serta bekerja sama untuk meneliti dan membuat proyek yang mencerminkan pengetahuan mereka. PBL merupakan model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin, melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang mahasiswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya mahasiswa bernilai, dan realistik (BIE, 1999).

PBL merupakan model instruksional yang komprehensif untuk melibatkan mahasiswa dalam koperasi penyelidikan yang berkesinambungan. PBL berfokus pada konsep dan prinsip inti sebuah disiplin, memfasilitasi mahasiswa untuk berinvestigasi, pemecahan masalah, dan tugas-tugas bermakna lainnya, *students' centered*, dan menghasilkan produk nyata (Santayasa, 2007). Empat karakteristik PBL yaitu isi, kondisi, aktivitas, dan hasil.

Menurut Adnyawati (2011) ada empat karakteristik PBL, yaitu isi, kondisi,

aktivitas, dan hasil. Karakteristik isi PBL memuat tentang gagasan yang bersifat orisinal. Beberapa aspek yang menjadi penekanan pada karakteristik isi dari PBL adalah: (1) masalahnya kompleks, (2) mahasiswa menemukan hubungan antar gagasan yang diajukan, (3) mahasiswa berhadapan pada masalah yang *illdefined*, dan (4) memunculkan pertanyaan yang cenderung mempersoalkan masalah dunia nyata.

Karakteristik kondisi PBL mengutamakan otonomi mahasiswa. Adanya otonomi mahasiswa maka mereka dapat melakukan *inquiry* dalam konteks masyarakat, mampu mengelola waktu secara efektif dan efisien, dapat belajar penuh dengan kontrol diri, dan mahasiswa mampu mensimulasikan kerja secara profesional. Karakteristik aktivitas PBL adalah melakukan investigasi kelompok kolaboratif. Secara operasional, mahasiswa berinvestigasi selama periode tertentu, melakukan pemecahan masalah kompleks, memformulasikan hubungan antar gagasan orisinalnya untuk mengkonstruksi keterampilan baru, menggunakan teknologi otentik dalam memecahkan masalah, mahasiswa dapat melakukan umpan balik mengenai gagasan mereka berdasarkan respon ahli atau dari hasil tes. Karakteristik hasil PBL adalah adanya produk nyata. Mahasiswa mampu menunjukkan produk nyata berdasarkan hasil investigasi.

B. Temuan Penelitian

Dari hasil kegiatan eksperimen yang telah dilakukan sebanyak enam kali pertemuan dengan diawali kegiatan *pre-test* dan diakhiri kegiatan *post-test*. Kegiatan *pre-test* ini dilakukan bertujuan untuk menghimpun informasi awal mengenai kemampuan mahasiswa dalam kemampuan menulis karangan pendek.

Hasil kegiatan *pre-test* didapat beberapa temuan yaitu (1) hampir seluruh responden merasa kesulitan pada saat memulai menulis. Rata-rata membutuhkan waktu 15-25 menit untuk membayangkan,

memikirkan poin-poin apa yang akan ditulis; (2) hanya 40% responden yang memulai menulis karangan dengan membuat kerangka karangan / poin-poin penting; (3) hampir 90% responden menuangkan tulisan langsung tanpa memikirkan kerangka, alur maupun poin-poin penting; (4) Mayoritas responden sering melakukan kesalahan pemilihan kata yang sesuai dalam kalimat; (5) 60% responden kurang menggunakan kata sambung sehingga kurangnya koherensi antar kalimat.

Dari hasil temuan yang dilakukan di awal kegiatan sebelum eksperimen dapat disimpulkan bahwa mahasiswa masih belum bisa mengembangkan ide cerita apabila tidak dirangsang dengan kegiatan *brainstorming* ataupun kegiatan yang menunjang dalam menulis. Tanpa hal tersebut ide dan kreativitas mahasiswa terhambat.

Rata-rata hasil karangan yang diperoleh di awal sebelum kegiatan eksperimen, dalam waktu 1 jam yang telah ditentukan paling banyak responden menghasilkan 3 paragraf dan paling sedikit hanya setengah halaman. Hal ini diakibatkan mayoritas mahasiswa selalu menuangkan tulisan yang ada dipikirkannya tanpa membuat kerangka atau poin-poin terlebih dahulu. Sehingga akan berakibat kehabisan ide ataupun kurangnya koherensi antar paragraf. Kekurangan tersebut bisa dilihat dari hasil tulisan mahasiswa yang lemah dalam menggunakan kata sambung dan pemilihan kata yang tepat sesuai tema.

Berdasarkan hal tersebut, dilakukan kegiatan eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran PBL sebanyak enam kali pertemuan. Setelah kegiatan eksperimen dilakukan kegiatan *post-test* yang bertujuan untuk mengukur dan membandingkan hasil belajar mahasiswa dalam kemampuan menulisnya.

Hasil yang didapat dari akhir kegiatan ini adalah (1) hasil tulisan dari masing-masing responden berkembang; (2) tulisan responden lebih terarah apabila

dilakukan tahapan dalam kegiatan PBL; (3) hasil tulisan lebih indah, karena ditampilkan dengan gambar-gambar dan hiasan yang sesuai tema.

Berdasarkan hasil tes akhir dapat disimpulkan bahwa tulisan mahasiswa dapat berkembang dengan baik apabila dirangsang dengan suatu tema proyek yang mereka minati, sehingga ide dan isi karangan berkembang dan terarah. Kemudian dilihat dari tulisan / pemilihan kata yang digunakan beragam dan sesuai dengan tema yang diberikan. Selain itu untuk memperjelas isi tulisannya mahasiswa menggunakan gambar-gambar dan hiasan yang sesuai tema.

Apabila membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat ditunjukkan bahwa baik isi, kalimat dan tulisan secara utuh berkembang sebanyak 65%. Hasil ini diperoleh dari nilai rata-rata tulisan mahasiswa pada kegiatan *pre-test* dan *post-test*.

Hasil ini diperkuat dengan angket yang telah disebarkan bahwa 90% mahasiswa merasakan kontribusi yang positif dalam model pembelajaran PBL ini dalam mengembangkan tulisan khususnya ide dalam menulis suatu karangan. Walaupun masih sekitar 60% mahasiswa merasa kesulitan dalam melakukan kegiatan proyek ini, tapi dengan adanya kegiatan dilakukan secara berkelompok, masalah yang dialami dapat teratasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan menulis dengan menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PBL) sangat berkontribusi dalam mengembangkan ide dan kreativitas mahasiswa. Walaupun masih banyak kekurangan dan kelemahan yang ditemukan dalam model pembelajaran ini, secara keseluruhan mahasiswa merasakan pembelajaran menulis yang biasanya selalu monoton dan membosankan menjadi lebih

menyenangkan. Kelemahan dalam model pembelajaran ini yang dihimpun dari hasil angket kedua mahasiswa dapat disimpulkan yaitu tema masih terlalu luas, waktu pembelajaran yang kurang karena setiap pertemuan hanya 90 menit. Selain itu mahasiswa masih merasa kesulitan dalam menuliskan kalimat panjang atau majemuk, karena kemampuan perbendaharaan kosa kata dan pola kalimat dari masing-masing mahasiswa masih kurang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2009). *Kemampuan Menulis dan Berbicara Akademik*. Bandung: Rizqi Press.
- Adnyawati, N.D.M.S. (2011). Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Tentang Hidangan Bali. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Jilid 44 No.1-3 hlm.52-59*.
- Akhadiah, S. (1988). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Alwasilah. (2005). *Pokoknya Menulis: Cara Baru Menulis dengan Metode Kolaborasi*. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.
- Amanda, R. (2013). *Efektivitas Model Proyek Respons Kreatif dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Bahasa Jepang*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House*, 83: 39–43, 2010. *Routledge-Taylor & Francis Group, LLC ISSN: 0009-8655 print DOI: 10.1080/00098650903505415*.
- Buck Institute for Education (BIE). (1999). *Project Based Learning*. Diakses dari laman <http://www.bgsu.edu/organizations/etl/proj.html>.
- Gie, L. (1992). *Pengantar Dunia Karang Mengarang*. Yogyakarta: Liberty.
- Grant, M.M. (2002). Getting a Grip Project-Based Learning: Theory, Cases and Recommendation. *Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal a service of NC State University, Raleigh, NC Volume 5, Issue 1, Winter 2002 ISSN 1097 9778*. Diakses dari laman <http://www.ncsu.edu/meridian/win2002/514/3.html>.]
- Hmelo-Silver, C. (2004). Problem-Based Learning: What and How do Students Learn?. *Educational Psychology Review* 6 (13),235-266.
- Hyogyon, K. (2010). *Kaku Koto o Oshieru (Kokusai Kouryuu Kikin Nihongo Kyoujushou Shiruizu Dai8ka)*. Tokyo : Hituzi & The Japan Foundation.
- Perkins, D. N. (1991). What Constructivism Demands of the Learner. *Educational Technology*, 31, 18-23.
- Piaget, J. (1969). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking.
- Rasiban, L.M. (2014). Model Pembelajaran Peer Review dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Jurnal Kajian Bahasa dan Pariwisata BARISTA*, Vol.1 No. 1 hlm.116-125.
- Santyasa, & Sukadi. (2007). Model-model Pembelajaran Inovatif. *Materi Pelatihan Sertifikasi Guru di Provinsi Bali*. Undiksha.
- Suarni, K. (1996). *Perkembangan dan Belajar Anak*. Singaraja: STKIP.
- Sutedi, D. (2009). Beberapa Alternatif untuk Mengatasi Masalah dalam Pembelajaran Sakubun. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang ASPBJI Korwil Jabar, Vol. 2, No. 2*, hlm.1-13.
- Thaib. (2012). *Penerapan Model Proyek Respons Kreatif dalam Pembelajaran Menulis Paragraf*

Deskriptif. [online]. Diakses dari
<http://thaibcorporations.blogspot.com/2012/08/penerapan-model-proyek-respons-kreatif.html>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University.

Widyatun, D. (2012). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek atau Tugas*. [online]. Diakses dari
<http://jurnalbidandiah.blogspot.com/2012/04/model-pembelajaran-berbasis-proyek-atau.html>.