



# Plagiarism Checker X Originality Report

**Similarity Found: 8%**

Date: Wednesday, May 10, 2023

Statistics: 477 words Plagiarized / 5728 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

---

April 2023, Volume 5, Nomor 1, Halaman 801 — 818 e-ISSN: 2685-1873 DOI: <https://doi.org/10.30598/arbitrervol5no1hlm801-818> 801 DESAIN DAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA Hendrik Jacob Maruanaya Universitas Pattimura e-mail: [hjmaruanaya@gmail.com](mailto:hjmaruanaya@gmail.com) Abstrak: Makalah ini menyajikan kerangka desain pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berdasarkan kajian pustaka secara komprehensif dari berbagai hasil penelitian yang berhubungan dengan penerapan PjBL khususnya di bidang pembelajaran bahasa.

Data diperoleh dari Google Scholar, dan ProQuest dengan menggunakan beberapa kata kunci. Selain itu, sumber data juga berasal dari buku, jurnal, dan prosiding. Uji validasi model teoritis dari struktur desain PjBL menggunakan confirmation factor analysis (CFA) dikaitkan dengan faktor keterlibatan siswa. Hasil test validasi adalah .800 menunjukkan kegunaan kerangka ini dalam pembelajaran Bahasa. Untuk mendemonstrasikan penerapan kerangka design PjBL dalam pembelajaran Bahasa, makalah ini menyampaikan satu contoh proyek beserta aktivitas pembelajaran di kelas. Kata kunci: desain, penerapan, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran Bahasa.

Desain dan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam pembelajaran Bahasa 802 DESIGNING AND IMPLEMENTING PROJECT-BASED LEARNING MODEL IN LANGUAGE TEACHING Hendrik Jacob Maruanaya Pattimura University e-mail: [hjmaruanaya@gmail.com](mailto:hjmaruanaya@gmail.com) Abstract: This paper introduces a Project-Based Learning (PjBL) framework for language learning, drawing on a comprehensive literature review of various research findings related to PjBL implementation, particularly in the language learning domain. The study gathered data from diverse sources, including Google Scholar, ProQuest, books, journals, and proceedings, using several keywords.

To validate the theoretical model of the PjBL design structure, the study employed confirmation factor analysis (CFA), resulting in a validation test score of .800, which scrutinized the relationship between the design structure and student engagement. To demonstrate the framework's practical application in language learning, this paper presents project example and activities in the classroom. Keywords: design, implementation, project-based learning, language teaching Desain dan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam pembelajaran Bahasa 803 A.

PENDAHULUAN Model pembelajaran berbasis Proyek (PBL) dikembangkan berdasarkan pandangan dan filosofi barat yang kemudian diadopsi dalam berbagai jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi di Indonesia. Model pembelajaran ini sejalan dengan perubahan paradigma baru yang dibahas dalam berbagai literatur pendidikan terkait dengan isu antara lain pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif (Blumenfeld et al., 1991; Smith et al., 2005; Jones & Consultant, 2008; Michael, 2006), peningkatan keterampilan abad ke-21 (Bell, 2010), pembelajaran kolaboratif dan otentik (Johnson & Heffernan, 2006; Schneider & Synteta, 2005; Ravitz, 2010; Perin, 2011).

Integrasi model pembelajaran berbasis proyek (PBL) ke dalam berbagai jenjang pendidikan adalah untuk meningkatkan kemampuan akademi dan ketrampilan siswa. Kemampuan akademi pada dasarnya terkait dengan kualitas tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa yang dalam hal ini dinyatakan melalui pemberian proyek. Ketrampilan atau dikenal dengan istilah ketrampilan abad ke-21, dinyatakan saat siswa terlibat dalam penyelesaian proyek yang ditugaskan (Stewart, 2007; Bell, 2010; Ravitz, 2010).

Pada dasarnya model pembelajaran berbasis proyek mengarah pada pembelajaran yang bermakna yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi manusia yang produktif - memiliki pengetahuan, keterampilan seperti kemampuan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi, kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan baru, dan kemampuan menganalisa serta mensintesis informasi dari berbagai sumber (Barron & Darling-Hammond, 2008). Efektivitas model pembelajaran berbasis proyek telah dibuktikan dalam sejumlah penelitian di berbagai bidang dan jenjang pendidikan.

Hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan pengetahuan konten materi (Fragoulis, 2009; Ke, 2010), dalam meningkatkan rasa percaya diri dan mutu kinerja siswa (Mergendoller et al., 2006), dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Coffin, 2013; Grant, 2011; Simpson et al., 2011), dalam meningkatkan kemampuan belajar mandiri (Kaldi et al., 2011; Fine, 2011), dalam meningkatkan penguasaan keterampilan abad ke-21 (Bell, 2010; Ravitz et al,

2012) dan dalam meningkatkan keterampilan berkolaborasi antara siswa (Grant & Maribe Branch, 2005; Fushino, 2011).

Selain itu, **model pembelajaran berbasis proyek** juga memperoleh reaksi positif dari siswa (Fushino 2011; Cudney & Kanigolla, 2014; Grant, 2011), dan berpengaruh positive terhadap perubahan budaya sekolah (Ravitz, 2010). Untuk pembelajaran bahasa, model tersebut terbukti efektif dalam mengembangkan kompetensi wacana (Fragoulis, 2009), kemampuan berbahasa lisan dan tulisan (Korosidou & Griva, 2013; Foss et al., 2007; Simpson, 2011). Terlepas dari efektifitas **model pembelajaran berbasis proyek** terhadap hasil belajar, upaya untuk menerapkan model tersebut secara efektif sangat tergantung pada kesesuaian model tersebut dengan kontek lingkungan sekolah termasuk tingkat penguasaan pengetahuan bidang studi, kemampuan pedagogis serta sikap tanggung Desain dan **Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam** pembelajaran Bahasa 804 jawab dalam pembelajaran (Murray, 2012).

Hayes, (2012) mengingatkan bahwa inovasi pembelajaran telah menjadi komoditas ekspor, dan oleh karena itu tidak mudah untuk dipercayai bahwa model yang berhasil dirancang dalam suatu konteks dapat juga berhasil bila diterapkan dalam konteks yang lain. Dengan demikian, adalah penting untuk mengenali sifat inovasi tersebut sehingga dapat memastikan implementasi yang baik dan berdampak terhadap hasil belajar yang maksimum. Ada beberapa catatan penting dari **hasil penelitian terdahulu yang** mengungkapkan penyimpangan terhadap prinsip-prinsip dasar yang dianut model ini yang berdampak pada hasil pembelajaran yang tidak maksimal.

Contoh dari penyimpangan tersebut antara lain; proyek diberikan tanpa ada penjelasan yang detail. Siswa mengerjakan tugas proyek sebagai kegiatan hiburan semata, serta kecenderungan untuk menilai kegiatan proyek dari sisi fisik dan visual (Alan & Stoller, 2005). Selain hal tersebut, jumlah waktu yang disediakan dalam kegiatan proyek dibatasi sehingga menghambat siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran (Frank & Barzilai, 2004).

Dalam makalah ini, penulis akan menyampaikan kerangka desain pembelajaran berbasis proyek yang efektif untuk pembelajaran bahasa sesuai dengan karakteristik dari model pembelajaran tersebut, serta mendemostrasikan penerapan model ini dengan memberikan satu contoh proyek untuk pengembangan ketrampilan berbicara didepan umum, dan pola berpikir kritis. Defenisi dan Karakter Pembelajaran Berbasis Proyek **Pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu** pendekatan dimana aktivitas pembelajaran terjadi saat peserta didik terlibat dalam berbagai kegiatan proyek yang ditugaskan kepada mereka (Thomas, 2000). Model ini juga dapat disebut sebagai metode pembelajaran sistematis yang dirancang dengan cermat, terstruktur dalam

kegiatan pembelajaran berdasarkan masalah yang ditemukan (Felder & Brent, 2005).  
Disisi lain, Klein et al.,

(2009) mendefinisikan model ini sebagai strategi pembelajaran dimana siswa diperdayakan dalam proses perolehan pengetahuan dan ketrampilan melalui berbagai bentuk presentasi. Railsback (2002) memandang model ini sebagai suatu bentuk pembelajaran yang dikaitkan dengan dunia nyata dimana masalah yang dijadikan sebagai proyek dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan penerapan di dunia nyata. Selanjutnya Ravitz, (2010) merumuskan definisi **model pembelajaran berbasis proyek sebagai** bentuk pendekatan pembelajaran yang memiliki unsur-unsur antara lain (a) eksplorasi yang mendalam, (b) dalam kurung waktu yang cukup panjang (c) diatur oleh siswa (d) dan diakhiri dengan presentasi hasil.

Dari berbagai definisi yang disampaikan, kita dapat menyimpulkan **bahwa model pembelajaran berbasis proyek adalah** bentuk pendekatan, metode atau strategi dimana pembelajaran terjadi saat siswa terlibat dalam mengerjakan proyek. Proyek yang ditawarkan harus otentik dikaitkan dengan kebutuhan dunia nyata sesuai bidang ilmu yang dialami oleh siswa. Kegiatan Desain dan **Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam** pembelajaran Bahasa 805 pelaksanaan proyek harus berlangsung dalam kurung waktu tertentu meliputi unsur perencanaan, pelaksanaan dan laporan dalam bentuk presentasi hasil serta evaluasi.

Desain dan Struktur Pembelajaran Berbasis Proyek Desain pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak besar terhadap aspek motivasi dan perkembangan kognitif peserta didik. Menyadari hal tersebut, Blumenfeld et al., (1991) menyampaikan sejumlah faktor yang berhubungan dengan minat, nilai, dan kompleksitas proyek untuk siswa. Menurut Blumenfeld et al., (1991) proyek dapat bermakna, menarik, mengandung aspek kognitif dan membuat siswa termotivasi untuk mengerjakannya, jika desainnya mempertimbangkan unsur kebaruan, otentisitas dan menantang ; memberikan pilihan bagi peserta didik menyangkut apa dan bagaimana pelaksanaannya serta kesempatan untuk bekerja dengan orang lain (Blumenfeld et al., 1991).

Dengan kata lain, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna jika peserta didik merasa bahwa proyek yang mereka kerjakan itu sangat penting, demikian juga guru memiliki pemahaman yang sama untuk pengembangan pengetahuan siswa (Larmer & Mergendoller, 2010). Desain proyek dapat diklasifikasikan dalam tiga bentuk yaitu desain yang terstruktur, semi-struktur atau tidak terstruktur. Desain yang terstruktur lebih didominasi oleh guru sebagai pengambil keputusan. Dalam hal ini guru yang menentukan jenis proyek yang harus dikerjakan oleh peserta didik, dimana dan bagaimana mengerjakan proyek tersebut.

Desain yang semi-struktur melibatkan guru dan siswa, sedangkan desain yang tidak terstruktur lebih didominasi oleh siswa dalam pengambilan keputusan (Alan & Stoller, 2005). Untuk mendapatkan manfaat maksimal dari pembelajaran berbasis proyek, Stoller, (1997) menyampaikan sepuluh langkah proses yang dianggap sebagai kerangka semi-struktur dalam desain sebuah proyek. Sepuluh langkah tersebut adalah: siswa dan guru menyepakati tema proyek, siswa dan guru menentukan hasil akhir, siswa dan guru menyusun proyek, guru mempersiapkan siswa untuk kebutuhan pengumpulan informasi, siswa mengumpulkan informasi, guru mempersiapkan siswa untuk menyusun dan menganalisis data, siswa mengumpulkan dan menganalisis informasi, guru mempersiapkan siswa untuk tuntutan bahasa dari kegiatan akhir, siswa mempresentasikan produk akhir, dan siswa mengevaluasi produk akhir.

Penilaian dalam Pembelajaran Berbasis Proyek Penilaian memegang peranan penting dalam proses belajar siswa. Metode penilaian tradisional seperti kertas dan pensil tidak tepat untuk mengukur pemahaman siswa yang diperoleh dalam wilayah pembelajaran berbasis proyek (Frank & Barzilai, 2004; Bell, 2010). Oleh karena itu penilaian alternatif menjadi pilihan karena penilaian ini sesuai dengan filosofi pembelajaran aktif yang melekat pada **model pembelajaran berbasis proyek dimana peserta didik** dituntut untuk menganalisis suatu masalah, mencari informasi yang relevan dan menerapkan informasi tersebut. Pembelajaran berbasis proyek menghendaki bentuk penilaian otentik (Bell, 2010). Kajian literatur menunjukkan beberapa bentuk penilaian yang cocok untuk menilai prestasi atau kinerja peserta didik.

Bentuk penilaian tersebut Desain dan **Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam** pembelajaran Bahasa 806 antara lain yaitu: penilaian diri, penilaian teman sejawat, penilaian berbasis kinerja, penilaian portofolio, laporan individu dan kelompok, observasi dan produk. Pada umumnya penilaian alternatif harus dirancang dengan cermat untuk dapat menilai proses dan produk pembelajaran. Pemilihannya tergantung pada karakteristik disiplin ilmu, materi pelajaran dan tujuan pembelajaran. Bentuk bentuk penilaian ini dipakai untuk tujuan tertentu, misalnya penilaian diri, penilaian rekan sejawat dan penilaian kelompok digunakan untuk tujuan reflektif sebagai evaluasi atas apa yang telah dipelajari oleh peserta didik selama proses yang berhubungan dengan keterampilan kolaborasi, interaksi sosial, keterampilan komunikasi dan kreativitas (Li Ke, 2010; Bell, 2010).

Penilaian berbasis kinerja dapat berwujud penulisan esai, makalah, jurnal, presentasi atau pameran yang digunakan untuk menilai pemahaman siswa terhadap konten pengetahuan dan ketrampilan. Bentuk penilaian ini menggunakan rubrik sebagai tolak ukur atau indikator (Bell, 2010; Frank & Barzilai, 2004). Penilaian portofolio digunakan

untuk membuat peserta didik tetap fokus pada konten pembelajaran yang dikemas pada proyek yang dikerjakan (Gülbahar & Tinmaz, 2006; Chang & Tseng, 2011).

Observasi digunakan terutama untuk menilai keterampilan kolaboratif dimana peserta didik saling bekerja sama dan saling mendukung dalam kegiatan pembelajaran melalui proyek yang dikerjakan (Grant & Maribe Branch, 2005). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Berbasis Proyek Teknologi memainkan peranan penting sebagai sumber motivasi bagi peserta didik dan guru terutama berhubungan dengan penerapan dan pelaporan hasil kerja siswa (Blumenfeld et al., 1991). Kemajuan teknologi memberi kemudahan bagi siswa untuk dapat mengakses sejumlah besar materi, informasi melalui internet untuk mendukung proses pembelajaran (Johnson & Heffernan, 2006; Stewart, 2007).

Berbagai perangkat lunak, teknologi digital yang berkembang dewasa ini dapat mendukung peserta didik dalam menyelesaikan proyek yang diharapkan. Misalkan, Grant & Branch (2005), memfasilitasi pembelajaran siswa dengan memanfaatkan webQuest untuk melatih siswa mengumpulkan informasi dari internet. Foss et al., (2007) selama kursus bahasa Inggris, memanfaatkan media informasi teknologi seperti wikipedia, video dan video editor untuk kegiatan proyek dengan siswa di Jepang.

Walaupun siswa menemui kendala dalam penyelesaian proyek, mereka merasa puas dengan hasil yang ditampilkan pada media informasi teknologi. Berbagai Jenis Proyek **Ada beberapa jenis proyek** yang menurut Stoller (1997) dapat diklasifikasikan sebagai berikut: a) Proyek Penelitian dimana para peserta didik melakukan kajian pustaka dan observasi lapangan atau survei. Hal ini berhubungan dengan **pengumpulan data dan informasi** dari berbagai kajian pustaka dan observasi lapangan; b) p dengan kesusasteraan, pemberitaan media masa, laporan peristiwa, video atau informasi berbasis computer dan teknologi.

Selanjutnya ditinjau dari jenis kegiatan, Desain dan **Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam** pembelajaran Bahasa 807 proyek dapat diklasifikasikan sebagai a) proyek yang berorientasi produk seperti pembuatan papan pengumuman, video, program pod cast, poster, foto esai, buku panduan, brosur, dan lain sebagainya; b) Proyek yang berorientasi pada pertunjukan atau prestasi seperti debat akademik, pentas seni, presentasi lisan, pameran makanan, talkshow, atau peragaan busana. Hal penting dalam memilih atau menentukan jenis atau tipe **proyek yang akan dikerjakan** oleh peserta didik adalah relevansi dari proyek tersebut dengan minat dan pengetahuan siswa sebab hal ini akan berkontribusi positif terhadap partisipasi siswa dalam perolehan pengetahuan yang diharapkan (Ertmer & Simons, 2005). Hal ini tergantung pada factor konteks, tujuan pembelajaran dan sumber daya.

Mahasiswa Perikanan dapat terlibat dalam kegiatan proyek yang berhubungan dengan budidaya teripang, ikan hias dengan tujuan untuk melihat nilai ekonomis dari budidaya tersebut. Mahasiswa Pertanian mungkin akan terlibat dalam kegiatan proyek erosi tanah yang kemudian dapat menghasilkan solusi untuk masalah pengundulan hutan. Demikian juga untuk siswa pada sekolah menengah kejuruan, misalnya siswa pariwisata akan diminta untuk merancang website atau membuat brosur untuk promosi pariwisata di wilayah mereka.

Untuk Program Pendidikan Jasmani, kegiatan proyek dapat dikaitkan dengan survey keterlibatan atlet Maluku pada PON, menyelidiki faktor penyebab rendahnya partisipasi wanita dalam cabang olahraga tertentu. Untuk mahasiswa jurusan bahasa, kegiatan proyek dapat berupa pertunjukan pentas seni drama, video pembelajaran bermuatan konten lokal dan lain sebagainya. Demikianlah beberapa jenis proyek yang dapat dikembangkan sesuai bidang ilmu untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan abad ke-21 yang harus dimiliki oleh siswa. B.

**METODE PENELITIAN** Pengembangan kerangka teoretis dari **model pembelajaran berbasis proyek** serta implementasinya dalam pembelajaran bahasa dilakukan melalui kajian pustaka secara komprehensif dari berbagai hasil penelitian yang berhubungan pembelajaran berbasis proyek khususnya dibidang pendidikan bahasa. Data diperoleh dari Google diperoleh dari buku, jurnal, dan prosiding konferensi yang relevan. Dari kajian pustaka, teridentifikasi tiga hal utama yang berkaitan dengan desain dan **penerapan model pembelajaran berbasis proyek** yaitu jenis proyek, struktur pembelajaran, dan berbagai bentuk penilaian alternatif untuk menjaga keterlibatan siswa dalam mengerjakan proyek serta penilaian akhir. Analisa faktor konfirmasi atau **confirmatory factor analysis (CFA)** dipakai untuk menguji validitas model teoretis.

Analisa ini mengukur hubungan struktur desain dengan dimensi keterlibatan siswa atau kelompok dalam menyelesaikan proyek yang diberikan. Hasil uji validasi adalah .800, menunjukkan kegunaan desain Desain dan **Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam** pembelajaran Bahasa 808 struktur pembelajaran PjBL dalam pembelajaran Bahasa dikaitkan dengan dimensi keterlibatan siswa dalam menyelesaikan proyek yang diberikan. Skor rata-rata adalah 3,60 pada skala 1- 4, dimana 1 menunjukkan 'sangat setuju'. C. **PEMBAHASAN** Penerapan pembelajaran Berbasis Proyek dapat menjadi masalah terutama bagi guru pemula.

Dalam kegiatan pembelajaran PjBL, guru lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator. Sebaliknya, siswa menghabiskan sebagian besar waktu mereka **untuk bekerja secara mandiri dalam** kelompok (Larmer & Mergendoller, 2010). Sebagai fasilitator, tanggung

jawab guru adalah memfasilitasi siswa untuk bekerja dalam kelompok, menjaga keterlibatan mereka untuk tetap fokus pada aspek konten, ketrampilan, dan kognitif, serta memberi motivasi belajar. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, maka desain dan struktur pembelajaran menjadi sangat penting untuk dipertimbangkan.

Hasil kajian pustaka dan uji validasi model teoretis yang dilakukan menghasilkan kerangka desain dan struktur **pembelajaran berbasis proyek untuk pembelajaran Bahasa** seperti terlihat pada gambar dibawah ini. Desain dan **Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam** pembelajaran Bahasa 809 Kerangka design dan struktur pembelajaran PjBL terdiri dari tiga unsur utama yang merupakan tahapan pembelajaran PjBL yaitu: perencanaan, penerapan, dan laporan evaluasi. Setiap tahapan berisi kegiatan yang harus dilakukan bersama siswa. Tahap perencanaan umumnya ditujukan untuk memberikan penguatan kepada siswa melalui permodelan jenis proyek yang akan dikerjakan.

Hal ini meliputi antara lain a) pemberian contoh proyek, b) diskusi konten, topik, ruang lingkup, beserta teknik dan prosedur pengumpulan informasi, c) pembentukan kelompok dan tanggungjawab anggota, d) diskusikan tujuan dan penilaian proyek, dan e) penetapan waktu dan mekanisme termasuk komunikasi dan pertemuan dengan guru di luar kelas. Tahap penerapan atau pelaksanaan proyek mencakup dua kegiatan utama yaitu a) pengumpulan dan penyusunan informasi, dan b) pendampingan dan monitor perkembangan proyek melalui presentasi kelompok dan diskusi di kelas untuk memperoleh masukan perbaikan menyangkut konten, bahasa, organisasi teks, dan keterampilan presentasi. Agar kegiatan pendampingan dan monitor dapat terlaksana dengan baik, maka penilaian alternatif dilakukan dalam bentuk jurnal, checklist atau presentasi lisan.

Tahap laporan merupakan tahap terakhir dari kegiatan proyek. Pada tahap ini, siswa menunjukkan hasil dari proyek yang ditugaskan kepada mereka. Kegiatan ini **terdiri dari dua bagian yaitu** a) presentasi proyek untuk penilaian dan b) evaluasi untuk memperoleh masukan baik dari siswa kepada guru maupun dari guru kepada siswa . Penerapan Kerangka Model PjBL dalam Pembelajaran Bahasa Untuk memperoleh gambaran bagaimana pembelajaran berbasis proyek diterapkan, dan dikelola agar keterlibatan siswa tetap terjaga, saya akan menampilkan satu contoh proyek yang dikembangkan berdasarkan kerangka teori diatas.

Kegiatan Proyek : Photo Voice Photovoice adalah **salah satu metode yang** dipakai oleh komunitas tertentu di masyarakat untuk menyuarakan masalah, kondisi atau keadaan yang dialami oleh komunitas tersebut dengan menggunakan foto atau gambar. Tujuannya adalah untuk membawa perubahan atau perbaikan terhadap situasi atau



kondisi yang dialami sehingga ada peningkatan kualitas kehidupan masyarakat. Dalam kegiatan proyek ini, siswa dimintakan untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang ditemukan di masyarakat, misalnya kehidupan komunitas yang terancam oleh tingginya konsumsi narkoba, kondisi lingkungan pasar yang tidak sehat, atau akses jalan ke wilayah kunjungan wisata dan pedesaan yang rusak, dll. Realitas ini dibawa ke publik melalui photo voice dengan diskusi dan refleksi dari photo yang ditampilkan.

Proyek ini menggunakan pola semi-struktur dimana siswa dan guru atau dosen mendiskusikan masalah untuk diteliti. Observasi lapangan dan wawancara dilakukan oleh siswa sambil mengabadikan gambar atau foto pada object Desain dan **Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam** pembelajaran Bahasa 810 yang dianggap kritis untuk ditampilkan menyuarakan perubahan atau perbaikan dan lain lain. Konteks dari contoh kegiatan proyek ini adalah pembelajaran bahasa Inggris pada Mata Kuliah professional speaking.

Akhir dari kegiatan proyek ini adalah mahasiswa dapat: • Mendemonstrasikan penguasaan informasi yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data seperti, wawancara, observasi dan berbagai gambar atau foto. • Mendemonstrasikan pola berpikir kritis melalui berbagai kegiatan diskusi, sintesis informasi dan gambar • Mendemonstrasikan ketrampilan berbicara Bahasa Inggris secara lisan di depan umum. Tahap kegiatan proyek adalah sebagai berikut: Tahap 1: Perencanaan proyek photo voice - memperkenalkan ben-tu-k-proyek kepada peserta didik; diskusi topik dan ruang lingkup; Membentuk kelompok dan membagi tanggung jawab anggota; diskusi tujuan mengerjakan proyek/ hasil dan penilaian serta menetapkan jadwal penyelesaian kegiatan proyek Pada tahap ini, guru membangun kerangka kegiatan proyek dengan siswa.

Kerangka ini diawali dengan menampilkan contoh photovoice yang digunakan sebagai permodelan untuk mendiskusikan tujuan dan masalah dari proyek yang akan siswa lakukan. Guru dapat menunjukkan alur kerja dari proyek photovoice ini kepada siswa sebelum lanjut mendiskusikan topik dan ruang lingkup proyek. Gambar alur kerja photovoice. Selanjutnya guru mendiskusikan topik dan ruang lingkup. Untuk mendorong partisipasi siswa, guru dapat menampilkan beberapa pertanyaan penting yang mengantar pada topic dan masalah.

Contoh pertanyaan: Seperti apakah tinggal di wilayah padat penduduk? Bagaimana hal itu mempengaruhi kualitas hidup? Desain dan **Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam** pembelajaran Bahasa 811 • Dimanakah anda mengalami kehilangan? atau merasa tidak aman dan nyaman saat berpergian? • Jika anda diizinkan untuk belajar bahasa Inggris di universitas mana pun di Indonesia, universitas manakah yang anda

pilih? Mengapa? • Apa yang ingin saya sampaikan kepada orang lain tentang kehidupan saya yang tergantung pada narkoba? Bagaimana hidup saya berbeda dari kehidupan sebelum narkoba? Hal apa yang lebih buruk atau yang lebih baik? Pertanyaan dan diskusi ini akan menuntun siswa untuk melihat kenyataan dan mengidentifikasi masalah yang ada pada lingkungan atau wilayah tertentu yang dapat diangkat dalam kegiatan proyek photo voice. Selanjutnya guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan memintakan mereka untuk dapat mendiskusikan dan menentukan masalah.

Sebagai pengantar, guru menampilkan sebuah contoh gambar dan beberapa pertanyaan. Contoh gambar dan Pertanyaan: Setelah siswa memperoleh gambaran masalah, guru meminta siswa untuk memikirkan kenyataan kondisi yang ada dan merumuskan masalah yang akan di jadikan sebagai proyek photo voice. Disini guru memfasilitasi siswa untuk melakukan aktivitas brainstorming dengan merumuskan berbagai pertanyaan dari kenyataan yang mereka temui dan mendiskusikannya didalam kelompok.

Guru kemudian mengarahkan mereka untuk menghubungkan masalah dengan tujuan yang hendak dicapai. Untuk membantu siswa memikirkan tujuan dari masalah yang diangkat, guru dapat memberikan beberapa pertanyaan panduan seperti contoh dibawah. 1. **Siapa yang ingin anda** jangkau? 2. Apa pesan anda? Mengapa? 3. Tindakan apa yang anda ingin mereka lakukan? Bagaimana? Desain dan **Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam** pembelajaran Bahasa 812 Saat siswa mendiskusikan tujuan, guru dapat menunjukan satu bentuk foto dan narasi sebagai contoh untuk menjawab salah satu tujuan dari masalah yang diangkat. Contoh foto dan narasi Selanjutnya guru mendiskusikan skenario presentasi hasil kerja proyek dan penilaian. Presentasi photo voice ditampilkan pada forum terbuka di ruang kelas.

Masing masing kelompok diberikan ruang yang cukup untuk memamerkan photovoice. Siswa yang terlibat didalam proyek dimintakan untuk mengundang rekan rekan mereka sebagai tamu undangan meghadiri presentasi dan membangun dialog saat presentasi berlangsung. Di tahap ini juga guru menunjukan rubric penilaian kepada siswa. Ini adalah hal yang penting dilakukan pada awal pemberian proyek sehingga siswa dapat bekerja sesuai dengan target yang ditetapkan pada rubric. Pada tahap perencanaan ini juga sangat penting untuk guru atau dosen bersama siswa menetapkan cara kerja dan waktu kegiatan yang harus dilakukan.

Membagi tanggung jawab masing masing anggota kelompok sehingga ada kerjasama yang baik untuk kualitas proyek dan presentasi siswa. Tahap 2: Pelaksanaan Proyek Photovoice - melakukan kegiatan lapangan diluar kelas yaitu pengumpulan, analisa dan penyusunan data atau informasi, dan melakukan kegiatan presentasikan perkembangan

proyek, diskusi dan feedback berhubungan dengan konten, data, organisasi informasi didalam kelas. Tahap pelaksanaa terdiri dari beberapa kegiatan yang meliputi kegiatan di luar kelas dan kegiatan di dalam kelas.

Kegiatan di luar kelas yaitu siswa melakukan kegiatan pengumpulan data melalui observasi lapangan dan wawancara dengan masyarakat serta pengambilan gambar atau foto. Kegiatan ini kemudian dilanjutkan dengan analisa data, seleksi gambar dan penulisan narasi pada masing masing gambar yang dipilih. Kegiatan ini dikerjakan didalam kelompok masing – masing. Kerena proyek ini dilakukan di kelas Bahasa Inggris untuk meningkatkan ketrampilan berbicara dalam bahasa Inggris, siswa dimintakan juga untuk Desain dan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam pembelajaran Bahasa 813 memperhatikan tata bahasa, struktur narasi, ketepatan dan dan kelancaran penyampaian informasi kepada peserta yang hadir. Kegiatan ini dilakukan secara mandiri.

Untuk membantu siswa mengerjakan kegiatan ini dengan baik, guru atau dosen membantu siswa membuat catatan atau checklist untuk kegiatan lapangan. Contoh buku catatan dan checklist. Nama : Alamat : No kontak : Lama tinggal di suatu tempat : Pekerjaan : Tanggal pengambilan foto\_\_\_\_\_ Lokasi pengambilan foto \_\_\_\_\_ Tema\_\_\_\_\_ Alasan pengambilan foto Gambar 1. Apakah gambar yang diambil sesuai dengan masalah ? 2. Apakah gambar yang diambil memiliki dampak? 3. Apakah kami diijinkan untuk menggunakan gambar tersebut dalam presentasi? Narasi 1. Apakah penulisan keterangan menarik perhatian peserta? 2. Apakah uraian masalah tergambar pada narasi? 3.

Apakah tata bahasa sudah benar? 4. Apakah pemilihan kosa kata sesuai dengan gambaran object Uraian gambar ( menilai dan mengukur dampak yang terlihat pada gambar ) 1. Peristiwa apakah yang terlihat pada gambar saya? \_\_\_\_\_ 2. Mengapa saya mengambil gambar tersebut ? \_\_\_\_\_ 3. Apa yang mau dikatakan oleh gambar ini tentang kehidupan dan masyarakat? \_\_\_\_\_ 4.

Bagaimana gambar ini memberikan kesempatan untuk sebuah perubahan? \_\_\_\_\_ Kegiatan didalam kelas diarahkan dalam bentuk penyampaiaan laporan perkembangan proyek yang dilakukan dalam bentuk presentasi kelompok. Akhir dari presentasi ini adalah kegiatan tanya jawab, diskusi dan pemberian feedback yang dilakukan oleh rekan sejawat siswa dan guru. Kegiatan ini difokuskan pada konten, bahasa dan ketrampilan termasuk struktur penyampaian informasi saat proyek Photovoice ini di pameran di depan public.

Tahap ini sangat penting sehingga Desain dan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam pembelajaran Bahasa 814 peranan gurur diharapkan dapat membantu mempersiapkan siswa dengan kebutuhan bahasa, ketrampilan dan pengetahuan. Selain dari kegiatan presentasi perkembangan proyek, Kegiatan simulasi adalah hal penting untuk dilakukan pada tahap ini untuk membangun rasa percaya diri siswa dan ketrampilan berbicara didepan umum. Kegiatan simulasi dapat dilakukan melalui cara bermain peran atau roleplay dimana masing masing siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan informasi secara terstruktur pada photovoice mereka.

Hal ini membantu melatih kefasihan, pengucapan, intonasi berbicara siswa. Struktur penyampaian informasi pada photovoice diawali dengan gambaran latar belakang masalah, tujuan, uraian kondisi yang dialami sesuai gambar yang ditampilkan dan harapan perbaikan untuk mewujudkan kualitas hidup yang lebih baik. Penyampaian ini dilanjutkan dengan percakapan yang berkontribusi pada kelancaran acara pameran photovoice. Untuk desain struktur gambar dan narasi, siswa dapat menggunakan aplikasi infographic atau poster di canva.com Tahap 3 : Presentasi Photovoice ( Pameran ), Penilaian dan Evaluasi In adalah tahap terakhir dari rangkaian pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

Pada tahap ini siswa melakukan presentasi dan membangun percakapan dengan peserta menyangkut berbagai masalah dan harapan yang terkandung pada photovoice di forum terbuka. Pada saat yang sama, proses penilaian pun dilakukan. Jika guru mengalami kesulitan melakukan penilaian secara langsung, maka pengambilan video merupakan hal penting untuk dipakai sebagai bahan penilaian, evaluasi dan pemberian feedback kepada siswa. Kegiatan presentasi ini dinilai dengan menggunakan rubrik yang telah ditetapkan dan disampaikan kepada siswa pada awal pertemuan. Kegiatan evaluasi dapat berlangsung setelah presentasi.

Beberapa hal dapat disampaikan untuk kegiatan evaluasi antara lain : 1). Melakukan refleksi berhubungan dengan bahasa, ketrampilan dan strategi yang siswa kuasai selama terlibat dalam kegiatan proyek photovoice 2). Pengetahuan yang mereka peroleh dalam menyelesaikan proyek 3). Saran untuk memperbaiki tugas proyek photovoice ke depan. Tantangan dan Solusi Terlepas dari efektivitas pembelajaran berbasis proyek dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa, pelaksanaan model pembelajaran ini tidak selalu berjalan tanpa kesulitan.

Sejumlah kesulitan dan tantangan telah didokumentasikan dalam sejumlah penelitian. Tantangan-tantangan ini terutama terkait dengan budaya pembelajaran, karakteristik proyek dan ketersediaan sumber daya dan fasilitas sekolah. Ada budaya dimana siswa tidak terbiasa dengan kerja kelompok. Konflik dalam kerja tim terutama terkait dengan

kapasitas dan keinginan individu seperti keinginan untuk bekerja sendiri daripada bekerja dalam kelompok dan keinginan Desain dan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam pembelajaran Bahasa 815 untuk mendominasi pekerjaan (Foss et al., 2007). Tantangan lain berkaitan dengan peran guru sebagai fasilitator yang tampaknya juga bermasalah bagi siswa yang menganggap guru sebagai sumber informasi.

Hal ini menyebabkan tingkat ketergantungan siswa yang tinggi pada guru yang berdampak pada penyelesaian tugas proyek yang diberikan. Selain itu, guru harus diinvestasikan waktu yang cukup panjang dan secara rutin memonitor perkembangan kegiatan setiap kelompok (Frank & Barzilai, 2004). Tantangan lain berhubungan dengan ketersediaan sumber daya dan karakteristik proyek. Ada proyek yang menghendaki siswa untuk menintegrasikan teknologi dalam rancangan proyek mereka. Siswa yang tidak memiliki kemampuan teknologi akan mengalami kesulitan dan berdampak pada waktu penyelesaian proyek tersebut.

Tantang ini dapat dieliminasi dengan penerapan strategi seperti tergambar pada contoh proyek diatas. Untuk menghindari masalah konflik kerja, guru bersama sama dengan siswa dapat menetapkan peran dan tanggung jawab individu dalam kegiatan kelompok. Peran dan tanggung jawab ini harus nampak juga dalam presentasi dan penilaian kinerja (rubrik) yang disampaikan di awal kegiatan proyek pada tahap perencanaan. Untuk pembagian kelompok, tugas atau tanggung jawab individu, guru perlu memperhatikan juga inteligensi ganda yang dimiliki oleh setiap individu.

Dianjurkan agar anggota kelompok yang dibentuk memiliki inteligensi ganda yang bervariasi agar masing masing anggota dapat saling mengisi kekurangan yang ada pada kelompok tersebut. Hal ini akan berkontribusi pada kualitas dan pengalaman belajar siswa (Maruanaya, 2018). Hal lain yang berhubungan dengan aspek ketergantungan siswa pada guru dapat dieliminasi dengan cara pengelolaan pembelajaran atau scaffolding yang harus dilakukan dengan baik oleh guru.

Dari contoh diatas, tergambar bagaimana peran guru untuk membantu siswa memahami apa yang harus dikerjakan dengan mengelolah pembelajaran secara bertahap melalui permodelan, diskusi dan tanya jawab. Hal ini sangat membantu siswa untuk menjadi mandiri. Selain itu, meminta siswa membuat jurnal kerja, checklist untuk self-assessment, penilaian teman sejawat, serta melakukan refleksi sangat membantu mereka meningkatkan pengetahuan, ketrampilan dan kemandirian belajar. D.  
KESIMPULAN Penerapan model pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan, kerampilan dan kemandirian belajar siswa. Namun pelaksanaan memerlukan perencanaan dan persiapan yang matang dari guru.

Untuk **mencapai hasil belajar yang** maksimal, desain dan penerapan harus melekat pada karakteristik dan prinsip-prinsip yang dianut oleh model tersebut. Dari kajian literatur dan contoh yang didemostrasikan di atas, tergambar **bahwa model pembelajaran berbasis proyek** dirangkaikan dalam beberapa tahap yaitu tahap perencanaan meliputi pengenalan bentuk proyek kepada peserta didik; diskusi topik dan ruang lingkup; pembentukan kelompok dan tanggung jawab anggota; Desain dan **Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam** pembelajaran Bahasa 816 diskusi tujuan dan penilaian serta penetapan jadwal penyelesaian kegiatan proyek.

Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan lapangan diluar kelas yaitu pengumpulan, analisa dan penyusunan data, dan kegiatan didalam kelas meliputi presentasikan perkembangan proyek, diskusi dan feedback. Tahap terakhir yaitu pelaporan atau presentasi untuk penilaian. Selain itu, berbagai bentuk penilaian juga disampaikan antara lain, jurnal, penilaian teman sejawat, checklist untuk self-assessment dan penilaian kinerja lainnya dalam bentuk rubrik. Bentuk penilaian ini sangat berpengaruh terhadap kinerja siswa yang berhubungan dengan peningkatan pengetahuan, ketrampilan dan kemandirian belajar. DAFTAR PUSTAKA Alan, B., & Stoller, F. L. (2005).

Maximizing **the Benefits of Project Work in Foreign Language Classrooms. English Teaching Forum**, 43(4), 10 – 21. Barron, B., & Darling-Hammond, L. (2008). Teaching for Meaningful Learning: **A Review of Research on** Inquiry-Based and Cooperative Learning. Book Excerpt. ERIC. <https://doi.org/ED539399>. Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas, 83(2), 39 – 43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>. Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). **Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning.** In Educational Psychologist (Vol. 26, Issues 3 – 4, pp. 369 – 398). <https://doi.org/10.1080/00461520.1991.9653139>.

Chang, C. C., & Tseng, K. H. (2011). Using a web-based portfolio assessment system to elevate project-based learning performances. Interactive Learning Environments, 19(3), 211 – 230. <https://doi.org/10.1080/10494820902809063>. Coffin, P. (2013). **The Impact of the Implementation of the** PBL for EFL Interdisciplinary Study in a Local Thai Context. The 4th International Research Symposium on Problem-Based Learning (IRSPBL) 2013, 191 – 197. [http://vbn.aau.dk/ws/files/80414158/samlet\\_1\\_.pdf](http://vbn.aau.dk/ws/files/80414158/samlet_1_.pdf). Cudney, E., & Kanigolla, D. (2014). Measuring the impact of project-based learning in Six Sigma education. Journal of Enterprise Transformation, 4(3), 272 – 288. <https://doi.org/10.1080/19488289.2014.930546>. Ertmer, P. A., & Anderson, K. D. (2005).

Scans' empl problem-based learning. International Journal of Learning, 2000 – 2005. <http://www.edci.purdue.edu/ertmer/docs/Ertmer-LC05.pdf>. Felder, R. M., & Brent, R. (2005). Understanding Student Differences. *Journal of Engineering Education*, 94(1), 57 – 72. [http://www4.ncsu.edu/unity/lockers/users/f/felder/public/Papers/Understanding\\_Differences.pdf](http://www4.ncsu.edu/unity/lockers/users/f/felder/public/Papers/Understanding_Differences.pdf). Fine, G. S. (2011). No Title. In G. David (Ed.), *Fostering Autonomy in Language Learning* (pp. 52 – 63). Zirve University. [https://www.researchgate.net/profile/David\\_Gardner5/publication/259368185\\_Fostering\\_autonomy\\_in\\_language\\_learning/links/00b4952b3e83c75399000000/Fostering-autonomy-in-language-learning.pdf](https://www.researchgate.net/profile/David_Gardner5/publication/259368185_Fostering_autonomy_in_language_learning/links/00b4952b3e83c75399000000/Fostering-autonomy-in-language-learning.pdf).

Desain dan *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam* pembelajaran Bahasa 817 Foss, P., Carney, N., Mcdonald, K., & Rooks, M. (2007). Project-Based Learning Activities for Short-Term Intensive English Programs. *Asian EFL Journal*, 1 – 19. Fragoulis, I. (2009). Project-Based Learning in the Teaching of English as A Foreign Lrerimary Schools : Fror actice. *English Language Teaching*, 2, 113 – 119. Frank \*, M., & Barzilai, A. (2004). Integrating alternative assessment in a project-based learning course for pre-service science and technology teachers. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 29(1), 41 – 61. <https://doi.org/10.1080/0260293042000160401>.

Fushitudctio a groupn a universitngli - as-a-foreign-language class for cultural understanding. *Intercultural Education*, 22(4), 301 – 316. <https://doi.org/10.1080/14675986.2011.617423>. Grant, M. M. (2011). Learning, Befs, and Pcts:tudents' Perspecti Project-based Learning. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 5(2), 37 – 69. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1254>. Grant, M. M., & Maribe Branch, R. (2005). Project-based learning in a middle school: Tracing abilities through the artifacts of learning. *Journal of Research on Technology in Education*, 38(1), 65 – 98. <https://doi.org/10.1080/15391523.2005.10782450>. Gülbahar, Y., & Tinmaz, H. (2006).

Implementing *project-based learning and E- portfolio assessment in an undergraduate course. Journal of Research on Technology in Education*, 38(3), 309 – 327. <https://doi.org/10.1080/15391523.2006.10782462>. Hayes, D. (2012). Planning for success: Culture, engagement, and power in *English language education* innovation. In Tribble, Ch (Ed.), *Managing Change in English Language Teaching: Lesson from Experience* (pp. 47-60). British Council. Johnson, A., & Heffernan, N. (2006). *The short readings project: A CALL reading activity utilizing vocabulary recycling. Computer Assisted Language Learning*, 19(1), 63 – 77. <https://doi.org/10.1080/09588220600804046>. Jones, R. D., & Consultant, S. (2008).

Strengthening Student Engagement \* *Engagement-Based Learning and Teaching*

Approach International Center for Leadership in Education International Center for Leadership in Education. November, 1 – 10. Kaldi, S., Filippatou, D., & Govaris, C. (2011). Project-based learning in primary schools pupil attitudes. *Education 3-13*, 39(1), 35 – 47. <https://doi.org/10.1080/03004270903179538>. Ke, L. (2010). Project-based learning: An Approach to Teaching Non-English Majors. *Journal of Applied Linguistics*, 99 – 112. Klein, J. I., Taveras, S., King, S. H., Commitante, A., Curtis-Bey, L., & Stripling, B. (2009). Project-Based Learning: Inspiring Middle School Students to Engage in Deep and Active Learning. *Korosidol*,

& Grivaouonte -based Project for Teaching English as a Foreign Language to Young Learners. *Journal of Language Teaching and Research*, 4(2), 229 – 243. <https://doi.org/10.4304/jltr.4.2.229-243>. Larmer, J., & Mergendoller, J. R. (2010). Seven Essentials for Project-Based Learning. *Desain dan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam pembelajaran Bahasa 818 Learning. Educational Leadership*, 68(1), 34 – 37. Maruanay). *iplgences nd Group's Perfoe Projects. The Asian EFL Journal*, 20(5), 72 – 77. <https://www.asian-efl-journal.com/monthly-editions-new/2018-teaching-articles/volume-20-issue-5-2018>. Mergendoller, J. R., Maxwell, N. L., & Bellisimo, Y. (2006).

The Effectiveness of Problem-Based Instruction: A Comparative Study of Instructional Methods and Student Characteristics. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(2), 11 – 17. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1026>. Michael, J. (2006). 2006-Wherece thave learning wo *Advances in Physiology Education Physiology Education*, 30, 159 – 167. <https://doi.org/10.1152/advan.00053.2006>. Murray, N. (2012). English as a lingua franca and the development of pragmatic competence. *ELT Journal*, 66(3), 318 – 326. <https://doi.org/10.1093/elt/ccs016> Perin, D. (2011). Facilitating student learning through contextualization: A review of evidence. *Community College Review*, 39(3), 268 – 295. <https://doi.org/10.1177/0091552111416227>.

Ravitz, J. (2010). Beyond changing culture in small high schools: Reform models and changing instruction with project-based learning. *Peabody Journal of Education*, 85(3), 290 – 312. <https://doi.org/10.1080/0161956X.2010.491432> Richards, J. C., Rodgers, T. S., Gibbes, M., Carson, L., John, L., Mikulec, E., Miller, P. C., Holm, M., Dooly, M., Masats, D., Chen, M., Lucas, G., Bell, S., Tims, N. R., Garcia, H. W. R., Mills, N., Larmer, J., Ross, D., Education, B. I. Fried -Booth, D. (2002). Collections of Articles. *ELT Journal*, 59(2), 46 – 70. <https://doi.org/10.1002/j.1949-3533.2000.tb00242.x> Schneider, D. K., & Synteta, P. (2005). Conception and implementation of rich pedagogical scenarios through collaborative portal sites.

Icool 2003, 243 – 268. Simpson, J., English, B. a, & Linguistics, M. a A. (2011). Integrating



Project-Based Learning in an English Language Tourism Classroom in a Thai University Submitted by. Ethics, May. Smith, K. A., Sheppard, S. D., Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2005). Pedagogies of Engagement: Classroom-Based Practices. *Journal of Engineering Education*, 94(1), 87 – 101. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2005.tb00831.x> Stewart, R. a. (2007). Investigating the link between self directed learning readiness and project-based learning outcomes: the case of international Masters students in an engineering management course. *European Journal of Engineering Education*, 32(4), 453 – 465. <https://doi.org/10.1080/03043790701337197> Stoller, F. L. (1997). Project Work: A means to Promote Language and Content. *English Teaching Forum*, 35(4). Thomas, J. W. (2000). A Review of Research on Project-Based Learning. <https://doi.org/10.1007/s11528-009-0302-x>

#### INTERNET SOURCES:

---

<1% - <https://media.neliti.com/media/publications/370119-none-7da263db.pdf>  
<1% - <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/363/0>  
<1% -  
[https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/2271/3/T1\\_712007020\\_BAB%20II.pdf](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/2271/3/T1_712007020_BAB%20II.pdf)  
<1% - <https://link.springer.com/article/10.1007/s12601-021-00015-1>  
<1% -  
[https://www.researchgate.net/publication/318013627\\_KETERAMPILAN\\_ABAD\\_KE-21\\_KETERAMPILAN\\_YANG\\_DIAJARKAN\\_MELALUI\\_PEMBELAJARAN](https://www.researchgate.net/publication/318013627_KETERAMPILAN_ABAD_KE-21_KETERAMPILAN_YANG_DIAJARKAN_MELALUI_PEMBELAJARAN)  
<1% -  
[https://www.researchgate.net/publication/337626502\\_Implementasi\\_model\\_pembelajaran\\_berbasis\\_proyek\\_project\\_based\\_learning\\_untuk\\_meningkatkan\\_aktivitas\\_dan\\_hasil\\_belajar\\_siswa](https://www.researchgate.net/publication/337626502_Implementasi_model_pembelajaran_berbasis_proyek_project_based_learning_untuk_meningkatkan_aktivitas_dan_hasil_belajar_siswa)  
<1% - <https://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras/article/view/23595>  
<1% -  
[https://www.researchgate.net/publication/335846051\\_Pendekatan\\_Games\\_Dalam\\_Meningkatkan\\_Motivasi\\_Belajar\\_Siswa\\_Bagi\\_Relawan\\_Gemma\\_Insani\\_Indonesia](https://www.researchgate.net/publication/335846051_Pendekatan_Games_Dalam_Meningkatkan_Motivasi_Belajar_Siswa_Bagi_Relawan_Gemma_Insani_Indonesia)  
<1% - <http://eprints.uny.ac.id/69301/5/Bab%20II.pdf>  
<1% - <https://core.ac.uk/download/pdf/235155638.pdf>  
<1% - [http://eprints.ums.ac.id/17034/7/BAB\\_II.pdf](http://eprints.ums.ac.id/17034/7/BAB_II.pdf)  
<1% -  
[http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR.\\_PEND.TEKNIK\\_SIPIL/SITI\\_NURAIYAH/Proyek\\_Konstruksi.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND.TEKNIK_SIPIL/SITI_NURAIYAH/Proyek_Konstruksi.pdf)  
<1% - [ejournal.undiksha.ac.id > index > JPI](http://ejournal.undiksha.ac.id/index/JPI)  
<1% - <https://penerbitdeepublish.com/metode-pembelajaran/>  
<1% -  
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/STRATEGI%20PEMBELAJARAN%20PKN%20SMP->

SMA.pdf

<1% - [www.researchgate.net > publication > 343510749](http://www.researchgate.net/publication/343510749)

<1% -

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/54099/MjM0NTcw/Penggunaan-Model-Pembelajaran-Kooperatif-Tipe-Cooperative-Integrated-Reading-And-Composition-Circ-Dengan-Media-Cetak-Dalam-Peningkatan-Keterampilan-Membaca-Pemahaman-Pada-Siswa-Kelas-V-Sd-Negeri-Karangpucung-05-Tahun-Ajaran-20142015-bab-4.pdf>

<1% - <https://serupa.id/project-based-learning/>

<1% - [www.researchgate.net > publication > 337626502](http://www.researchgate.net/publication/337626502)

<1% -

<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Dr.%20Endang%20Mulyani,%20M.Si./KAKUBUTEK%20-%20Project%20Based%20Learning.pdf>

<1% - [eprints.umm.ac.id > 51508 > 3](http://eprints.umm.ac.id/51508/3)

<1% - <https://unida.ac.id/pembelajaran/artikel/apa-itu-pembelajaran.html>

<1% -

[https://simdos.unud.ac.id/uploads/file\\_penelitian\\_1\\_dir/38b895f9702b3fec22c816e84530e4ea.pdf](https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/38b895f9702b3fec22c816e84530e4ea.pdf)

<1% -

<https://rest-app.belajar.kemdikbud.go.id/files/pdf/5f11e04dc7904d5c82c7bfb6ec63379c.pdf>

<1% -

<https://www.rijal09.com/2017/01/7-cara-mengukur-pemahaman-siswa-terhadap-pembelajaran.html>

<1% -

[http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR.\\_PEND.\\_SEJARAH/196601131990012-YANI\\_KUSMARNI/Asesmen\\_Kinerja\\_\\_Semnas\\_.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._SEJARAH/196601131990012-YANI_KUSMARNI/Asesmen_Kinerja__Semnas_.pdf)

<1% - [ejournal.unib.ac.id > index > diadi](http://ejournal.unib.ac.id/index/diadi)

<1% -

<https://www.kompasiana.com/latifah83814/5bec4fc3ab12ae399f339124/evaluasi-sebagai-tolak-ukur-keberhasilan-program-bk>

<1% -

<https://lc.binus.ac.id/2022/12/17/pemanfaatan-teknologi-dalam-pembelajaran-berbasis-digital/>

<1% -

<https://www.kompasiana.com/mrifqinaufaldi/61097a2415251021d12ea9f3/pentingnya-mengoptimalkan-teknologi-informasi-pada-media-pembelajaran>

<1% - [https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi\\_informasi](https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi)

<1% -

<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1563848&val=2341&title=STUDI%20KETERLAMBATAN%20PENYELESAIAN%20PROYEK%20KONSTRUKSI>

<1% - aksaragama.com › apa-itu-proyek  
<1% - repository.upi.edu › 9959 › 3  
<1% - www.researchgate.net › publication › 365212914  
<1% - haloedukasi.com › penilaian-proyek  
<1% -  
[https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Artikel/TEORI\\_BELAJAR\\_BEHAVIORISTIK\\_DAN\\_IMPLIKAS.pdf](https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Artikel/TEORI_BELAJAR_BEHAVIORISTIK_DAN_IMPLIKAS.pdf)  
<1% -  
[http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR.\\_PEND.\\_OLAHRAGA/196106121987031-SUCIPTO/PENGEMBANGAN\\_KURIKULUM\\_PENDIDIKAN\\_JASMANI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/196106121987031-SUCIPTO/PENGEMBANGAN_KURIKULUM_PENDIDIKAN_JASMANI.pdf)  
<1% -  
<https://rencanamu.id/cari-jurusan/pendidikan/pendidikan-seni-drama-tari-dan-musik-senidratisik->  
<1% - repository.unair.ac.id › 25582/12/12  
<1% - ojs.uph.edu › index › DIL  
<1% -  
<https://gurusekali.com/model-pembelajaran/sintaks-model-pembelajaran-project-based-learning-pjbl/>  
<1% -  
<http://sejarah.upi.edu/artikel/dosen/bahan-ajar-pengembangan-asesmen-kinerja-dan-portfolio-dalam-pembelajaran-sejarah/>  
<1% -  
[https://www.researchgate.net/publication/347302610\\_Photovoice\\_as\\_a\\_Participatory\\_Extension\\_Approaches\\_Method\\_in\\_Expressing\\_Youth\\_Views\\_of\\_Agricultural\\_Work](https://www.researchgate.net/publication/347302610_Photovoice_as_a_Participatory_Extension_Approaches_Method_in_Expressing_Youth_Views_of_Agricultural_Work)  
<1% -  
<https://www.tomps.id/awas-salah-ini-5-tahapan-manajemen-proyek-yang-harus-dilalui/>  
<1% -  
<https://newsroom.nuadu.com/news/5-strategi-untuk-meningkatkan-partisipasi-dalam-kelas-online/>  
<1% - midtrans.com › id › blog  
<1% - file.upi.edu › Direktori › FPMIPA  
<1% - peta-hd.com › peristiwa-atau-objek-apakah-yang  
<1% - www.researchgate.net › publication › 341783867  
<1% - journal2.um.ac.id › index › jinotep  
<1% - eprints.ums.ac.id › 26376 › 3  
<1% - <https://asana.com/id/resources/roles-and-responsibilities>  
<1% - ejournal.upi.edu › index › JIK  
<1% - <https://www.smadwiwarna.sch.id/pendekatan-dalam-pembelajaran/>  
<1% - www.kajianpustaka.com › 2017 › 08  
<1% - jfs.ulis.vnu.edu.vn › index › fs

<1% - [www.semanticscholar.org](http://www.semanticscholar.org) › paper › Project-Based  
<1% - [experts.arizona.edu](http://experts.arizona.edu) › en › publications  
<1% - [www.researchgate.net](http://www.researchgate.net) › publication › 319950486\_The  
<1% - [onlinelibrary.wiley.com](http://onlinelibrary.wiley.com) › journal › 21689830  
<1% - [hub.hku.hk](http://hub.hku.hk) › handle › 10722  
<1% - [journal.uny.ac.id](http://journal.uny.ac.id) › index › ljtp  
<1% - [www.sci-hub.ru](http://www.sci-hub.ru) › 10 › 0260293042000160401  
<1% - [www.scribd.com](http://www.scribd.com) › document › 486339086  
<1% - [docs.lib.purdue.edu](http://docs.lib.purdue.edu) › cgi › viewcontent  
<1% - [sci-hub.se](http://sci-hub.se) › 10 › 15391523  
<1% - [www.cambridge.org](http://www.cambridge.org) › core › journals  
<1% - [imanagerpublications.com](http://imanagerpublications.com) › article › 17229  
<1% - [archive.svsd410.org](http://archive.svsd410.org) › instructional5framework › Resources  
<1% - [www.edutopia.org](http://www.edutopia.org) › project-based-learning-history  
<1% - [www.pertanika.upm.edu.my](http://www.pertanika.upm.edu.my) › pjssh › browse  
<1% - [www.researchgate.net](http://www.researchgate.net) › The-Asian-EFL-Journal  
<1% - [docs.lib.purdue.edu](http://docs.lib.purdue.edu) › ijpbl › topdownloads  
<1% - [www.scirp.org](http://www.scirp.org) › (S(i43dyn45teexjx455qlt3d2q  
<1% - [sci-hub.se](http://sci-hub.se) › 10 › elt  
<1% - [www.e2-project-based-learning.org](http://www.e2-project-based-learning.org) › 7-Key-elements  
<1% - [sci-hub.ru](http://sci-hub.ru) › 10 › 03043790701337197