

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

a. Pengertian *Model Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu model pembelajaran yang dapat memecahkan permasalahan belajar pada siswa. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) mampu menolong siswa untuk belajar lebih aktif, berkolaborasi dan menciptakan kegiatan belajar mengajar menjadi seru dan tidak membosankan (Israwaty et al., 2023). Model berbasis proyek dapat meninggikan hasil belajar siswa dengan mereka lebih aktif dan dituntut harus kreatif (Saragih et al., 2023). berdasarkan penjelasan tersebut bahwa model *Project Based Learning* membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat secara signifikan. Siswa terlibat aktif dan mampu mengimplementasikan pembelajaran yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* ini. Model berbasis proyek (PjBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mempertegas pembelajaran yang berpusat pada proyek atau tugas yang mencerminkan situasi kehidupan sehari-hari. Siswa pada model ini diberikan peluang guna memperluas wawasan dalam tentang konsep-konsep dan

keterampilan-keterampilan penting melalui penjelajahan dan penerapan dalam proyek yang siswa kerjakan. Proyek ini disusun untuk menggambarkan masalah-masalah di kehidupan sehari-hari atau tantangan-tantangan yang kompleks, sehingga membuat siswa dituntut untuk berkolaborasi, berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara mandiri atau kelompok (Juanda et al., 2024). Siswa dalam tahapan ini tidak hanya mendapat dari segi *kognitif* dan *psikomotor* yang dibutuhkan dalam menuntaskan proyek, tetapi juga memperluas kemampuan metakognitif, kerjasama kelompok dan kreativitas (Ediana et al., 2023).

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan strategi pengajaran masa kini yang berfokus pada siswa, dengan mengaitkan peristiwa siswa dengan kehidupan sekolah dan mendorong pemikiran mendalam saat siswa mendapatkan pengetahuan baru (Issa et al., 2021). PjBL adalah model pembelajaran yang sangat di perlukan dan diterapkan siswa saat ini untuk hasil belajar meningkat, daya cipta, inovasi dan kreativitas serta kemampuan berfikir memecahkan masalah. Siswa mengerjakan proyek yang berhubungan dengan mata pelajaran dengan kemudahan dari guru berupa panduan atau pedoman pelaksanaan proyek dalam model *Project Based Learning*. Keberhasilan PjBL sangat bergantung pada pemikiran dan

keaktivitas siswa dalam memecahkan masalah. Siswa berpartisipasi secara langsung dalam pemecahan masalah tersebut (Wahyu, 2016).

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada temuan-temuan siswa melalui kerja sama kelompok ataupun individu di mana siswa terlibat dalam masalah yang nyata dan bermakna, dalam model *Project Based Learning* siswa diajak untuk mengolah informasi, bekerja sama, serta memperhatikan perilaku yang muncul melalui pendekatan lingkungan. Model *Project Based Learning* dapat menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan siswa serta membuat pembelajaran lebih bermakna dan model *Project Based Learning* ini meningkatkan motivasi siswa, prestasi siswa, hasil belajar siswa, meningkatkan suasana belajar lebih nyaman, dan pemahaman anak lebih cepat tercapai.

b. Keunggulan Model *Project Based Learning*

Kemampuan mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dan berpikir tingkat tinggi. Pemecahan masalah dengan berfikir tingkat tinggi diperlukan dalam pembelajaran abad 21. Anggraini et al., (2021) juga berpendapat bahwasanya kelebihan pembelajaran berbasis proyek adalah mengasah siswa dalam memperluas pemikirannya tentang permasalahan yang diambil dari kehidupan, memberi pelatihan langsung kepada siswa dengan

melatih dan membiasakan siswa berpikir memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari, adaptasi terhadap prinsip-prinsip modern harus dilakukan melalui pengembangan keterampilan siswa dalam praktik, teori dan aplikasi.

Rehani et al., (2023) juga menjelaskan keunggulan dari model PJBL yaitu kreativitas dari siswa meningkat, meningkatnya pola berpikir kritis dari siswa dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Kreativitas dan penyelesaian masalah merupakan pemikiran baik dari siswa. Oleh sebab itu, terlihat bahwa keunggulan dalam model berbasis proyek ini salah satunya meningkatkan berfikir kritis pada siswa.

Sholekah (2020) berpendapat, kelebihan pada model berbasis proyek (PjBL) adalah menyampaikan peluang kepada siswa supaya mendapatkan pengalaman langsung dalam merancang proyek. Ini juga memberikan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara mendalam, mendukung perkembangan mereka sesuai dengan kebutuhan dunia nyata, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dewi (2022) menjelaskan, model pembelajaran PjBL juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar dan mengembangkan kreativitas, keterampilan dan sikap siswa, termasuk kemampuan komunikasi dan rasa tanggung jawab. siswa dalam pendekatan ini tidak dibimbing untuk hanya menghafal teori

atau rumus, tetapi didorong untuk berpikir analitis, kritis, dan memproses informasi untuk memecahkan masalah melalui proyek yang mereka kerjakan. Melalui langkah ini, siswa akan menambah pemahaman tinggi mengenai proyek yang mereka lakukan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kreativitas, motivasi untuk belajar, dan kolaborasi antar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) mempunyai banyak manfaat dalam mendukung pembelajaran abad ke-21, terutama untuk mengasah keterampilan berpikir dan pemecahan masalah tingkat tinggi. Melalui pendekatan ini, siswa diberdayakan untuk memperluas pemahaman mereka tentang masalah dunia nyata dan langsung dilatih untuk memecahkan masalah sehari-hari. PjBL juga membantu siswa beradaptasi dengan prinsip-prinsip pembelajaran modern dan mengembangkan keterampilan dalam praktik, teori, dan aplikasi. Salah satu keunggulan utama dari model ini adalah kemampuannya untuk meningkatkan kreativitas dan pola berpikir kritis siswa. PjBL tidak hanya mengembangkan keterampilan kognitif, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia nyata dengan cara yang lebih kreatif dan berorientasi pada solusi.

c. Kelemahan Model *Project Based Learning*

Anggraini et al., (2021) menjelaskan, kelemahan PjBL adalah perilaku aktif siswa dapat mengakibatkan situasi kelas kurang kondusif. Selain itu pelaksanaan pengaturan waktu yang telah di tetapkan untuk siswa tetapi tetap membuat pembelajaran kurang mendukung. Siti Cyndiani (2023) menjelaskan kelemahan model *Project based Learning* ini membutuhkan banyak waktu yang diberikan untuk menuntaskan permasalahan yang kompleks, siswa kurang aktif dalam kerja sama tim, dan siswa kurang menguasai pelajaran tersebut.

Rosmana et al., (2022) menambahkan, kelemahan model Pjbl adalah kemungkinan beberapa siswa tidak berperan aktif atau tidak mengikuti kegiatan kerja kelompok. Selain itu, siswa juga mungkin mengalami kendala saat mengakses atau mengumpulkan informasi yang mereka butuhkan.

Rohim et al., (2023) menjelaskan, kelemahan pembelajaran berbasis proyek yaitu "sebagian kelemahan *Project Based Learning* (PjBL) adalah terdapat kurang keikutsertaan siswa dalam kegiatan tim. Dengan ini seringkali disebabkan oleh keterbatasan keterampilan individu, yang menyebabkan ketidakseimbangan peran dalam tim. Selain itu, proses transfer pengetahuan dari guru ke siswa tidak selalu optimal, karena pembelajaran difokuskan pada eksplorasi mandiri. Di sisi lain, model ini juga membutuhkan banyak

waktu untuk menyelesaikan sebuah proyek, mulai dari tahap perencanaan, melalui pengumpulan data, hingga penyajian hasil, sehingga membutuhkan manajemen waktu yang baik dan kemauan guru dan siswa untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan."

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) mempunyai beberapa kelemahan dimana harus diperhitungkan saat menerapkannya. Salah satu kelemahan utamanya adalah aktivitas siswa yang tinggi dapat menyebabkan situasi kelas menjadi kurang kondusif, sehingga sulit untuk mengatur waktu belajar sesuai rencana. Selain itu, menyelesaikan masalah kompleks di PjBL membutuhkan banyak waktu, yang seringkali membuat proses pembelajaran terasa kurang efisien. Ada juga tantangan dalam hal kerja tim, karena siswa terkadang berpartisipasi kurang aktif dan kurangnya penguasaan materi yang mendalam. Hal-hal tersebut dapat menghambat keberhasilan penerapan PjBL di kelas.

d. Langkah-langkah (sintaks) Model *Project Based Learning*

1) Wajdi (2017) menyebutkan beberapa langkah-langkah pelaksanaan PjBL antara lain sebagai berikut:

- a) *Question* (Memberikan pertanyaan di awal) : guru dapat menyediakan soal yang merangsang pemikiran dan mampu mengajak siswa terlibat aktif dalam memahami materi yang akan dijadikan fokus dalam proyek.

- b) *Plan* (perencanaan proyek) : pembelajaran diteruskan melalui rancangan penyusunan rencana proyek yang dilaksanakan oleh siswa dengan pendampingan guru. Dengan perencanaan hasil kerja selanjutnya di lakukan pelaksanaan yang dilaksanakan siswa dari awal sampai akhir pembelajaran.
- c) *Schedule* (merancang urutan kegiatan) : Siswa harus membuat jadwal kegiatan untuk pelaksanaan proyek berdasarkan rencana yang dibuat. Fase pembuatan jadwal ini dilakukan secara mandiri oleh siswa, sedangkan guru bertindak sebagai pendamping. Dengan cara ini, siswa dapat memahami betapa pentingnya penjadwalan yang baik dan sistematis untuk memastikan bahwa perencanaan proyek berjalan lancar. Peran guru adalah memberikan arahan, misalnya dengan menunjukkan contoh jadwal yang telah digunakan sebelumnya. Setelah itu, siswa merancang rencana kegiatan mereka di luar jam kelas untuk memberikan cukup waktu untuk membuat, mengeksplorasi, dan menginspirasi. Setelah jadwal selesai, mahasiswa dapat mempresentasikan hasilnya sebagai bentuk tanggung jawab.
- d) *Monitor* (mengawasi proses pelaksanaan proyek) : Saat melaksanakan proyek, para siswa melaksanakan proyek

yang direncanakan secara mandiri di bawah pengawasan guru. Tujuan dari pemantauan ini adalah untuk memantau kinerja siswa dan untuk mengontrol kegiatan proyek yang sedang berlangsung.

- e) *Assess (asesmen)* : apabila proyek sudah terlaksana, guru melakukan penilaian ketercapaian kompetensi yang diinginkan.
- f) *Evaluate* (Evaluasi proyek) : evaluasi proyek dilakukan di akhir pembelajaran, refleksi selama pelaksanaan proyek dilakukan oleh siswa bersama guru.

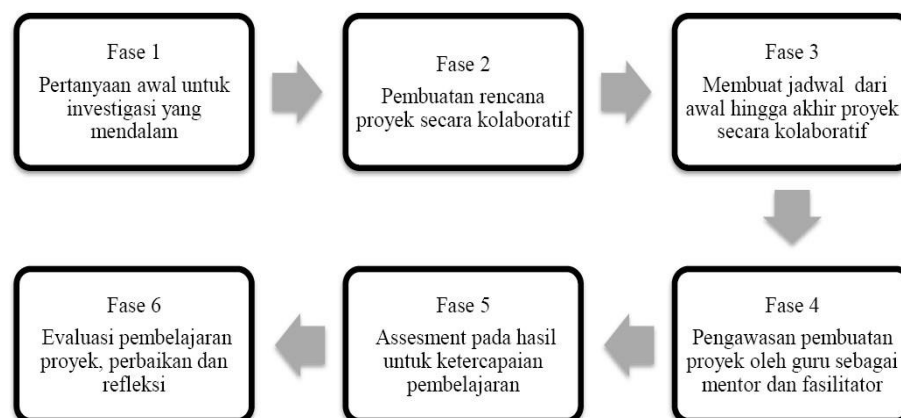
2) Menurut Kemdikbud dalam (Nurhayati et al., 2023) ada enam langkah diantaranya adalah:

- a) Menentukan pertanyaan dasar (*start with essential question*).
- b) Merancang perencanaan proyek (*design project*).
- c) Menyusun jadwal (*create schedule*).
- d) Mengawasi siswa dan perkembangan proyek (*monitoring the student and progress of project*).
- e) Penilaian hasil (*assess the outcome*).
- f) Evaluasi pengalaman (*evaluation the experience*).

Berdasarkan yang telah disampaikan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tahapan dalam model berbasis proyek (PjBL) diawali dimana guru mengajukan pertanyaan dasar untuk

membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Setelah itu, siswa secara mandiri membuat rencana dan jadwal proyek di bawah bimbingan guru. Proyek kemudian dilakukan di bawah pengawasan guru, dilanjutkan dengan evaluasi untuk mengevaluasi hasilnya. Di akhir kegiatan mengajar, guru bersama siswa menindaklanjuti merefleksikan pengalaman dan hasil proyek.

3) Alur langkah-langkah PjBL dapat di gambarkan sebagai berikut menurut (Khasanah et al., 2022) sebagai berikut:



Gambar 2. 1. Tahapan PjBL

e. Karakteristik Model *Project Based Learning*

Model pembelajaran berbasis masalah terdapat beberapa karakteristik berdasarkan pendapat (Nurhayati et al., 2023) sebagai berikut: (1) siswa membuat kerangka, (2) terdapat masalah yang diberikan siswa, (3) siswa memberikan solusi, (4) siswa bekerja sama mengambil dan mengatur informasi, (5) evaluasi yang dilakukan secara *continue*, (6) siswa melaksanakan kegiatan refleksi, (7) hasil akhir dievaluasi dengan kualitatif, (8) kondisi

pembelajaran penuh toleransi untuk kesalahan, (9) guru sebagai fasilitator.

Sastradiharja et al., (2023) menambahkan karakteristik pembelajaran berbasis proyek (PjBL) meliputi: (1) tugas guru adalah sebagai fasilitator dan evaluasi terhadap hasil proyek siswa, (2) proyek digunakan sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran, (3) pembelajaran dimulai dengan masalah yang diambil dari kehidupan sehari-hari siswa, (4) berfokus pada pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan situasi dunia nyata, dan (5) untuk menghasilkan produk sederhana sebagai hasil dari proses pembelajaran melalui proyek.

Wahyuni et al., (2021) berpendapat ciri khas model berbasis proyek ini antara lain: (1) siswa mengambil tindakan mengenai konsep dasar proyek, (2) belajar dimulai dengan masalah atau tantangan, (3) siswa merancang proses untuk menemukan solusi. (4) pekerjaan dilakukan secara kolaboratif. (5) informasi diakses dan dikelola oleh siswa sendiri, (6) evaluasi dilakukan secara berkelanjutan, (7) para siswa merenungkan secara teratur. (8) produk yang dihasilkan dianalisis secara kualitatif. (9) poses kegiatan belajar mengajar terbuka untuk kesalahan dan perubahan. (10) guru bertindak sebagai fasilitator, pelatih, supervisor dan penghubung.

Berdasarkan uraian tersebut, menunjukkan bahwasanya pembelajaran berbasis proyek mempunyai fitur penting, termasuk membuat kerangka proyek, mengidentifikasi masalah, dan memberikan solusi. Siswa juga bekerja secara kolaboratif dalam pengumpulan dan pengorganisasian informasi, dengan penilaian dilakukan secara terus menerus. Proses ini diakhiri dengan refleksi siswa dan evaluasi kualitatif hasil akhir. Pembelajaran ini menciptakan suasana toleransi terhadap kesalahan, dengan guru bertindak sebagai fasilitator.

f. Tujuan Model Project Based Learning

- 1) Model yang berbasis proyek (PjBL) mempunyai tujuan, menurut (Ariyanto et al., 2022) menjelaskan tujuannya adalah mendapatkan pengetahuan serta keterampilan baru melalui proses pembelajaran guna mengembangkan kompetensi siswa untuk memecahkan hambatan yang berkaitan dengan proyek, mendorong siswa untuk lebih berperan aktif dalam mengatasi tantangan proyek yang kompleks serta menghasilkan proyek dunia konkret dalam wujud benda atau pelayanan, sambil menumbuhkan dan menyempurnakan keterampilan siswa melalui menggunakan sumber daya, media dan instrumen untuk menunjang pelaksanaan penugasan, memperkuat kerja sama siswa, terutama di PjBL, yang difokuskan pada kerja kelompok.

- 2) Selain itu, tujuan dari model *Project Based Learning* juga di sampaikan oleh (Habibah, 2024):
- a) Meningkatkan kemampuan keterampilan pemecahan masalah: melatih siswa menemukan solusi pada masalah di kehidupan sehari-hari.
 - b) Mempelajari pengetahuan dan keterampilan baru: PjBL memberikan siswa peluang untuk mengeksplorasi topik menarik di luar kurikulum dan dengan demikian membuat pembelajaran lebih bermakna.
 - c) Pembelajaran aktif dan partisipatif: PjBL mendorong semangat belajar serta partisipasi aktif siswa dengan menciptakan suasana pembelajaran interaktif.
 - d) Meningkatkan kolaborasi dan kerja tim: model berbasis proyek menstimulus siswa agar mampu berperan aktif dalam kerja kelompok secara efisien, berkomunikasi dan menuntaskan konflik.
 - e) Mengasah kemampuan berpikir tajam dan kreatif: PjBL mengembangkan kemampuan siswa dalam mengkaji, mengukur, dan menghasilkan ide baru.
 - f) Menghubungkan teori dan praktik: PjBL mengajarkan siswa menerapkan teori dari kelas ke situasi dunia nyata, memperluas wawasan dan pemikiran kritis siswa.

Dengan demikian, maka dengan demikian, inti dari implementasi pembelajaran berbasis proyek (PjBL) bertujuan agar memperkuat kognitif dan psikomotor siswa dengan peristiwa nyata mengerjakan proyek. Tujuan dari PjBL adalah untuk memperkuat kemampuan siswa dalam menyelesaikan kendala yang kompleks, memotivasi mereka dalam membuat produk dunia nyata, dan meningkatkan keterampilan manajemen sumber daya mereka. Selain itu, model ini juga berfokus pada berkoordinasi dalam tim guna mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta menggabungkan teori dan praktik. PjBL menciptakan pembelajaran aktif yang lebih bermakna, mendorong partisipasi siswa, dan meningkatkan keterampilan pemecahan hambatan relevan dalam situasi nyata sehari-hari.

g. Manfaat *Model Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) memiliki manfaat yaitu memperluas kreativitas siswa, menurut (Zaharah et al., 2023), manfaatnya adalah mendorong siswa menjadi pelajar yang aktif, membuat pembelajaran menjadi interaktif, menempatkan siswa sebagai pusat (*student centered*), meningkatkan keterampilan berfikir kritis, memungkinkan siswa menuntaskan kegiatan atau tugas secara mandiri dan untuk melatih kemandirian siswa, memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep

dan pengetahuan, membuat siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah.

Ahmad et al., (2021) memaparkan, manfaat penerapan pembelajaran berbasis model (PjBL) antara lain mendorong siswa dalam pembelajaran aktif, menciptakan nuansa kegiatan belajar yang lebih komunikatif, serta memungkinkan seluruh siswa untuk mengelola sendiri dan mengelola proses penyelesaian tugas. Ini membantu siswa mengembangkan kemandirian dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi dan wawasan yang diperoleh dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis proyek (PjBL) mengandung berbagai manfaat, antara lain memotivasi siswa dalam belajar yang tidak pasif dan interaktivitas saat belajar. PjBL juga menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student centered*), meningkatkan keterampilan daya pikir kritis, serta memungkinkan siswa untuk menyelesaikan proyek secara mandiri, yang melatih kemandirian mereka. Selain itu, model ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep dan pengetahuan serta membuat siswa lebih aktif dalam pemecahan masalah.

2. Media *Education Board*

a. Pengertian *Media Education Board*

Media merupakan sarana yang membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih mudah diingat, dibandingkan dengan penyajian materi secara langsung tanpa bantuan media pembelajaran. Media memiliki peran penting dalam mendukung kegiatan pembelajaran siswa (Firdausy et al., 2023).

Media Education Board merupakan media grafis yang mampu menampilkan berbagai pesan secara praktis dan efektif. Media ini terdiri dari papan yang dilengkapi dengan tampilan berupa gambar, huruf, atau angka yang bisa dengan mudah dipasang dan dihapus (Kamaladini et al., 2021).

Siti Nurhasanah (2022) memaparkan media *Education Board* membantu siswa belajar mengenal huruf melalui aktivitas menyusun kata dari kartu huruf, merangkai suku kata, dan menyusun kalimat sederhana menggunakan kartu kata sebagai media pembelajaran. Siswa juga akan terbantu dalam meningkatkan keterampilan menulis mereka dengan kemampuan membaca yang diperoleh. Penggunaan alat ajar *education board* diupayakan mampu mempermudah siswa dalam menyerap materi sekaligus menstimulasi keterampilan berpikir tajam (HOTS) dengan mengembangkan keterampilan mengajukan pertanyaan dan

menyelesaikan persoalan yang disajikan dalam alat bantu pembelajaran tersebut.

Media Education Board yang digunakan pada penelitian ini adalah media yang selain untuk proyek juga bisa memberikan peningkatan pengetahuan dan keterampilan menulis siswa dengan papan yang dibuat dari kertas, terdapat suatu kemasan makanan dan lain-lain, yang nantinya siswa akan mengerjakan perintah pertanyaan tersebut, misal dengan menuliskan langkah-langkah menggunakan, pemakaian dan penyajian tersebut.

Maduratih et al., (2024) menjelaskan bahwa Alat pembelajaran yang dirancang khusus menyerupai papan tulis, tetapi dengan tampilan yang lebih menarik dan fungsional. Media ini dirancang untuk menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan efisien, serta mampu menarik perhatian dan meningkatkan semangat siswa selama proses pembelajaran. *Media Education Board* membantu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif dengan gambar yang menarik dan pasokan materi yang lebih terstruktur.

Peran media tersebut sangat penting dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran. Selain berfungsi untuk menyampaikan informasi, media juga berperan dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Kehadirannya mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna dan mudah dicerna, memungkinkan

memfasilitasi partisipasi siswa dalam pembelajaran secara lebih terfokus dan aktif.

Secara garis besar, media menunjukkan bahwa *Education Board* atau papan pintar adalah alat bantu ajar grafis yang efektif dan praktis untuk menyajikan pesan berupa gambar, huruf, atau angka yang dapat dilampirkan dan dilepas. Media ini membantu siswa mengenali huruf dan *string word* serta membentuk kalimat sederhana sehingga mereka dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis mereka. Penggunaannya juga mendukung pemahaman materi, praktik keterampilan berpikir kritis, dan pengembangan keterampilan bertanya dan penyelesaian persoalan. Dalam kajian tersebut, media ini dirancang untuk proyek pembelajaran yang memperkuat pengetahuan dan keterampilan menulis siswa melalui interaksi dengan elemen visual, seperti kemasan makanan.

b. Manfaat Media *Education Board*

Maghfi et al., (2020) menyebutkan ada beberapa manfaat media *Education Board* antara lain adalah materi pembelajaran disajikan dengan cara yang lebih menarik sehingga memotivasi siswa untuk belajar, siswa dapat dengan mudah memahami materi karena penyampaian yang jelas dan relevan, metode pengajaran menjadi lebih beragam, yang mencegah kebosanan dan meningkatkan antusias siswa, siswa lebih aktif dan lebih terlibat

dalam kegiatan pembelajaran, membuat proses pembelajaran lebih dinamis.

Inayah (2023) berpendapat bahwa *Education Board* memiliki berbagai manfaat, antara lain meningkatkan motivasi siswa untuk belajar melalui tampilan yang menarik dan interaktif. Media ini juga membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis karena siswa perlu memahami dan menganalisis materi secara visual. Selain itu, media ini mendorong kolaborasi antar siswa melalui kegiatan kelompok dan memudahkan guru untuk menjelaskan istilah-istilah penting dalam materi, karena konsep disajikan dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Education Board* memiliki manfaat dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Dengan penyampaian materi yang jelas dan relevan, siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran. Penggunaan media ini juga meningkatkan variasi metode pengajaran, mengurangi kebosanan, serta membuat siswa lebih aktif dan terlibat, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis.

c. Keunggulan Media *Education Board*

Keunggulan dari media *Education Board* menurut Maghfi et al., (2020), yaitu media ini sederhana, sehingga siapapun dapat dengan mudah membuatnya sendiri, media dapat disiapkan pada

tahap awal dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Media ini mampu menarik perhatian anak dan membuat mereka lebih fokus belajar. Waktu belajar menjadi lebih efisien karena semua persiapan telah dilakukan terlebih dahulu, sehingga siswa dapat segera memahami materi. Siswa dapat langsung melihat benda-benda nyata, yang membantu mereka memahami plot dan merangsang imajinasi dan imajinasi mereka. *Media Education Board* mendorong anak untuk aktif belajar dan memudahkan guru untuk menyampaikan konten secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sukaryanti et al., (2023) berpendapat bahwa keunggulan media *Education Board* memiliki sejumlah keunggulan yang dapat membantu proses pembelajaran. Di satu sisi, penampilan yang penuh warna dan penyediaan gambar visual yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Desain yang menarik membangkitkan antusiasme siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Kedua, isi media ini dirancang agar mudah dipahami, terutama karena topik yang disampaikan seperti keragaman rumah adat di Indonesia dikemas secara kontekstual dan visual, sehingga lebih mudah dicerna oleh siswa. Ketiga, media ini membantu guru atau peneliti untuk menyampaikan materi dengan lebih efisien, karena penyajian informasi yang sistematis dan

menarik mampu mempercepat proses pemahaman materi pembelajaran oleh siswa.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa keunggulan *Education Board* adalah kesederhanaannya, yang memungkinkan siapa saja untuk membuatnya dengan mudah. Media tersebut dapat disiapkan terlebih dahulu dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan agar waktu belajar lebih efisien. Selain itu, media ini efektif dalam menarik perhatian siswa, membantu mereka berkonsentrasi lebih baik, dan memungkinkan mereka untuk melihat objek dunia nyata secara langsung, yang meningkatkan pemahaman dan merangsang imajinasi. *Education Board* mendorong siswa untuk aktif belajar dan memudahkan guru untuk mengajarkan materi secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Kelemahan dari Media *Education Board*

Maghfi et al., (2020) menjelaskan beberapa kelemahan dari *Education Board* yaitu: (1) meskipun *Education Board* dapat dihubungkan satu sama lain, tidak ada jaminan terhubung dengan stabil, karena ada kemungkinan hubungan akan hilang saat dihubungkan, (2) saat terkena hembusan angin, bahan yang menempel dapat lepas dan rontok, (3) daya rekatnya tidak kuat, sehingga bahan mungkin tidak menempel dengan baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari media *education board* adalah dari daya rekat yang kurang kuat sehingga bahan tidak menempel dengan baik.

Sukaryanti et al.,(2023) berpendapat bahwa, kelemahan dari media *Education Board* adalah meski memiliki banyak keunggulan, media *Education Board* juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah biaya pembuatan yang relatif tinggi, terutama dalam hal desain yang rumit dan bahan berkualitas tinggi untuk menampilkan gambar dan warna yang menarik. Selain itu, bentuk media ini cukup besar dan tidak fleksibel, sehingga kurang praktis untuk diangkut atau dipindahkan, terutama jika digunakan dalam pembelajaran di luar kelas atau di tempat yang berbeda. Oleh karena itu, meskipun media ini bersifat visual dan konten, penggunaan media ini harus mempertimbangkan aspek efisiensi dan mobilitas.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari media *Education Board* adalah dari daya rekat yang kurang kuat sehingga bahan tidak menempel dengan baik. Selain itu juga kurang kokohnya dalam pembuatan juga salah satu hambatan media tersebut.

3. Keterampilan Menulis

a. Pengertian Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang penting untuk dikuasai oleh siswa, karena berhubungan dengan kelengkapan keterampilan dalam merangkai gagasan, baik secara lisan maupun tertulis (Situmorang, 2018). Menulis merupakan aktivitas komunikasi menggunakan bahasa tulis sebagai sarana

untuk menyampaikan pesan atau informasi. Kegiatan ini juga dianggap sebagai proses kreatif dalam menyampaikan ide secara tertulis untuk memberikan informasi, meyakinkan, atau menghibur pembaca. Keterampilan menulis adalah kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain secara tidak langsung atau tatap muka, yang produktif dan ekspresif. Keterampilan menulis adalah kemampuan untuk menyampaikan ide, pendapat, dan ide kepada pembaca melalui tulisan. Keakuratan bahasa yang digunakan, kosakata, tata bahasa, dan ejaan yang benar merupakan faktor pendukung untuk ekspresi ide yang baik (Helmawati, 2021).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam keterampilan menulis teks prosedur yang dapat diukur melalui beberapa indikator yaitu yang pertama tulisan yang selaras antara judul dan isi, yang kedua penggunaan gaya bahasa yaitu struktur tulisan, dan yang ketiga mampu mengatur mekanisme tulisan yang berupa ejaan.

Indikator yang pertama adalah kesesuaian kalimat yang dibuat dengan judul dan aspek yang di nilai yaitu kesesuaian isi dengan judul, indikator kedua penggunaan tata bahasa yang baik dan tepat, aspek yang di nilai adalah tata bahasa, indikator ketiga pengorganisasian tulisan dan pemiohan diksi yang tepat dan aspek yang dinilai adalah struktur tulisan, indikator keempat peraturan mekanisme tulisan mengenai ejaan dan penulisan kalimat dan aspek

yang di nilai adalah penulisan kalimat. Keterampilan menulis adalah keterampilan bahasa yang diperoleh siswa setelah melalui proses mendengarkan, berbicara, dan membaca. Keterampilan menulis merupakan aspek esensial yang harus dikembangkan di setiap tingkat pendidikan. Dalam konteks pendidikan, keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang mendapat banyak perhatian dalam hal promosi dan pengembangannya, bersama dengan keterampilan membaca dan berhitung (Cahyaningrum et al., 2018).

Jadi dapat disimpulkan keterampilan menulis adalah Keterampilan menulis adalah keterampilan penting yang harus dikuasai siswa, karena terkait dengan kemampuan menyusun ide secara lisan dan tulisan. Menulis berfungsi tidak hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai proses kreatif untuk mengekspresikan ide dan informasi dengan tujuan menginformasikan, membujuk, atau menghibur pembaca. Akurasi linguistik, kosakata, tata bahasa, dan ejaan yang benar adalah faktor kunci dalam mengkomunikasikan ide secara efektif.

b. Manfaat Keterampilan Menulis

- 1) Beberapa manfaat keterampilan menulis menurut (Febriyanto et al., 2023), sebagai berikut : meningkatkan kecerdasan dan daya berpikir kritis, mengembangkan inisiatif dan kreativitas seseorang, menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian dalam

mengungkapkan ide. Selain itu, keterampilan menulis juga mendorong motivasi dan memperkuat kemampuan mengumpulkan, menganalisis, dan menyusun informasi secara efektif.

- 2) Sari et al., (2024) menyebutkan ada beberapa manfaat keterampilan menulis, antara lain adalah :
 - a) keterampilan menulis berperan penting dalam membantu seseorang memecahkan berbagai permasalahan dan menyampaikan gagasan yang ada dalam pikirannya secara terstruktur.
 - b) meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga mereka dapat mengartikulasikan ide dan pemikiran mereka dalam konteks yang lebih tepat dan relevan.
 - c) mengekspresikan gagasan secara tertulis juga memotivasi siswa untuk merevisi, menelaah, dan mengkaji, gagasan mereka dengan lebih jelas, mendalam, dan menyeluruh, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih baik dan prespektif yang lebih matang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan keterampilan menulis memiliki berbagai manfaat, seperti meningkatkan kecerdasan, berpikir kritis, dan kreativitas. Selain itu, menulis juga meningkatkan kepercayaan diri, keberanian untuk mengekspresikan ide, dan memperkuat kemampuan untuk

mengumpulkan, menganalisis, dan menyusun informasi secara efektif. Keterampilan ini juga membantu memecahkan masalah dan menyampaikan ide dengan cara yang terstruktur, dan mendorong revisi dan analisis menyeluruh, yang mengarah pada pemahaman dan perspektif yang lebih baik.

4. Teks Prosedur

a. Pengertian Teks Prosedur

Saputri et al., (2021) menjelaskan bahwa “teks prosedur atau petunjuk dianggap sebagai teks yang menyampaikan pesan atau informasi mengenai cara melakukan sesuatu”. Keterampilan menulis teks prosedur didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk mengekspresikan kreativitas dalam menjelaskan langkah-langkah, yang ditandai dengan tema, isi yang sesuai dengan judul, serta pengorganisasian teks sesuai dengan pokok bahasan yang dijabarkan dalam empat langkah atau cara. Teks prosedur adalah teks yang berisi petunjuk langkah-langkah tertentu untuk dilakukan sesuai urutan yang ditetapkan. Isi teks prosedur sering kali berisi pengamatan atau eksperimen. Selain itu, teks prosedural disusun berdasarkan struktur pemikiran yang meliputi: judul, tujuan, daftar materi, urutan fase implementasi, pengamatan dan kesimpulan (Ayunisyah et al., 2020).

Agustin et al., (2020) mengemukakan "Teks dibagi menjadi dua kategori, yaitu genre sastra dan genre faktual. Genre sastra

meliputi teks naratif (seperti cerita pendek dan novel), puitis dan dramatis, sedangkan genre faktual meliputi catatan observasional, deskripsi, eksposisi, prosedur, dan penceritaan ulang." Teks prosedur adalah salah satu jenis teks yang termasuk dalam genre faktual, khususnya subgenre prosedur. Dalam kehidupan sehari-hari, kita memanfaatkan teks prosedur untuk memberikan panduan agar seseorang dapat menjalankan suatu tugas dengan benar.

Dengan demikian dapat disimpulkan dari berbagai makna yang telah disampaikan, bahwa teks prosedur adalah teks yang bertujuan untuk menjelaskan langkah-langkah atau metode yang terkait baik dengan proses kerja maupun prosedur untuk melakukan sesuatu secara rinci untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Langkah-Langkah Teks Prosedur

Amin et al., (2021) menjelaskan teks prosedur adalah jenis teks yang memuat penjelasan runtut dan detail mengenai tahapan atau cara untuk melakukan suatu kegiatan, antara lain:

- 1) Judul: memberikan informasi singkat mengenai apa yang akan dijelaskan atau dicapai melalui prosedur.
- 2) Tujuan: menyampaikan maksud dari teks prosedur, yaitu apa yang ingin dicapai atau hasil yang diharapkan setelah mengikuti langkah- langkah tersebut.
- 3) Alat dan bahan: daftar alat atau bahan yang perlu disiapkan sebelum memulai tahapan, sehingga memudahkan pembaca untuk

mengikuti prosedur tanpa kendala.

- 4) Tahapan/Prosedur: menyusun langkah-langkah yang harus dilakukan secara urut, agar pembaca dapat melakukan atau menggunakan sesuatu dengan benar dan sesuai tujuan.

Kormasela et al., (2020) berpendapat teks prosedur melibatkan beberapa langkah penting agar siswa dapat memahami isi dan strukturnya secara keseluruhan. Langkah pertama adalah memahami urutan kegiatan, yaitu mengenali fase yang diatur secara logis untuk mencapai tujuan. Kedua, pahami set instruksi, yang berisi instruksi untuk tindakan yang perlu dilakukan. Selain itu, siswa juga harus memahami frasa larangan, yang menunjukkan tindakan yang harus dihindari. Kemudian, pahami kalimat interogatif yang berfungsi untuk menggali informasi atau berfungsi sebagai pengantar langkah-langkah. Terakhir, pahami kalimat pernyataan yang menjelaskan fakta atau informasi penting dalam prosedur.

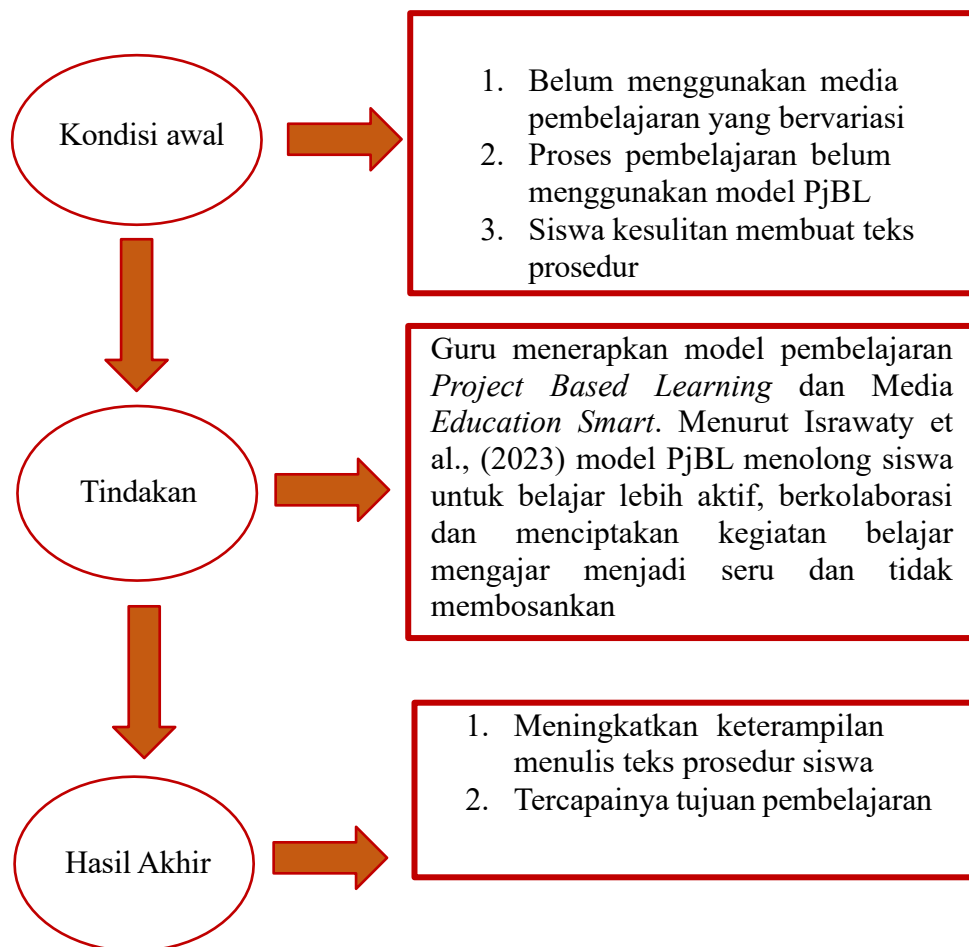
Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teks prosedur merupakan teks yang berfungsi menyampaikan panduan atau tata cara untuk melakukan suatu aktivitas atau memakai sesuatu dengan mengikuti tahapan yang runtut. Struktur teks ini, yang meliputi judul, tujuan, alat, dan bahan, serta tahapan, dirancang agar pembaca dapat memahami proses secara jelas dan mencapai hasil yang diharapkan. teks prosedur membantu pembaca melaksanakan instruksi secara efektif dan efisien tanpa kebingungan.

B. Kerangka Berpikir

Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya keterampilan menulis teks prosedur siswa. Hal ini disebabkan oleh media dan model pembelajaran yang kurang menarik serta tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga kemampuan menulis mereka belum optimal.

Untuk mengatasi hal ini, pembelajaran menggunakan media Education Smart Board dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kontekstual. Guru dapat membimbing siswa dalam kelompok proyek untuk menyusun teks prosedur berdasarkan kegiatan nyata, sehingga keterampilan menulis mereka dapat berkembang secara bertahap.

Dengan demikian, diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media *Education Board* dan model *Project Based Learning* diharapkan mampu meminimalkan kendala yang ada serta meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa.



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir yang telah diuraikan maka hipotesis Tindakan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini “Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan *Media Education Board* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas V SD .”