



Penerapan PJBL dalam Pengajaran Sakubun untuk pemelajar tingkat menengah

Maulluddul Haq¹, Hendri Zalman², Prisyanti Suciaty³, Rita Arni⁴

Universitas Negeri Padang¹²³⁴

Email Penulis : maulluddul_haq@fbs.unp.ac.id

Sejarah Artikel

Submit : 2023-11-25

Diterima : 2023-12-11

Diterbitkan : 2023-12-11

Abstrak

This article reports the findings of observations regarding the implementation of project-based learning (PjBL) in Intermediate Japanese Writing Courses (*Chukyu Sakubun*) at one university in Indonesia. The research instruments were observation and online questionnaire for 47 students who attended *Chukyu Sakubun* course. The project-based learning which is implemented in this course takes the form of a group writing activity with the output of the *Tadoku* reading books. The activity is divided into three stages: preparation stage, implementation stage, and evaluation stage. 15 *tadoku* books were produced with various genres. The results of the questionnaire explained that the majority of participants were actively involved in the process. Meanwhile, observation results show that during the project work process, students are able to communicate and collaborate with group members, as well as think critically and creatively in producing products.

Kata Kunci:

PjBL, Sakubun, Tadoku, Chukyu

PENDAHULUAN

Pada perguruan tinggi sendiri, untuk memenuhi tuntutan kurikulum, umumnya pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *Project Based Learning* (PjBL), *Case-based learning*, *Problem based learning* atau kombinasi dari metode tersebut. Pada metode ini, perguruan tinggi mencoba untuk memberikan bekal *soft skills*; berhubungan dengan kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*), dan *hard skills*; pengetahuan kognitif dan keterampilan kepada mahasiswanya. Akan tetapi, masih banyak institusi pendidikan yang masih berfokus kepada keterampilan *hard skills* dibandingkan *soft skills*, sehingga mahasiswa kekurangan kesempatan untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang mengharuskan mereka untuk menggunakan kemampuan pemecahan masalah nyata. (Nasution, Ambiyar & Wakhinuddin, 2022).

PjBL ini mengacu kepada metode instruksional berbasis inkuiri, dimana mahasiswa dilibatkan untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui penyelesaian sebuah proyek atau *prototype* atau mengembangkan sebuah produk (Brundier & Wiek, 2013). Metode ini menggunakan kegiatan dalam bentuk pengerjaan atau penyelesaian sebuah proyek dengan memanfaatkan kemampuan *problem solving* yang dimiliki oleh mahasiswa. Pemecahan masalah dari sebuah proyek atau kasus ini dilakukan melalui

tahapan eksplorasi dan analisa masalah, perumusan solusi dan tindak nyata yang diwujudkan dari produk atau gagasan pemikiran (Kusrini, 2023). Selain poin penting yang berupa kemampuan memecahkan masalah, kreativitas mahasiswa juga menjadi hal krusial dalam metode *Project Based Learning* ini. Kreativitas menyebabkan mahasiswa mampu melihat suatu permasalahan dari sisi yang berbeda, sehingga solusi yang ditemukan pun akan berbeda.

PjBL yang merupakan pembelajaran berpusat kepada siswa ini dipercaya memiliki dampak yang sangat besar terhadap prestasi akademik siswa (Chen&Yang, 2019). Pengimplementasian PjBL juga dapat mendorong kolaborasi dalam kelompok (Garcia, 2016). Di bidang bahasa, PjBL juga dapat memberikan efektif dalam pembelajaran bahasa kedua dan bahasa asing (Beckett&Miller,2006). Shafei&Rahim (2015) juga menemukan bahwa PjBL efektif dalam pemerolehan kosakata bahasa asing.

Dalam konteks bahasa Jepang, beberapa studi telah dilakukan untuk melihat pelaksanaan PjBL di dalam pembelajaran bahasa Jepang. Yuniarsih, Ristiawati, dan Fauziah (2021), melakukan penelitian untuk melihat hasil dari implementasi PjBL pada perkuliahan *kaiwa* atau berbicara bahasa Jepang yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, pemahaman lintas budaya dan kemampuan menuntaskan tugas. Pugar (2020) juga memanfaatkan PjBL berbasis STEAM dalam pembelajaran *kaiwa*. Selain di perkuliahan *kaiwa*, PjBL juga diterapkan di matakuliah lain seperti *dokkai* atau membaca. Kusrini (2023), meneliti tentang bagaimana penerapan PjBL di kuliah *dokkai* tingkat menengah ternyata dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk melanjutkan aktivitas berbahasa Jepang di luar kelas. Pada mata kuliah menulis (*sakubun*), PjBL juga diterapkan oleh Indrowaty&Faizah (2021), yang menemukan bahwa PjBL dapat membuat mahasiswa pasif menjadi aktif jika berkegiatan dalam kelompok *online*, sedangkan Khoiriyyah (2019), menggunakan media gambar dalam PjBL pada mata kuliah *sakubun* untuk meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa. Sutjiati&Rasiban (2017) menyimpulkan bahwa metode PjBL efektif dalam peningkatan kemampuan *sakubun* siswa. Yusuf (2014) juga mengemukakan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang setelah diterapkan PjBL di kelas.

Pembelajaran berbasis proyek ini cocok dilakukan di perkuliahan menulis, karena dalam proses menulis mahasiswa dituntut untuk tidak hanya menggunakan *hard skills* namun juga *soft skills*. Dengan pemanfaatan PjBL, pembelajaran akan menjadi lebih proaktif (mandiri), interaktif dan *deep learning* (Higashino, 2020). Selain itu, PjBL juga membentuk mahasiswa menjadi sosok yang mandiri, otonom dan mempunyai kemampuan untuk berkolaborasi (Hiromasa, 2020). Hasil dari penelitian di atas menunjukkan bahwa PjBL mempunyai dampak yang positif dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya di perkuliahan menulis (*sakubun*).

Menulis merupakan salah satu dari skill berbahasa yang masuk ke dalam ranah produktif. Dalam menulis, penulis menyampaikan gagasan yang ingin disampaikan kepada orang lain melalui huruf dan tanda baca atau bahasa tulis (Gie, 1992:17).

Dengan kata lain, menulis dapat menjadi sebuah proses komunikasi antara individu, dimana apa yang dituliskan harus menjadi pesan yang bermakna bagi pembaca (Hyogyon, 2010:4). Berbeda dengan penyampaian komunikasi secara lisan, seseorang tidak dapat mengetahui reaksi lawan bicara ketika berkomunikasi dengan tulisan.

Dalam konteks pedagogik bahasa Jepang di tingkat perguruan tinggi di Indonesia, pelajaran menulis dan mengarang masuk ke dalam mata kuliah *Sakubun*. Tujuan mata kuliah *Sakubun* tingkat menengah (*chukyu*) adalah pelajar mampu mengaplikasikan pengetahuan dan skill bahasa Jepang yang telah dipelajari ke dalam sebuah teks tulisan dengan menggunakan bahasa Jepang setara JLPT N3. Agar dapat mengikuti perkuliahan *sakubun* ini, pelajar harus telah menguasai huruf bahasa Jepang seperti *kana* dan *kanji* beserta kosakatanya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan melihat bagaimana bentuk penerapan PjBL dalam pembelajaran *chukyu sakubun* selama satu semester di salah satu perguruan tinggi di Indonesia. Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut, instrumen yang digunakan berupa pengamatan hasil observasi dan diperkuat dengan angket yang disebar secara daring melalui *google form*. Observasi dilihat terhadap tahapan-tahapan penerapan PjBL yang dilakukan dalam pembelajaran *chukyu sakubun* selama satu semester. Menurut Rosenfeld (2001), kegiatan PjBL terdiri dari tahapan merancang pertanyaan yang akan dijadikan sebagai proyek, menentukan pertanyaan utama, mencari materi yang relevan dengan dengan masalah, merancang masalah dan metode untuk mengatasi masalah tersebut, menulis proposal proyek, implementasi serta pembuatan dokumen tugas, analisis data dan membuat kesimpulan, laporan akhir, dan terakhir ditutup dengan presentasi proyek.

Dalam penerapan PjBL di mata kuliah *chukyu sakubun* ini, tahapan-tahapan akan dibagi menjadi tiga, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi (Kusrini, 2023). Angket yang diberikan berupa angket tentang penilaian diri sendiri, penilaian teman sejawat, serta angket terkait pandangan mahasiswa akan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek selama satu semester di mata kuliah *chukyu sakubun*.

Partisipan dalam penelitian ini adalah empat puluh tujuh orang mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jepang di salah satu Perguruan Tinggi di Sumatera Barat yang mengikuti perkuliahan *chukyu sakubun* di semester 5. Mahasiswa terbagi ke dalam dua kelas yaitu JPG-1 dan JPG-2 dengan jumlah mahasiswa masing-masing 20 dan 27 orang. Partisipan memiliki kemampuan bahasa Jepang yang berbeda-beda, dengan rentang dari kemampuan tingkat menengah hingga tingkat dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di bagian ini akan dijabarkan hasil observasi terhadap tahapan-tahapan penerapan PjBL di mata kuliah *chukyu sakubun*. PjBL yang diterapkan dalam perkuliahan *chukyu sakubun* ini adalah PjBL dengan target luaran berupa produk berupa buku bacaan *tadoku*. mahasiswa akan diberi tugas berupa proyek untuk menghasilkan produk berupa buku bacaan *tadoku*. Buku bacaan *tadoku* ini adalah buku bergambar yang berisikan cerita atau berupa teks informatif yang memiliki tingkatan level kesulitan dan digunakan dalam kegiatan membaca ekstensif (*tadoku*).

Tadoku atau membaca ekstensif adalah sebuah pendekatan dalam membaca yang difokuskan kepada membaca untuk kesenangan. Dalam *tadoku* ini ditekankan kepada membaca dengan kuantitas yang banyak dan secara cepat, bacaan lebih ringan, serta tidak ada tuntutan lain setelah membaca seperti tugas dan latihan terstruktur (Haq, 2019).

Pemilihan projek dengan target luaran buku *tadoku* ini didasari atas tuntutan agar mahasiswa mampu menulis dengan memanfaatkan skill abad 21 seperti kolaborasi, kreativitas, berpikir kritis, dan komunikasi. Selain itu, luaran dari proyek berbentuk buku ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan bacaan berbahasa Jepang yang memiliki unsur kearifan lokal.

Tahap persiapan

Pada tahap persiapan ini, fokus kegiatan adalah pengenalan tentang projek beserta target luaran berupa buku *tadoku*, pembagian kelompok, pemilihan wilayah, dan pemilihan tema buku dan penentuan target pembaca.

Di awal perkuliahan, mahasiswa diberi penjelasan mengenai pembelajaran berbasis projek pada mata kuliah *chukyu sakubun*. Setelah itu, juga dipaparkan target luaran dari mata kuliah ini yaitu berupa produk buku bacaan *tadoku*. Agar target luaran tersebut dapat tercapai dengan baik di akhir semester, mahasiswa diajak untuk mengenal langsung *tadoku* dan contoh buku yang biasa digunakan dalam pendekatan *tadoku*. Selama satu pertemuan, dosen membawa beberapa buku *tadoku* yang memiliki berbagai macam tingkat kesulitan (*graded readers*), kemudian meminta semua mahasiswa untuk membaca beberapa buku tersebut secara perorangan. Setelah selesai membaca, mereka diminta untuk membentuk kelompok kecil dan mendiskusikan karakteristik dari buku yang telah mereka baca. Salah satu perwakilan kemudian mempresentasikan hasil temuan mereka mengenai ciri dari buku *tadoku*, yaitu; bukunya memiliki ilustrasi di tiap halaman, masing-masing buku mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda yang ditandai dengan level, per halamannya didominasi dengan gambar sedangkan kalimatnya tidak terlalu banyak, memiliki genre yang berbeda-beda seperti budaya, cerita, alam, masyarakat, dan lain-lain. Dengan adanya kegiatan ini, mahasiswa dapat memahami secara lebih dalam proyek dan target produk yang akan mereka hasilkan secara lebih dalam.

Kegiatan selanjutnya adalah membentuk kelompok kecil yang terdiri dari tiga hingga empat orang per kelompok. Jumlah anggota kelompok 3-4 orang ini dianggap jumlah yang optimal dalam meningkatkan *peer learning* (Correge & Michinov, 2021). Kelas JPG-1 dibagi menjadi enam kelompok, sedangkan JPG-2 terbagi ke dalam sembilan kelompok. Tata cara pemilihan kelompok diserahkan kepada masing-masing kelas. Kelas JPG-1 memutuskan untuk dilakukan pengundian, sedangkan kelas JPG-2 memilih sendiri anggota kelompok dengan alasan untuk memudahkan kolaborasi di saat pengerjaan projek. Setelah terbentuknya kelompok, mahasiswa diminta untuk memilih salah satu wilayah di provinsi Sumatera Barat untuk dijadikan sebagai *setting* buku bacaan *tadoku*. Oleh karena produk yang ingin dihasilkan harus memiliki unsur kearifan lokal daerah, maka masing-masing kelompok diminta untuk memilih lokasi yang berbeda dengan kelompok yang lain. Juga ditentukan bahwa satu wilayah hanya boleh

dipilih oleh maksimal tiga kelompok saja. Dosen juga meminta mahasiswa untuk mempertimbangkan pemilihan wilayah dari segi kemudahan akses, jarak dari kampus, dan dana.

Setelah wilayah di pilih, mahasiswa kemudian mendiskusikan tema besar yang akan di bahas dalam buku *tadoku* masing-masing kelompok. Dosen pengampu berperan dalam memberikan masukan dan komentar terhadap ide tersebut. Tidak jarang kelompok lain juga memberikan ide kepada kelompok yang mengalami kesulitan dalam merumuskan tema. Agar tidak terjadi *overlap* tema dengan kelompok lain, masing-masing kelompok kemudian menuliskan di papan tulis daerah dan tema yang akan digunakan. Topik besar dan batasannya, topik yang dipilih adalah mengenalkan wilayah Sumatera Barat berupa alam, manusia, makanan, kebiasaan, dll melalui buku bacaan *tadoku*.

Pada bagian akhir persiapan, sebelum memasuki tahap pelaksanaan, masing-masing kelompok diminta untuk menentukan siapa target pembaca dari buku *tadoku* yang akan mereka hasilkan. Siapa target pembaca akan menentukan tingkat kesulitan bahasa Jepang yang akan digunakan pada proses pembuatan buku. Dalam proyek ini, dengan mempertimbangkan level kemampuan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan *chukyu sakubun*, ditentukan bahwa target pembaca buku *tadoku* hasil dari PjBL ini adalah pemelajar dasar bahasa Jepang. Oleh karena itu, level bahasa Jepang yang akan digunakan adalah bahasa Jepang yang dapat dipahami oleh pemelajar dasar, dalam hal ini dengan menggunakan kosakata dan tata bahasa JLPT N4-N5.

Tahap penerapan

Pada tahap penerapan ini, fokus kegiatan adalah pembuatan draft buku *tadoku* secara berkelompok, mencari data ke lapangan (*fieldwork*), penyelesaian draft buku dalam bahasa Jepang, dan *layouting*.

Langkah awal dalam tahap penerapan ini adalah secara berkelompok membuat draft buku *tadoku*. Kegiatan *drafting* ini dilakukan selama tiga pertemuan dengan melibatkan mahasiswa dan dosen. Penyusunan draft dibuat dalam bahasa Indonesia agar memudahkan mahasiswa dalam merumuskan tema yang akan dibuat. Kolaborasi dan komunikasi antar mahasiswa ditunjukkan dari diskusi sesama anggota kelompok. Masing-masing anggota memberikan kontribusi dalam penyusunan draft ini melalui catatan-catatan yang dirangkum oleh salah satu anggota. Penyusunan draft merupakan hal yang sangat penting dilakukan sebelum mahasiswa terjun ke lapangan untuk mencari data dan dokumentasi yang akan digunakan sebagai ilustrasi pada buku. Oleh karena itu, sebelum mahasiswa mengambil data ke lokasi wilayah tujuan, dosen memastikan bahwa draft yang disusun sudah lengkap dan mencakup rencana data yang akan diambil atau dicari, seperti siapa narasumber yang akan diwawancarai, lokasi yang akan difoto, kegiatan masyarakat apa yang akan diambil gambarnya untuk dijadikan bahan, kebiasaan masyarakat di wilayah tersebut, dan sebagainya.

Setelah penyelesaian draft, kelompok diberi waktu untuk survey dan mencari data ke lapangan selama dua minggu. Untuk memudahkan proses pengumpulan data, khususnya ke wilayah yang jauh dari kampus atau membutuhkan izin khusus, dosen pengampu mengeluarkan surat izin untuk melakukan survey ke lapangan. Selama masa

kuliah lapangan ini, mahasiswa diingatkan untuk selalu menghormati dan menghargai tata krama dan adat istiadat daerah yang mereka kunjungi agar tidak terjadi permasalahan selama pengambilan data. Sebagai bukti, masing-masing kelompok mengupload dokumentasi berupa foto dan video ke dalam folder masing-masing kelompok di *google drive* yang telah disediakan oleh dosen pengampu. Dosen dapat mengamati dan mengomentari dokumentasi yang diambil dan memberikan saran tambahan jika dirasa ada yang masih kurang lengkap.



Gambar 1. Pengambilan data ke lapangan



Gambar 2 Dokumentasi di lapangan

Step selanjutnya setelah pengambilan data ke lapangan adalah penyelesaian draft buku dalam bahasa Jepang. Tahap penyelesaian draft buku dalam bahasa Jepang ini dilakukan secara luring di dalam kelas. Pada tahapan ini, terlihat banyak mahasiswa mengalami kesulitan ketika mengalihbahasakan draft bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang. Hal ini disebabkan karena ketika menulis draft bahasa Indonesia, mahasiswa tidak memikirkan apakah bahasa yang digunakan dalam draft tersebut akan mudah untuk dialihbahasakan dengan kemampuan bahasa Jepang yang mereka miliki. Selain itu, bahasa Jepang yang ditulis juga harus memperhatikan target pembaca yaitu pemelajar dasar, sehingga draft yang telah mereka rancang harus disesuaikan kembali. Masalah lainnya adalah kemampuan bahasa Jepang beberapa mahasiswa yang belum mampu untuk menuliskan gagasan dengan menggunakan bahasa Jepang yang baik dan benar.

Dalam penyelesaian draft bahasa Jepang ini, mahasiswa diizinkan untuk menggunakan kamus cetak maupun kamus elektronik. Meskipun dosen sudah mengingatkan mahasiswa untuk menghindari penggunaan *google translate* dalam mengalihbahasakan, khususnya per kalimat, masih banyak ditemukan pada karya mahasiswa yang terindikasi menggunakan *google translate* tanpa dilakukan perbaikan atau penyesuaian. Oleh karena itu, dosen pengampu harus mengecek bahwa karya atau produk yang dihasilkan dalam penerapan PjBL ini memang betul tulisan mahasiswa berdasarkan kemampuan bahasa Jepang yang mereka miliki. Tulisan yang terindikasi dari hasil *google translate* tersebut akan diminta untuk direvisi kembali.

Proses terakhir dari tahap penerapan ini adalah melakukan *layout* terhadap produk berbentuk buku bacaan *tadoku*. Sebagian mahasiswa menggunakan aplikasi *canva* dalam *layouting* buku karena memiliki fitur yang bagus dan mudah digunakan. Kelompok lain menggunakan *powerpoint* dan *microsoft word* dalam menyusun layout. Selama proses ini, dosen akan memberikan masukan terhadap tata letak, pilihan gambar yang digunakan, dan penempatan narasi pada buku. Hasil akhir

produk dengan format *pdf* kemudian diupload di sistem *e-learning unp*. Mahasiswa juga diminta untuk mencetak produk tersebut dalam bentuk buku berwarna untuk ditampilkan di tahap akhir penerapan.

Tahap evaluasi

Kegiatan tahapan evaluasi ini yaitu penyajian produk melalui presentasi produk yang dilakukan di depan kelas, serta melakukan evaluasi diri, teman sejawat dan proses PjBL melalui angket secara *online*.

Mahasiswa mempresentasikan hasil produk di depan kelompok lain dengan memperlihatkan langsung produknya kepada mahasiswa lain. Presentasi juga dilakukan dengan menggunakan bantuan *powerpoint* agar mahasiswa lain dapat melihat langsung produk yang disajikan. Dalam kegiatan presentasi ini, mahasiswa menjelaskan dengan lebih rinci tentang produk yang mereka buat, keunggulan dari produk mereka dan menjawab pertanyaan atau komentar dari mahasiswa lain. Dari kegiatan presentasi ini, mahasiswa dilatih untuk dapat berkomunikasi dengan mahasiswa lain, mampu mempresentasikan kelebihan produk dan mampu mempertahankan argumennya di depan kelas. Di sini dapat terlihat interaksi antar siswa melalui presentasi oral melalui produk yang telah dibuat.

Evaluasi juga dilakukan melalui penyebaran angket terhadap diri, teman sejawat dan terhadap proses pembelajaran PjBL. Untuk memudahkan mahasiswa untuk mengisi angket, instrument penelitian disebar melalui *google form* dan kemudian diisi melalui perangkat yang dimiliki siswa seperti *smartphone* atau melalui laptop yang terhubung ke internet.

Hasil PjBL Tadoku

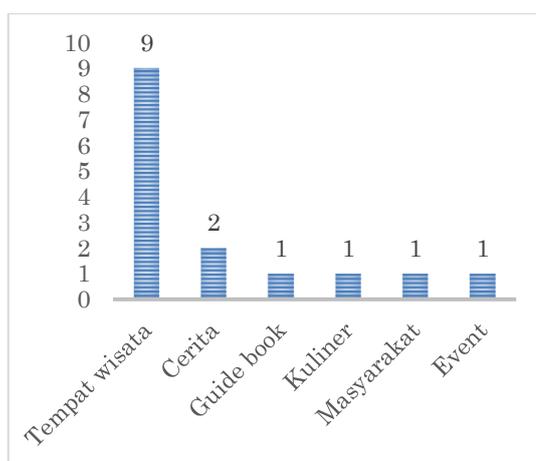
Dari hasil penerapan PjBL pada mata kuliah Chukyu Sakubun, 15 buku bacaan tadoku dihasilkan oleh mahasiswa. Judul dari buku tadoku karya mahasiswa yang mengikuti kuliah sakubun dengan PjBL dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Produk PjBL buku bacaan *tadoku*

No.	Judul	Wilayah	Genre
1	伝説ですか、事実ですか	Kota Padang	cerita
2	マリンクンダンの物語	Kota Padang	cerita
3	PADANG アンコットのガイドブック	Kota Padang	<i>guide book</i>
4	タブイックに見ましよう	Kota Pariaman	event
5	アンソドゥオ島	Kota Pariaman	Tempat wisata
6	マングローブとカメの保守 —パリアマンの町—	Kota Pariaman	Tempat wisata
7	Wonderful BUKITTINGGI	Kota Bukittinggi	Tempat wisata
8	CULINARY TOURISM in Bukittinggi	Kota Bukittinggi	Kuliner
9	ジャムガダンのおすすめのスポット	Kota Bukittinggi	Tempat wisata

10	パヤクンプの自然観光	Kota Payakumbuh	Tempat wisata
11	Harau —ハラウの観光地—	Kab. 50 kota	Tempat wisata
12	ソケットの村「パンダイ・シ ケク」	Kab. Tanah Datar	Tempat wisata
13	ソロクの農業の生活	Kab. Solok	Masyarakat
14	SOLOK SELATAN 西スマトラの 宝物	Kab. Solok Selatan	Tempat wisata
15	Pesisir Selatan 探索しよう「 Jembatan Akar Bayang」	Kab. Pesisir selatan	Tempat wisata

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa mahasiswa memilih sembilan daerah berbeda yang ada di wilayah Sumatera Barat sebagai tempat mencari ide pembuatan buku. Daerah tersebut antara lain adalah kota Padang, Kota Pariaman, kota Bukittinggi, kota Payakumbuh, kabupaten 50 Kota, kabupaten Tanah Datar, kabupaten Solok, kabupaten Solok Selatan, dan kabupaten Pesisir Selatan. Pemilihan daerah ini didasari dari berbagai alasan seperti jarak dari kampus, keterbatasan dana, kemudahan akses, dan lain-lain.



Grafik 1. Distribusi produk berdasarkan genre

Dari sisi genre yang dihasilkan, sembilan buku memiliki tema “tempat wisata”, yaitu menjelaskan dan mempromosikan tempat wisata di berbagai daerah yang ada di daerah Sumatera Barat. Selanjutnya, dua buku memiliki tema “cerita” yang mengambil cerita rakyat dari wilayah Sumatera Barat lalu dibuat versi baru dengan menggunakan bahasa Jepang. Sedangkan masing-masing satu buku dengan tema “guide book”, “kuliner”, “masyarakat”, dan “event” juga menjadi produk dari PjBL dalam mata kuliah Sakubun. Dari hasil angket mahasiswa, ditemukan bahwa pemilihan tema “tempat wisata” dipilih oleh mayoritas kelompok dikarenakan mudahnya untuk menentukan tema dan merancang draft. Selain itu mahasiswa

cenderung lebih mampu untuk menjelaskan tempat wisata dengan menggunakan bahasa Jepang dibandingkan dengan tema yang lain.



Gambar 3. Produk buku Tadoku Padang アンコット



Gambar 4 Produk Buku Tadoku Mahasiswa

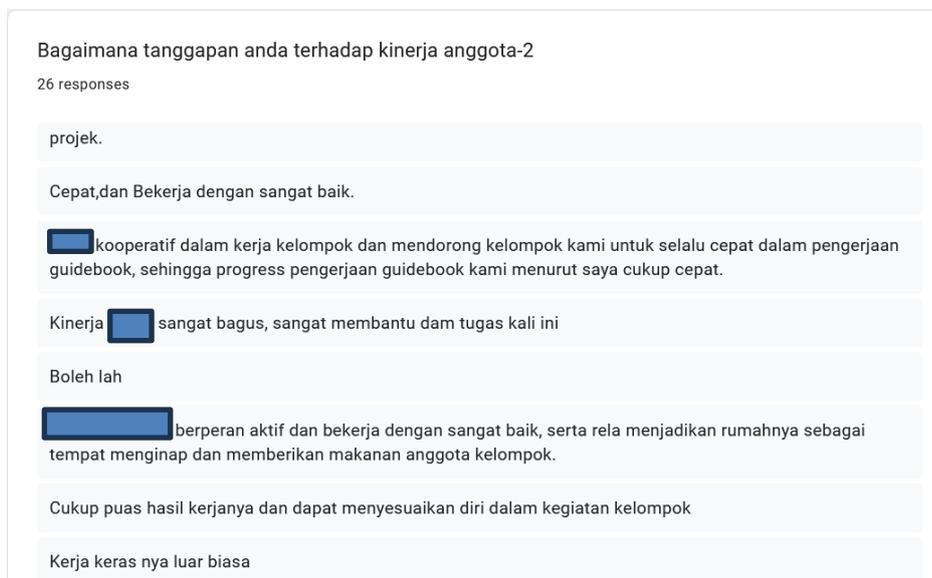
Produk buku bacaan tadoku hasil pembelajaran dengan menggunakan PjBL ini diupload ke dalam sistem *elearning unp*, kemudian dicetak dalam bentuk buku berwarna. Kumpulan buku hasil karya mahasiswa ini akan menjadi tambahan koleksi bacaan berbahasa Jepang yang dapat digunakan dalam mata kuliah membaca, atau dalam kegiatan *tadoku*.

Hasil evaluasi diri dan rekan sejawat



Gambar 5. Evaluasi diri

Grafik di atas menggambarkan keterlibatan individu dalam pengerjaan buku *tadoku*. Mahasiswa diminta untuk menceklis sejauh mana keterlibatan dirinya dalam pembuatan buku. Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa tingkat keterlibatan mahasiswa dalam pengerjaan buku *tadoku* sangat tinggi. Ini terlihat dari lebih dari 90 persen mahasiswa terlibat dalam perumusan judul dan rancangan draft serta turut andil dalam mencari data ke lapangan. Lebih dari 70 persen mahasiswa terlibat langsung dalam penulisan bahasa Jepang. Sedangkan lebih dari setengah ikut serta dalam *layouting* dan desain buku.



Gambar 6. Respon Penilaian Teman Sejawat

Mahasiswa juga diminta untuk menilai anggota masing-masing kelompok dengan menuliskan komentar mereka di dalam angket yang telah disebar di google form. Hanya dosen pengampu yang dapat melihat tanggapan terhadap kinerja rekan

sejawat. Dari tanggapan ini, dosen pengampu dapat memberikan penilaian yang objektif terhadap kinerja masing-masing individu di dalam kelompok.

KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis Proyek (PjBL) yang diterapkan dalam mata kuliah Sakubun tingkat menengah (*Chukyu Sakubun*) ini berupa sebuah kegiatan penulisan secara berkelompok dengan luaran buku bacaan *Tadoku*. PjBL penulisan buku *Tadoku* ini terbagi menjadi tiga tahapan; tahap persiapan, tahap penerapan dan tahap evaluasi. Dari PjBL ini dihasilkan 15 buku *tadoku* dengan berbagai genre. Hasil angket menjelaskan bahwa sebagian besar partisipan terlibat secara proaktif dari proses awal hingga proses akhir pengerjaan proyek ini. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses pengerjaan proyek mahasiswa mampu berkomunikasi dan berkolaborasi dengan anggota kelompok, serta berpikir kritis dan kreatif dalam menghasilkan produk.

REFERENSI

- Beckett, G.H., & Miller, P.C. (2006). *Project based second and foreign language education*. Information Age Publishing Inc. USA.
- Brundier, K., & Wiek, A. (2013). Do we teach what we preach? An international comparison of problem- and project-based learning courses in sustainability. *Sustainability (Switzerland)*, 5(4), 1725-1746. <http://doi.org/10.3990/su5041725>.
- Chen, C. H., & Yang, Y. C. (2019). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: a meta-analysis investigating moderators. *Educational research review*, 26(02), 71-81. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2018.11.9001>
- Correge, J-B., & Michinov, N. (2021). Group Size and Peer Learning: Peer Discussions in Different Group Size Influence Learning in a Biology Exercise Performed on a Tablet with Stylus. *Front.Educ*, 6:733663. doi: 10.3389/feduc.2021.733663edz
- Indrowaty, S.A., & Faizah, N. (2021). The Implementation of Project-Team Based Learning Method on Sakubun Online Learning. *EDUCATIO: Journal of Education*, 6(2), 191-202.
- Khoiriyah, A. R. (2019). Efektivitas Metode Pembelajaran Project Based Learning dengan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Pendek Bahasa Jepang Penelitian Eksperimen Murni untuk Kelas XI SMK 45 Lembang. Dissertation. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kusrini, D. (2023). Penerapan Project Based Learning Dalam Pengajaran Dokkai untuk Pemelajar Bahasa Jepang Tingkat Menengah. *Hirameki*, 1 (1):26-32.
- Garcia, C. (2016). Project-based learning in virtual group – collaboration and

- learning outcomes in a virtual training course for teachers. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 228(06), 100-105.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.07.015>.
- Gie, L. (1992). *Pengantar Dunia Karang Mengarang*. Yogyakarta: Liberty
- Haq, M. (2021). Persepsi siswa terhadap implementasi Tadoku pada mata kuliah Shokyu Dokkai. *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa*, 15(1), 1-10.
- Higashino, Y., (2020). Developing English Communicative Competence through Project-based Language Teaching in Public Elementary Schools: Implementing Proactive, Interactive, and Deep Learning through the Utilization of Selected English Picture Books. *Bull. of Nippon Sport Sci. Univ.* 49, 1043-1060.
- Hiromasa, O. (2020). Eigo Kyoin yosei katei ni okeru purojekuto gakushu no jissen. *Joetsu Kyouiku Daigaku Kiyou*. Joetsu Education University. 40(1).
- Hyogyon, K. (2010). *Kaku Koto o Oshieru. Kokusai kouryuu kikin nihongo kyoujehou shiriizu dai8ka*. Tokyo: Hitsuzi & The Japan Foundation.
- Nasution, T., Ambiyar, Wakhinuddin (2022). Model Project-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Perguruan Tinggi. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*. Vol.20 (1). Doi: <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3675>
- Pugar, Q. H. (2020). *Penggunaan Metode STEAM Project Based Learning dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Shafei, A., & Rahim, H. A. (2015). Does project-based learning enhance Iranian EFL learners' vocabulary recall and retention?. *Iranian Journal of Language Teaching Research*, 3(2), 83-99.
- Sutjianti, N., & Rasiban, L. M. (2017). Project-Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Menulis Karangan Pendek Bahasa Jepang. *Barista: Jurnal Kajian Bahasa dan Pariwisata*, 4(2), 148-156.
- Yuniarsih, Ristiawati, T., & Fauziyah, F. (2021). Project based learning dalam pembelajaran Kaiwa di masa pandemi. *SoCul: International Journal of Research in Social Cultural Issues*, 1(4).
- Yusuf, M.S. (2014). *Efektivitas Pendekatan Project Based Learning dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.