

Implementasi Project Based Learning (PJBL) dalam Pembelajaran Teks Legenda

Donna Sita Andriyani

Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Malang

donnasitaandriyani@gmail.com

Abstrak

Dalam pembelajaran teks Legenda, implementasi *Project-Based Learning* (PjBL) dimaksudkan untuk melatih memahami dan menyampaikan teks legenda, terutama kurangnya kepercayaan diri dan kemampuan berbicara siswa. Tujuannya adalah untuk meningkatkan komunikasi verbal siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan mengembangkan kemampuan analitis melalui penerapan PjBL. Proyek ini berlangsung selama delapan minggu dengan siswa kelas XI dan mencakup analisis teks, presentasi, serta pengembangan komik strip digital menggunakan perangkat berbasis AI. Temuan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kelancaran berbicara, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap kerangka naratif ditunjukkan dengan peningkatan nilai ujian akhir dan hasil proyek yang lebih inovatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa PjBL secara signifikan meningkatkan kemampuan berbahasa dan keterampilan abad ke-21, menjadikannya sebagai metode yang relevan dan berpengaruh untuk mempelajari teks naratif dalam Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: pembelajaran berbasis proyek, teks legenda, keterampilan berbicara

Abstract

In learning Legend texts, the implementation of *Project-Based Learning* (PjBL) is intended to train students to understand and convey legend texts, especially their lack of confidence and speaking skills. Its goal is to enhance students' verbal communication, boost motivation for learning, and cultivate analytical abilities through the application PjBL. The project lasted eight weeks with eleventh-grade students and included text analysis, presentations, and the development of digital comic strips using AI-based tools. The finding indicated considerable enhancement in students' speaking fluency, involvement, and understanding of narrative frameworks, demonstrated by increased final test scores and more innovative project results. The research indicates that PjBL significantly improves language abilities and 21st-century skills, establishing it as a pertinent and influential method for learning narrative texts within the Independent Curriculum.

Keywords: project-based learning, legend text, speaking skill

PENDAHULUAN

Pembelajaran teks naratif khususnya legenda, merupakan elemen krusial dalam pengembangan kemampuan berbahasa Inggris di tingkat pendidikan menengah. Akan tetapi dalam realisasinya, banyak pelajar masih mengalami tantangan dalam memahami susunan naratif, menyampaikan gagasan secara verbal, dan membangun rasa percaya diri saat berbicara di depan kelas. Fenomena ini sejalan dengan hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa cenderung tidak aktif ketika diminta untuk mempresentasikan isi teks atau menceritakan ulang legenda secara lisan. Sebaliknya, Kurikulum Merdeka mendukung pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berfokus pada proses, sehingga inovasi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan yang mendesak. Model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) yang berfokus pada siswa dianggap sebagai salah satu pendekatan yang sesuai untuk menyelesaikan masalah tersebut. Nababan *et al.* (2023) menjelaskan bahwa PjBL adalah

metode pengajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek atau fokus utama, dengan penekanan pada proses belajar yang menghasilkan produk sebagai hasil akhir.

Beragam studi sebelumnya telah membuktikan efektivitas PjBL dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Budiono *et al.* (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran PjBL merupakan pendekatan inovatif yang berorientasi pada siswa dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan melakukan penyelidikan, sehingga dapat meningkatkan kreativitas serta motivasi mereka. Penulisan selanjutnya mengenai efektivitas PjBL terhadap keterampilan berpikir kritis siswa menunjukkan bahwa penerapan model ini telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan yang menekankan pada solusi masalah, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan dalam menyelesaikan masalah. *Project-Based Learning* (PjBL) memungkinkan siswa untuk menghubungkan pelajaran yang dipelajari dengan kondisi nyata, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aplikatif dan relevan (Rahman *et al.*, 2024). Namun, PjBL masih terbatas untuk digunakan dalam pembelajaran teks legenda di Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut tentang bagaimana model ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan pemahaman teks naratif. Ditambah lagi, belum banyak penggunaan PjBL yang secara khusus berfokus pada pengembangan analisis teks legenda dan keterampilan berbicara melalui proyek kreatif seperti presentasi, analisis visual, dan komik strip digital. Diharapkan melalui penelitian ini ditemukan desain pembelajaran inovatif yang menggabungkan analisis teks, pemanfaatan teknologi, dan kegiatan produksi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek pada materi teks legenda yang dapat: (1) meningkatkan kemampuan komunikasi siswa melalui kegiatan presentasi dan *retelling*, (2) meningkatkan keinginan siswa untuk bekerja sama dalam kegiatan kolaboratif, dan (3) melatih keterampilan analitis siswa dengan memahami struktur naratif dan elemen kebahasaan teks legenda. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan penelitian sebelumnya tentang penggunaan PjBL dalam pembelajaran bahasa Inggris. Secara praktis, penelitian ini memberikan strategi pembelajaran yang berbeda serta relevan dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan berdampak pada kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas, kerja tim, dan kemampuan berpikir kritis.

METODE

Studi ini menerapkan metode kualitatif deskriptif untuk menganalisis implementasi model PjBL dalam pembelajaran teks legenda pada siswa kelas XI. Menurut Walliman (2001), data pada penulisan kualitatif memiliki sifat deskriptif sebab diperoleh dari dokumen, rekaman audio-video, transkrip, kata-kata, serta foto. Pendekatan ini diambil untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang proses belajar, keterlibatan siswa, serta dampak PjBL terhadap kemampuan berbicara, motivasi, kreativitas, dan pemahaman peserta didik.

Dalam penelitian ini, istilah praktik terbaik merujuk pada metode pembelajaran yang lebih baik dibandingkan metode pembelajaran biasa dan memenuhi standar kualitas tertentu yang bisa dinilai secara objektif, seperti yang dijelaskan oleh Robbins (2009).

Penelitian ini mendokumentasikan dan menganalisis pengalaman belajar siswa secara faktual, realistis, dan terstruktur. Penulis menggunakan Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-C MAN 2 Kota Malang pada tahun ajaran 2025–2026 sebagai subjek penelitian.

Total sampel siswa yang diteliti adalah 36 siswa terdiri dari 29 perempuan dan 7 laki-laki. Penulisan dilakukan di area sekolah dengan dukungan fasilitas digital seperti *IT Board* untuk mendukung pelaksanaan PjBL. Lama waktu pelaksanaan penulisan adalah selama delapan minggu, yaitu pada Juli–Agustus 2025, dengan dua kali pertemuan langsung setiap minggu.

Data yang benar dan bisa dipercaya menjadi dasar penting untuk mengambil kesimpulan dalam penelitian, sehingga hasil penelitian bisa diterapkan dengan baik dalam konteks pembelajaran yang lebih luas (Karnia, 2024). Dalam penulisan ini, penulis mengumpulkan data primer dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran, hasil presentasi kelompok, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), produk proyek (analisis teks dan komik), kemampuan berbicara saat presentasi dan *retelling*, serta catatan observasi guru. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari buku paket Bahasa Inggris Kelas XI SMA (Kemendikbudristek, 2022), video legenda di *YouTube*, materi berbasis AI (*text-to-speech audio* dan *platform Canva/Pixton*), serta literatur yang relevan dengan model PjBL.

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif ini menggunakan metode observasi, wawancara atau refleksi, dan dokumentasi yang biasa digunakan dalam penelitian kualitatif (Ardiansyah *et al.*, 2023). Informasi dikumpulkan dengan beberapa metode, yaitu: (1) pengamatan, guna mengamati partisipasi, kerja sama, serta perilaku belajar peserta didik sepanjang kegiatan pembelajaran menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan, (2) dokumentasi, yang mencakup pengumpulan hasil presentasi, produk proyek, LKPD, foto atau video kegiatan, dan nilai evaluasi, (3) wawancara atau refleksi, untuk mendapatkan informasi mengenai pandangan siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek, serta (4) penilaian kinerja, dengan menggunakan rubrik penilaian kemampuan berbicara, kreativitas proyek, dan tes pemahaman teks legenda.

Menurut Husnailail (2024) dalam penulisan kualitatif, temuan atau data dinyatakan valid jika tidak terdapat perbedaan antara yang dilaporkan oleh penulis dan kenyataan yang terjadi pada objek yang diteliti. Selanjutnya, Arianto (2024) menyatakan bahwa triangulasi data adalah metode yang dapat diterapkan dalam penulisan kualitatif guna memperkuat validitas dan keandalan temuan dengan mengintegrasikan data dari berbagai sumber. Terdapat 6 jenis triangulasi menurut Arianto (2024), yaitu triangulasi data, triangulasi metode, triangulasi teori, triangulasi waktu, triangulasi investigator, dan triangulasi *multiple*. Berdasarkan teori tersebut, maka penulis menerapkan 2 tipe triangulasi dalam penulisan ini untuk mendapatkan keabsahan data, yaitu: (1) triangulasi data, dengan membandingkan data dari observasi, dokumentasi, dan penilaian siswa, (2) triangulasi metode, dengan menggabungkan observasi, wawancara, dan analisis dokumen.

Adapun langkah pelaksanaan dalam penulisan ini terdiri dari tiga tahapan. Tahap pertama adalah persiapan, yang mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, penentuan materi teks legenda, penyediaan media pembelajaran berupa presentasi, video, dan audio AI, penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik, serta pembuatan rubrik penilaian. Tahap kedua adalah pelaksanaan, yang meliputi pengenalan konsep dan analisis struktur teks legenda, pemutaran video legenda, serta latihan menyimak menggunakan audio AI. Selanjutnya, dilaksanakan Proyek 1 berupa analisis teks dan presentasi kelompok, Proyek 2 berupa pembuatan komik strip digital menggunakan *Canva* atau *Pixton*, serta tugas *retelling* cerita legenda sebagai latihan berbicara. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang berupa analisis peningkatan kemampuan

berbicara, motivasi, kreativitas, serta hasil tes pemahaman siswa dibandingkan dengan indikator pencapaian pembelajaran.

Berikutnya terkait analisis data sangatlah penting dalam setiap proyek penulisan. Menurut pakar penulisan, terdapat tiga proses dalam menganalisis data penulisan: kondensasi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi (Miles *et al.*, 2014). Mengacu pada teori tersebut, maka pada tahap reduksi data penulis melakukan pemilihan, pengelompokan, dan penyederhanaan data hasil observasi, dokumentasi, dan rubrik penilaian. Selanjutnya pada tahapan kedua yaitu menyajikan data, penulis menyusun temuan dalam bentuk narasi, tabel, dan dokumentasi visual. Pada tahap terakhir penullis menarik kesimpulan, dimana penulis menginterpretasi temuan untuk menentukan efektivitas PjBL terhadap kemampuan berbicara, motivasi, kreativitas, dan pemahaman siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahapan utama penerapan pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Pada penelitian ini yaitu pemilihan pertanyaan pemantik, perencanaan dan pelaksanaan proyek, pengawasan, presentasi hasil, refleksi dan evaluasi. Selama delapan minggu pembelajaran teks legenda di kelas XI-C MAN 2 Kota Malang pada tahun ajaran 2025–2026, semua tahapan tersebut diterapkan secara sistematis.

Pada awalnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi yang harus dicapai, dan pertanyaan pemantik tentang pemahaman teks legenda dan hubungannya dengan nilai budaya dan kehidupan siswa. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam kelompok kerja yang beragam. Setiap kelompok menerima Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai panduan untuk membantu mereka menganalisis struktur teks, elemen bahasa, dan nilai moral yang terkandung dalam teks legenda.

Dua proyek utama membentuk pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek. Siswa ditugaskan untuk menganalisis teks legenda dalam proyek pertama. Mereka bekerja dalam kelompok untuk mempelajari struktur naratif seperti orientasi, komplikasi, resolusi, aspek kebahasaan dan pesan moral teks. Menggunakan media digital seperti *PowerPoint* atau *Canva*, hasil analisis kemudian dipresentasikan. Fokus dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara, pemikiran kritis, dan kerja sama kelompok.

Selanjutnya, Proyek 2 bertujuan untuk meningkatkan keterampilan *retelling* dan kreativitas siswa melalui pembuatan komik strip digital. Dalam proyek ini, siswa diminta untuk mengadaptasi teks legenda ke dalam bentuk visual dengan mempertimbangkan elemen seperti alur cerita, dialog, penggunaan bahasa Inggris yang tepat, dan aspek estetika. Siswa membuat produk akhir yang komunikatif dan menarik dengan menggunakan teknologi pendukung seperti *Canva*, *Pixton*, *AI-based audio*, dan *IT Board*.

Selama proses pengerjaan proyek, guru bertindak sebagai fasilitator dan memberikan arahan, bimbingan, dan umpan balik. Observasi aktivitas kelompok, diskusi kelas, dan evaluasi sementara kemajuan proyek adalah cara guru untuk melakukan monitoring. Rubrik digunakan untuk menilai kinerja siswa, yang mencakup kreativitas, penggunaan bahasa, isi, dan keterampilan presentasi. Akhir tahapan implementasi PjBL ditandai dengan presentasi hasil proyek dan refleksi pembelajaran. Pada tahap refleksi siswa menceritakan pengalaman mereka belajar, kesulitan yang mereka hadapi, dan pemahaman yang mereka peroleh selama proyek.

Hasil empiris Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) disajikan secara deskriptif berdasarkan proses pelaksanaan dan dibagi dalam tiga kategori tematik menurut fokus penulisan: (1) keterampilan lisan, (2) motivasi dan partisipasi siswa, serta (3) keterampilan menganalisis struktur dan unsur kebahasaan teks legenda. Hasil tersebut kemudian dianalisis dengan menghubungkan perkembangan kemampuan siswa pada setiap kategori tematik dengan teori dan temuan penelitian sebelumnya, sehingga menunjukkan bagaimana penerapan PjBL mempengaruhi keterampilan berbicara, motivasi, dan kemampuan analisis siswa.

1. Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa

Hilaliyah (2017) menyatakan bahwa ada beberapa jenis tes keterampilan berbicara yang mengharapkan siswa mengungkapkan ide, pikiran, atau perasaan mereka selain mengungkapkan kemampuan berbahasa mereka. Salah satu jenis tes ini adalah dengan menggunakan gambar cerita. Gambar cerita adalah gambar susun yang terdiri dari berbagai panel gambar yang saling berhubungan yang membentuk sebuah cerita secara keseluruhan.

Teori di atas mendukung gagasan penulis untuk mengembangkan pembelajaran berbasis proyek dengan menekankan pada evaluasi kemampuan berbicara siswa melalui media gambar seperti komik strip digital, dimana hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berbicara siswa. Pada awalnya, banyak siswa masih merasa ragu untuk berbicara di depan kelas, terutama saat kegiatan presentasi dan *retelling*. Akan tetapi, setelah menyelesaikan dua proyek utama menggunakan media gambar, kemampuan verbal siswa berkembang, terlihat dari kelancaran berbicara, ketepatan penggunaan struktur kalimat, serta rasa percaya diri saat berkomunikasi.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Presentasi

Criteria	Excellent	Good	Needs Improvement
Content Accuracy	<i>Full understanding; all narrative parts correct.</i>	<i>Mostly correct; minor errors.</i>	<i>Incorrect or missing elements.</i>
Presentation Skills	<i>Clear voice, confident, engaging.</i>	<i>Less confidence; minor clarity issues.</i>	<i>Low volume, unclear delivery.</i>
Language Use	<i>Correct grammar (Past Tense), strong vocab.</i>	<i>Some grammar errors.</i>	<i>Frequent errors; hard to understand.</i>
Creativity & Design	<i>Very creative visuals & neat layout.</i>	<i>Adequate creativity.</i>	<i>Minimal creativity or messy layout.</i>
Score Guide: <i>Needs Improvement = 0-79</i> <i>Good = 80-89</i> <i>Excellent = 90-100</i>			

Sesuai dengan rubrik penilaian kinerja, sebagian besar siswa memperoleh kategori “baik” hingga “sangat baik” dalam aspek kelancaran, ketepatan bahasa, dan keberanian dalam menyampaikan ide. Siswa juga dapat menyampaikan kembali pokok cerita legenda dengan teratur dan komunikatif.

2. Peningkatan Motivasi dan Partisipasi Aktif Siswa

Data observasi dan refleksi siswa menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Di awal pembelajaran, hanya beberapa siswa yang secara aktif mengajukan pertanyaan atau berdiskusi. Akan tetapi, setelah pelaksanaan kegiatan PjBL, partisipasi siswa bertambah, terutama saat bekerja dalam kelompok, menyiapkan presentasi, mengisi LKPD, dan merancang komik strip. Hal ini sejalan dengan temuan Akbar & Bahri (2017) yang menunjukkan bahwa PjBL efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Sebagian besar siswa melaporkan bahwa pemanfaatan teknologi seperti video dengan *subtitle*, audio *AI*, *Canva*, *Pixton*, dan *IT Board* menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, kontemporer, dan mudah dipahami. Kehadiran siswa juga bertambah selama pelaksanaan proyek, mencerminkan semangat positif terhadap metode pembelajaran ini.

3. Kemampuan Analitis terhadap Susunan dan Bahasa Teks Legenda

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menganalisis struktur naratif (orientasi, komplikasi, resolusi), aspek kebahasaan, dan nilai moral mengalami peningkatan yang signifikan. Pada Proyek 1, masing-masing kelompok siswa sukses menyampaikan analisis teks secara mendalam menggunakan media *PPT* atau *Canva*. Hasil LKPD kelompok lain juga menunjukkan pemahaman yang beragam terhadap materi presentasi.

Dalam Proyek 2, komik strip digital yang dibuat mencerminkan kemampuan siswa dalam menginterpretasikan narasi legenda menjadi bentuk visual yang teratur, logis, dan kreatif. Karya siswa menunjukkan penguasaan dialog dalam bahasa Inggris, deskripsi situasi, serta pemilihan kata yang tepat. Proses ini menunjukkan bahwa siswa dapat secara efektif mengaitkan analisis teks dengan media kreatif.

4. Hasil Penilaian Akhir

Hasil penilaian pembelajaran menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata kelas pada ujian pemahaman teks legenda. Selain kemajuan akademik, catatan pengamatan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan kepercayaan diri yang lebih tinggi, mampu berkolaborasi dengan baik, dan mempresentasikan hasil karya dengan kualitas visual yang bagus. Setiap kelompok menyelesaikan proyek sesuai jadwal dan menunjukkan kreativitas tinggi dalam penyampaian materi.

Pembahasan

Keberhasilan dalam menerapkan *Project-Based Learning* (PjBL) dalam penelitian ini tidak lepas dari tahapan pelaksanaannya yang terorganisir, mulai dari perencanaan hingga refleksi akhir, yang memberi kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Bagian ini membahas hasil utama penelitian, dengan mengaitkannya pada tujuan, permasalahan, serta teori dan temuan penelitian sebelumnya yang relevan. Pembahasan fokus pada analisis bagaimana penerapan PjBL dapat meningkatkan kemampuan berbicara, semangat belajar, partisipasi siswa, serta kemampuan menganalisis struktur dan elemen kebahasaan dalam teks legenda.

1. Keefektifan PjBL dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara

Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL berhasil dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil ini sejalan dengan Nababan *et al.* (2023), yang menekankan bahwa PjBL menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran dan menyediakan kesempatan bagi mereka untuk meningkatkan keterampilan komunikasi. Peningkatan kelancaran dan kepercayaan diri siswa berkaitan dengan teori bahwa PjBL mendukung pembelajaran yang berbasis pengalaman nyata dan produk, sehingga siswa berlatih berbicara dalam konteks yang relevan.

2. Dampak PjBL pada Motivasi dan Partisipasi Siswa

Peningkatan motivasi siswa dalam riset ini mendukung temuan Budiono *et al.* (2024), yang menyebutkan bahwa PjBL meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa lewat kegiatan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan penyelidikan. Dalam studi ini, siswa menunjukkan semangat yang besar saat menggunakan media digital. Ini menunjukkan bahwa penggabungan teknologi dengan PjBL sangat sesuai untuk pembelajaran abad ke-21 dan sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Penelitian ini juga mendukung teori bahwa pembelajaran yang berbasis konteks dan kerjasama dapat memperkuat rasa keterlibatan dalam proses belajar, sehingga motivasi berkembang secara internal.

3. PjBL sebagai Alat untuk Meningkatkan Keterampilan Analitis

Peningkatan kemampuan analitis siswa sejalan dengan gagasan bahwa *PjBL* memfasilitasi pemahaman yang mendalam. Rahman *et al.* (2024) menyatakan bahwa PjBL memperbaiki kemampuan berpikir kritis lewat proses pengidentifikasian masalah, penjelajahan informasi, dan perumusan solusi. Dalam penelitian ini, analisis struktur cerita dan pembuatan komik strip terbukti memfasilitasi siswa dalam memahami konsep naratif serta elemen kebahasaan dengan lebih jelas.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penekanan penelitian ini pada teks legenda, suatu genre yang masih jarang dianalisis dalam konteks PjBL yang berlandaskan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi baru berupa rancangan pembelajaran yang menggabungkan analisis teks, presentasi, *retelling*, dan pembuatan media kreatif.

4. Integrasi Teknologi dalam PjBL untuk Pembelajaran Bahasa

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa teknologi seperti audio *AI*, *Canva*, *Pixton*, dan *IT Board* memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan pengalaman belajar. Hal ini sejalan dengan kebutuhan kompetensi abad ke-21, di mana penguasaan informasi, kreativitas, dan kerja sama adalah keterampilan penting. Pengintegrasian teknologi ini tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep cerita dan menyampaikan gagasan dengan lebih efektif.



Gambar 1. Hasil editing *Comic Strips Digital* siswa menggunakan *AI Tools*

Studi serupa yang menggabungkan teknologi dengan PjBL dalam pembelajaran bahasa juga telah dilakukan oleh Wardani *et al.* (2025). Dalam penelitian tersebut, dinyatakan bahwa penggunaan metode PjBL lewat *vlog* dapat meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan menulis serta berbicara siswa, sehingga relevan sebagai inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di zaman digital. Dijelaskan lebih lanjut bahwa proyek itu tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar siswa, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan kebutuhan era digital, menjadikannya sebagai model pembelajaran yang cocok diterapkan lebih luas dalam konteks pendidikan kontemporer.

5. Sumbangan Penelitian untuk Pengembangan Pembelajaran Bahasa Inggris

Penelitian ini menawarkan kontribusi praktis melalui model PjBL yang dapat digunakan oleh guru untuk pengajaran teks legenda dalam Kurikulum Merdeka. Selain itu, hasil ini mendukung teori bahwa lingkungan belajar yang kooperatif dan efisien dapat secara bersamaan meningkatkan keterampilan komunikasi dan analitis siswa. Penelitian ini juga memperkaya literatur tentang PjBL dalam pengajaran bahasa, khususnya dalam genre naratif daerah.

Temuan penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya oleh Hasanah (2025) yang dalam pembahasannya, diungkapkan bahwa analisis data observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan metode PjBL berada pada kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa kegiatan pengembangan pembelajaran tersebut efektif. Selanjutnya, dalam analisis angket, respon siswa juga menunjukkan tanggapan positif terhadap penerapan model pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran teks legenda di kelas XI-C MAN 2 Kota Malang tahun ajaran 2025-2026 terbukti efektif meningkatkan kemampuan berbicara, motivasi, partisipasi, serta keterampilan analitis siswa. PjBL menawarkan pengalaman belajar yang praktis melalui presentasi, *retelling*, analisis teks, dan pembuatan komik strip digital, sehingga siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengungkapkan ide secara lisan dan mampu memahami struktur naratif serta elemen kebahasaan teks legenda dengan lebih mendalam.

Penggabungan teknologi seperti audio AI, Canva, Pixton, dan IT Board juga meningkatkan partisipasi siswa, inovasi, dan mutu materi pembelajaran. Secara umum, PjBL terbukti sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan mendukung pengembangan kemampuan abad ke-21, yang mencakup kreativitas, kolaborasi, serta keterampilan berpikir kritis.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan supaya guru secara konsisten menerapkan *Project-Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran teks legenda dengan memanfaatkan media dan teknologi digital guna meningkatkan kreativitas serta partisipasi siswa. Sekolah diharapkan memberikan fasilitas digital yang cukup dan mendukung pelatihan guru mengenai strategi pembelajaran berbasis proyek. Penelitian berikutnya disarankan untuk memperluas jangkauan dengan jumlah sampel yang lebih banyak, variasi proyek, serta topik-topik berbeda sesuai dengan standar Kurikulum Merdeka agar penerapan PjBL dapat memperkuat kemampuan abad ke-21 siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada siswa kelas XI-C MAN 2 Kota Malang yang telah ikut serta secara aktif dalam kegiatan *Project-Based Learning*. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak sekolah dan teman-teman sejawat yang telah memberikan dukungan, fasilitas, serta masukan yang konstruktif sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, F., & Bahri, A. (2017). Potensi model PjBL (Project-Based Learning) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan gaya belajar berbeda. *Sainsmat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(1), 95–106. <https://doi.org/10.35580/sainsmat6198902017>.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Arianto, B. (2024). *Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif*. Borneo Novelty Publishing. <https://doi.org/10.70310/q81zdh33>.
- Ary, D., Jacobs, L. C., & Sorensen, C. (2010). *Introduction to research in education* (8th ed.). Cengage Learning.
- Budiono, S., Setyariza, N. A., Kusumawardani, I., Widayati, S. E., & Handayani, Y. (2024). Analisis Pembelajaran Berbasis Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. *TSAQOFAH*, 4(5), 3447-3455. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i5.3323>
- Hasanah, R., & Sari, D. I. (2025). Keefektifan model pembelajaran berbasis proyek dalam Kurikulum Merdeka terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IX. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 4(2), 171–186. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v4i2.1840>

Donna Sita Andriyani. 2026. *Implementasi Project Based Learning (PJBL) dalam Pembelajaran Teks Legenda*

- Hilaliyah, T. (2017). Tes keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 83–98. <https://doi.org/10.30870/jmbasi.v2i1.1559>.
- Husnullail, M., & Jailani, M. S. (2024). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam riset ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 70-78.
- Karnia, R. (2024). Importance of Reliability and Validity in Research. *Psychology and Behavioral Sciences*, 13(6), 137–141. <https://doi.org/10.11648/j.pbs.20241306.11>
- Miles, M.B, Huberman, A.M, dan Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook* (3rd ed). Sage Publications.
- Nababan, D., Marpaung, A. K., & Koresy, A. (2023). Strategi pembelajaran Project Based Learning (PJBL). *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 706–719. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/178>
- Rahman, M. R., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Studi literatur: Analisis efektivitas pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar siswa. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2210–2216. <https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras>
- Robbins, I. P. (2009). Best practices on best practices: Legal education and beyond. *Clinical L. Rev.*, 16, 269.
- Walliman, N. (2001). *Your Research Project* (1st ed.). SAGE Publications.
- Wardani, I. T., Setyaningrum, R. A., & Ekmawati, R. T. (2025). Penerapan Project Based Learning pada Pengembangan Vlog sebagai Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI* (pp. 350–359). Universitas Indraprasta PGRI. <https://doi.org/10.30998/kibar.28-10-2024.8043>