

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 05, Issue 01, September 2022

Daftar isi

Analisis Kepribadian dan Konflik Tokoh Yujin Oda dalam Drama Jepang HOPE: Kitai Zero No Shinnyu Shain Karya Tokunaga Yuichi Naurah Nazsyifah H.Z., Ari Artadi, Hari Setiawan	01-09
Analisis Penggunaan Gaya Bahasa pada Lirik Lagu Album <i>Ghibli Meikyoku Selection~Dear Ghibli</i> Fabian Alrik, Hargo Saptaji, Hermansyah Djaya	10-19
Dampak Hubungan Bilateral Jepang – Turki Terhadap Perkembangan Industri Pariwisata Halal di Jepang Falvian Rifqi Andrifia, Hermansyah Djaya, Hargo Saptaji	20-32
Gaya Bahasa dalam Lirik Lagu Pada Album The Book Karya Yoasobi Fajar Muzakki, Robihim, Hargo Saptaji	33-39
Fenomena <i>Futōkō</i> di Kalangan Pelajar Jepang (Berdasarkan Data 2015 - 2019) Gagah Dwi Prakoso, Hermansyah Djaya, Hari Setiawan	40-49
Makna dan Penggunaan Idiom yang Terbentuk dari Kata <i>Hiza</i> dalam Ragam Bahasa Tulis <i>Shoseki</i> Pada Korpus <i>Online Balanced Corpus of Contemporary Written Japanese</i> Muhamad Mardyan, Hargo Saptaji, Robihim	50-57
Analisis Makna dan Penggunaan <i>Shieki Doushi</i> (Verba Kausatif) dalam Anime <i>Shingeki No Kyojin</i> Karya Hajime Isayama Muhammad Nugroho Erlambang, Hermansyah Djaya, Riri Hendriati	58-72
Penggunaan Konjungsi Adversatif Dalam Komik Meitantei Conan: Seikimatsu No Majutsushi Karya Gosho Aoyama Bahrul Adam Respati, Juariah, Andi Irma Sarjani	73-82
Fenomena Kodokushi yang Terjadi Pada Pria Lansia di Jepang Tahun 2018 Dan 2019 Sulistika Ayu Petrina, Yessy Harun, Herlina Sunarti	83-93
Padanan Dialek Kansai dengan Bahasa Jepang Standar Pada Partikel Akhir Dalam Tuturan Bahasa Lisan (Kajian Pada Anime Movie Josee To Tora To Sakana-Tachi) Alisa Citra Widyasari, Robihim, Andi Irma Sarjani	94-101
Strategi Pemasaran Gentei Shouhin di Jepang Raynanda Hardiansyah, Yessy Harun, Robihim	102-111
Representasi Tindak Balas Dendam Tokoh Sakamoto Nobuko dalam Novel <i>Seiyaku</i> Karya Gaku Yakumaru Juliana Megia Wati, Kun Makhsusy Permatasari, Ari Artadi	112-118
Analisis Strukturalisme Genetik dalam Novel GO Karya Kazuki Kaneshiro Neylanur Maulidiyah, Andi Irma Sarjani, Kun Makhsusy Permatasari	119-136
Analisis Makna dan Penggunaan Sufiks <i>Gachi</i> dan <i>Gimi</i> dalam Ragam Bahasa Tulis (Blog) Allika Zahra Purnama, Andi Irma Sarjani, Riri Hendriati	137-144
Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Persiapan Kelas Praktik Mengajar Bahasa Jepang Pada Kelas Kosakata dan Huruf Kanji I Herlina Sunarti, Rima Novita Sari, Alpina Pamugari, Yosefa Putri Tanjung Sari	145-151



Diterbitkan oleh:

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Bahasa dan Budaya

Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Persiapan Kelas Praktik Mengajar Bahasa Jepang Pada Kelas Kosakata dan Huruf Kanji I

Herlina Sunarti¹
Rima Novita Sari²
Alpina Pamugari³
Yosefa Putri Tanjungsari⁴

^{1,2,3,4}Dosen Tetap Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Dharma Persada

Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Dharma Persada, Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit,
Jakarta Timur, DKI Jakarta.

herlinasunarti@gmail.com

Abstrak

Mata kuliah Praktik Mengajar Bahasa Jepang 2 merupakan mata kuliah pilihan bagi mahasiswa semester VII di Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Dharma Persada. Setelah mempelajari metode pengajaran bahasa asing dan observasi kelas di mata kuliah Metode Pengajaran Bahasa Asing dan Praktik Mengajar Bahasa Jepang 1, selanjutnya mahasiswa melakukan praktik mengajar di kelas kemahiran bahasa Jepang tingkat dasar, khususnya dalam penelitian ini difokuskan pada kelas Kosakata dan Huruf Kanji I. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui perubahan pada proses persiapan yang dilakukan mahasiswa dalam melaksanakan praktik mengajar terutama pada pembuatan rencana pengajaran dan materi ajar dengan menerapkan metode Pembelajaran Berbasis Proyek atau Project Based Learning (PjBL). Penelitian ini merupakan kuasi eksperimen (Quasi Eksperiment Method) dengan rancangan One Group Pre-test and Post-test Design. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa dengan metode PjBL rencana pengajaran yang dihasilkan oleh mahasiswa mengalami perbaikan pada alur pengajaran, pembagian waktu, kegiatan kelas dan materi ajar.

Kata kunci : Project Based Learning; Praktik Mengajar; Rencana Pengajaran

I. PENDAHULUAN

Mata kuliah Praktik Mengajar Bahasa Jepang 2 merupakan salah satu rangkaian dari mata kuliah pilihan dengan capaian lulusan sebagai seorang instruktur bahasa dan budaya Jepang di Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Dharma Persada. Syarat mengambil mata kuliah ini adalah mahasiswa telah mengikuti mata kuliah Metode Pengajaran Bahasa Asing dan Praktik Mengajar Bahasa Jepang 1. Mahasiswa sejauh ini telah mempelajari *course design*, beberapa metode pengajaran, bermacam kegiatan kelas dalam kuliah kemahiran bahasa, pembuatan rencana pengajaran, materi ajar, dan observasi kelas yang pada saat itu masih dalam kondisi pandemi covid-19 sehingga observasi dilaksanakan secara daring. Meskipun perkuliahan sebelumnya dilaksanakan dengan cara daring, namun pada kuliah praktek mengajar kali ini dilaksanakan secara luring.

Perkuliahan praktek mengajar ini dalam satu semester dibagi menjadi dua bagian, yaitu periode pra-uts di mana mahasiswa melakukan persiapan untuk praktik mengajar dan periode pra-uas di mana mahasiswa melakukan praktik mengajar di kelas kemahiran Bahasa Jepang tingkat dasar. Salah satu mata kuliah kemahiran bahasa Jepang tingkat dasar yang akan dijadikan objek penelitian ini adalah persiapan untuk kelas praktik pada mata kuliah kosa kata

dan huruf kanji 1. Perlu diketahui bahwa praktik mengajar yang akan dilakukan pada periode pra-uas adalah praktik mengajar terbimbing, dalam artian mahasiswa akan mengajar langsung sebagai pengajar dalam kelas yang sedang berjalan pada semester ini dan bukan kelas khusus atau kelas buatan. Di kelas ini mahasiswa didampingi oleh dosen pengampu mata kuliah tersebut sebagai dosen pembimbing.

Pada periode pra-uts di awal-awal perkuliahan, mahasiswa mendapatkan tugas membuat persiapan secara mandiri berupa pembuatan *kyouan* atau rencana pengajaran mata kuliah Kosakata dan Huruf Kanji 1 dan juga materi ajar berupa PPT untuk satu pertemuan. Walaupun sudah terlihat hasil dari *kyouan* yang dikerjakan telah tersusun menggunakan metode yang sudah sesuai, akan tetapi masih menunjukkan kekurangan dalam hal alur pengajaran, kurangnya pengembangan dalam kegiatan kelas, pengelolaan waktu yang belum dirancang dengan baik, juga materi ajar berupa PPT yang masih belum selaras dengan rencana pengajaran. Selain membuat rencana pengajaran dan materi ajar, mahasiswa juga diminta untuk mempresentasikan hasil tugasnya.

Berdasarkan penilaian awal tersebut yang masih harus diperbaiki, dosen pengampu merasa perlu menggunakan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas mahasiswa dalam persiapan pelaksanaan praktik mengajarnya terutama dalam pembuatan rencana pengajaran dan materi ajar. Dengan demikian, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif yang dapat memaksimalkan hasil tugas mahasiswa, maka perlu diterapkan metode ajar yang sesuai dalam proses pembelajaran. Persiapan pelaksanaan praktik mengajar membutuhkan waktu yang tidak instan, maka apabila pelaksanaan tersebut dilakukan secara berkelompok, terjadwal, dapat berdiskusi bersama dan mendapatkan umpan balik dari rekan sejawat yang akan menghasilkan perbaikan, maka proses pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran mata kuliah Praktik Mengajar Bahasa Jepang 2.

Proses pembelajaran seperti yang telah dipaparkan sebelumnya serupa dengan metode pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek atau *Project based learning* adalah suatu model pembelajaran yang efektif berfokus pada kreativitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara siswa dengan kawan sebayanya untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru. *Project based learning* dipandang tepat sebagai suatu model pembelajaran yang dapat membantu siswa agar memiliki kreativitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi serta membantu dalam penyelidikan yang mengarah pada penyelesaian masalah masalah nyata (Turgut, 2008: 63).

Menurut Grant (2002), *Project based learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dalam melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Peserta didik secara konstruktif melakukan pendalaman atau mengeksplorasi pembelajaran dengan melakukan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan. Gunawan, Stefanus dan Agustina (2018:35) yang menyatakan bahwa model Project Based Learning merupakan pembelajaran yang inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara kelompok untuk keberlangsungan pembelajaran. Kesimpulan dari teori-teori di atas melalui metode ini mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan metode mengajar dan mengimplementasikan teori mengajar secara berkelompok.

Penelitian dengan menerapkan metode PjBL juga telah banyak diteliti, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Devita Febrianti, Gede Gunatama dan Imade Utama pada jurnal Pendidikan dan Sastra Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Merancang Proposal Karya Ilmiah pada Siswa Kelas XI Kuliner 2 di SMK Nusa Dua Gerokgak. Hasil penelitiannya (1) langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam merancang

proposal karya ilmiah telah sesuai dengan prosedur sintak model pembelajaran *Project Based Learning* merancang proposal karya ilmiah yang digunakan oleh guru; (2) hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* merancang proposal karya ilmiah sudah baik, hal ini terlihat dari jumlah rata-rata yang dihasilkan adalah 89,94; (3) respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam merancang proposal karya ilmiah. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode ini dapat mendongkrak hasil belajar siswa.

Dari pemaparan di atas, bahwa dosen pengampu atau pembelajar memberikan wewenang kepada mahasiswa praktik atau pemelajar untuk terlibat dalam sebuah proyek secara berkelompok agar pemelajar dapat berpikir kritis, mencari solusi, memiliki rasa tanggung jawab dan kemandirian. Sedangkan peran pembelajar adalah sebagai fasilitator dalam proyek ini. Peran fasilitator memberikan permasalahan berupa studi kasus yang nantinya akan diselesaikan oleh pemelajar dalam bentuk proyek. Sehingga apabila *Project Based Learning* ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, maka akan dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan pemelajar. Pada akhir proyek, hasil akan dievaluasi dan menjadi refleksi bagi perbaikan ke depannya.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode kualitatif melalui pendekatan deskriptif analisis, disertai dengan menggunakan metode kuasi eksperimen (*Quasi Eksperiment Method*) rancangan *One Group Pre-test and Post-test Design*. Metode ini diadakan dengan melakukan penelitian langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembandingan, sehingga setiap subjek merupakan kelas kontrol untuk dirinya (Arikunto, 2006:85). Rancangan ini berguna untuk mendapatkan informasi awal terhadap pertanyaan yang ada dalam penelitian. Dengan kata lain, *one-group pretest-posttest design* ialah desain yang sebelumnya diberi perlakuan (*pretest*). Sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2010).

III. HASIL PENELITIAN

Objek dalam penelitian ini adalah hasil tugas persiapan praktik mengajar mahasiswa/mahasiswi tingkat VII Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada. Jumlah mahasiswa dan hasil tugas yang dianalisis dalam penelitian ini dari 7 dari 14 orang mahasiswa. Untuk instrumen penelitian menggunakan tes tertulis yang kemudian disajikan dalam bentuk presentasi. Tes tertulis berupa pembuatan *kyouan* atau rencana pengajaran dan materi ajar dalam satu pertemuan. Durasi satu pertemuan selama 100 menit. Tes tertulis ini bertujuan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam merancang alur pengajaran, merencanakan penggunaan metode pengajaran, pengembangan kegiatan kelas, pengelolaan waktu, dan materi ajar yang dibuat sesuai dengan rencana pengajaran. Setelah itu hasil tugas dilaporkan dalam presentasi di depan kelas untuk mendapatkan umpan balik dari rekan sejawat dan dosen pengampu.

Tahapan tes yang dilaksanakan ialah pada siklus pertama, yaitu tes awal (*pretest*) sebelum dilakukan treatment; dan pada siklus kedua, tes akhir (*post test*) setelah dilakukannya *treatment*. Penilaian menggunakan rubrik skala persepsi dengan pemberian skor untuk tiap-tiap komponen dilakukan dengan memberikan skor nilai dari satu sampai lima. Skala skor dari 1-5 dengan arti sebagai berikut: 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = sangat baik.

Untuk teknik pengumpulan data, teknik-teknik yang akan dilakukan dalam penelitian ini, antara lain :

- a. Memberikan *pre-test* kepada objek penelitian

- b. Setelah mendapatkan hasil dari *pre-test* objek penelitian akan diberikan treatment atau perlakuan dengan menggunakan metode project based learning.
- c. Memberikan *post-test* kepada objek penelitian untuk melihat perbandingan dengan hasil *pre-test*.
- d. Mengolah data dan menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test*.
- e. Menarik kesimpulan

Pada siklus 1 untuk hasil *pre-test* yang didapat dari pembuatan rencana pengajaran dan materi ajar adalah 3,43 atau nilai cukup.

Tabel 1. Nilai *pre-test*

Poin Penilaian	M-1	M-2	M-3	M-4	M-5	M-6	M-7	Median
1. Alur Pengajaran	2	3	3	4	4	4	3	3,29
2. Metode Pengajaran	3	4	4	4	4	4	4	3,86
3. Pengembangan kegiatan kelas	3	3	3	4	4	4	4	3,57
4. Pengelolaan waktu	3	3	3	3	3	3	3	3
5. Pembuatan materi ajar	3	3	3	4	4	4	3	3,43

Berdasarkan nilai yang diperoleh pada siklus 1 ini, maka perlu perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga tugas yang dihasilkan mengalami perbaikan dan nilai hasilnya dapat meningkat. Untuk itu pada siklus 2 diterapkan metode berbasis proyek. Pada siklus ini mahasiswa telah mendapatkan *treatment* yang langkah-langkahnya akan dijelaskan di bawah ini. Sebelum dipaparkan nilai hasilnya, berikut adalah langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* yang digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran:

- 1) Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan.
→ Dalam memulai proyek dosen pengampu mata kuliah praktik mengajar Bahasa Jepang 2 mempersiapkan pertanyaan sesuai dengan keadaan dalam mahasiswa yang sedang mempersiapkan praktik mengajar sehingga berdasarkan pertanyaan tersebut, mahasiswa diharapkan dapat memikirkan solusi yang akan dijalankan dalam bentuk proyek.
- 2) Merencanakan proyek.
→ Perencanaan dilakukan antara dosen pengampu dan mahasiswa praktik. Perencanaan ini berisi tata cara pelaksanaan proyek, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan di atas, serta informasi alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan dalam proyek.
- 3) Menyusun jadwal aktivitas.
→ Dosen pengampu dan mahasiswa praktik menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Terdiri dari jadwal persiapan, jadwal presentasi, jadwal pelaksanaan praktik mengajar, dan jadwal evaluasi.
→ Mahasiswa diminta untuk menyelesaikan proyeknya secara berkelompok baik di dalam maupun di luar jam perkuliahan.
- 4) Mengawasi jalannya proyek.
→ Dosen pengampu bertanggung jawab melakukan pengawasan terhadap aktivitas mahasiswa praktik selama menyelesaikan proyek. Dosen pengampu berperan sebagai mentor bagi aktivitas mahasiswa praktik.
- 5) Penilaian terhadap produk yang dihasilkan.
→ Penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian standar, serta digunakan untuk mengevaluasi kemajuan masing-masing mahasiswa praktik, dan memberi umpan balik terhadap tugas yang telah dibuat, serta membantu dosen pengampu dalam menyusun

strategi pembelajaran berikutnya. Penilaian produk dilakukan saat masing-masing kelompok mempresentasikan hasil tugasnya di depan kelompok lain secara bergantian.

6) Evaluasi.

→ Pada akhir proses pembelajaran, dosen pengampu dan mahasiswa praktik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

→ Dalam tahap evaluasi ini, mahasiswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menjalani proyek.

Adapun kegiatan dalam yang dilakukan oleh mahasiswa praktik dalam membuat rencana pengajaran dan materi ajar dalam proyek, antara lain:

Pada rencana pengajaran:

1. Menghitung waktu secara detail untuk setiap kegiatan yaitu pada tahap kegiatan awal atau *mae sagyou*, kegiatan inti atau *hon sagyou*, dan kegiatan akhir atau *ato sagyou*.
2. Sebelum melakukan praktik mengajar, mahasiswa berinisiatif menghubungi dosen pengampu mata kuliah Kosakata dan Kanji 1 untuk berdiskusi, meminta informasi terkait kelas tersebut seperti berapa jumlah mahasiswanya, bagaimana keaktifan mahasiswa di kelas tersebut, apakah ada kasus khusus dalam kelas tersebut.
3. Beberapa kelompok ada yang mengajukan izin kepada dosen pengampu mata kuliah Kosakata dan Kanji 1 untuk melakukan observasi pada kelas tersebut sebelum mereka melaksanakan praktik mengajar, sehingga mereka dapat mempersiapkan lebih matang, karena pada observasi sebelumnya dilakukan secara daring.
4. Memperkenalkan filosofi asal kanji tersebut sehingga mahasiswa dalam kelas kanji 1 mudah mengingat kanji tersebut.
5. Memperkenalkan peribahasa Bahasa Jepang dengan menggunakan kanji di akhir perkuliahan.
6. Menggunakan metode pengajaran yang sesuai dengan kegiatan.
7. Memprediksi durasi mengajar per huruf kanji.
8. Rekan sejawat memberikan masukan terhadap presentasi rencana ajar dan materi ajar.

Pada pembuatan materi ajar berupa PPT:

1. Ukuran huruf yang sebelumnya kecil diperbesar sehingga mudah terbaca sampai ke belakang. Warna yang digunakan menarik dan dapat membedakan jenis kata.
2. Saat penjelasan awal tidak langsung dibuka dengan materi kanji, namun mahasiswa praktik mempersiapkan permainan tebak-tebakan kanji dan asal-usulnya sehingga awal pembelajaran dimulai dengan hal yang menarik dan memancing semangat mahasiswa kelas Kosakata dan Kanji 1.
3. Memperkenalkan penggunaan website yang berkaitan dengan pembelajaran kanji seperti kakijun.com, tanoshii.japanese dan mengaplikasikannya di kelas Kosakata dan Kanji 1 dalam bentuk kuis dengan kahoot dan quizizz.

Contoh perbaikan:



Gambar 1. Materi PPT sebelum *treatment*



Gambar 2. Materi PPT setelah *treatment*

Pada siklus 2 untuk hasil *pre-test* yang didapat dari pembuatan rencana pengajaran dan materi ajar adalah 4,43 atau nilai Baik.

Tabel 2. Nilai *post-test*

Poin Penilaian	M-1	M-2	M-3	M-4	M-5	M-6	M-7	Median
1. Alur Pengajaran	4	4	5	5	5	5	4	4,57
2. Metode Pengajaran	4	5	5	5	5	5	5	4,86
3. Pengembangan kegiatan kelas	3	4	4	5	5	5	4	4,29
4. Pengelolaan waktu	3	4	4	4	4	4	4	3,86
5. Pembuatan materi ajar	4	4	5	5	5	5	4	4,57

Dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* ditemukan kenaikan nilai dari 3,43 atau C menjadi nilai 4,43 atau B.

IV. SIMPULAN

Kesimpulan berdasarkan hasil yang telah dipaparkan di atas bahwa model pembelajaran berbasis proyek ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Praktik Mengajar Bahasa Jepang 2. Metode ini bertujuan untuk memotivasi siswa dalam merancang langkah-langkah penyelesaian proyek, dimulai dari menyusun jadwal pelaksanaan, penyelesaian proyek dengan pengawasan dosen pengampu, presentasi hasil proyek dan evaluasi. Perubahan yang terjadi dapat dilihat dari hasil penilaian tugas pembuatan rencana pengajaran dan materi ajar mahasiswa praktik dari nilai dari nilai rata-rata 3,43 atau C menjadi nilai rata-rata 4,43 atau B. Namun demikian ada beberapa poin yang tidak mengalami perubahan disebabkan beberapa kendala, hal ini memungkinkan untuk dapat dijadikan suatu temuan baru yang dapat diteliti di kemudian hari.

V. REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:PT. Rineka Cipta.
- Febrianti, Devita; Gunatama, Gede dan Sutarna, Imade. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Merancang Proposal Karya Ilmiah pada Siswa Kelas XI Kuliner 2 di SMK Nusa Dua Gerokgak (jurnal Pendidikan dan Sastra Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 10 No. 1 (2020). E-ISSN 2614-2007
- Grant, M. M. (2002). Getting a grip on project-based learning: Theory, cases and recommendations. *Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal*, 5, 1-17.

GUNAWAN, Bayu; RELMASIRA, Stefanus Cristian; HARDINI, Agustina Asri Tyas. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA KELAS V SD. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), [S.l.], v. 2, n. 1, p. 32-46, may 2018. ISSN 2599-2716.

Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND. Alfabeta, Bandung
Turgut. (2008). Peospective Science Teachers Conceptualizations About Project Based Learning Vol. 1, No.1 . International Journal of Instruction . ISSN : 1694-609X. www.e-iji.net.

<https://www.amongguru.com/pengertian-rpp-komponen-prinsip-dan-langkah-penyusunannya/>

<https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2021/02/15/penilaian-teman-sejawat-tingkatkan-motivasi-pembelajaran-berpidato/>

