

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN  
*PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI  
*EDPUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
MENYIMAK BAHASA PRANCIS PESERTA DIDIK DI SMAN  
16 BANDARLAMPUNG**

**Tesis**

**Disusun Oleh  
ZUSUF AMIEN**



**PROGRAM PASCA SARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2023**

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI *EDPUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS PESERTA DIDIK DI SMAN 16 BANDARLAMPUNG**

**Oleh**

**Zusuf Amien**

**Tesis**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Magister  
Teknologi Pendidikan**

**Pada**

**Program Studi Magister Teknologi Pendidikan  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2023**

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPING EDPUZZLE-ASSISTED PROJECT-BASED LEARNING (PjBL) LEARNING TOOLS TO IMPROVE STUDENTS' FRENCH LISTENING SKILLS OF CLASS XI SMAN 16 BANDARLAMPUNG**

**By Zusuf Amien**

*Integration of learning devices and learning media is very important to create meaningful learning in the classroom. Stimulation is given to provide positive feedback in improving student learning outcomes, especially on the subject of French. One of the materials that is difficult to understand is *situer dans le temps*, so it takes the development of project based learning (PjBL) learning tools and technological innovation in delivering it. The purpose of this study was to analyze (1) the potential and conditions at SMAN Bandarlampung to develop Edpuzzle-assisted PjBL learning tools to improve French listening skills for class XI students at SMAN 16 Bandarlampung; (2) The process of developing Edpuzzle-assisted PjBL learning tools to improve French listening skills; and (3) Effectiveness of using Edpuzzle-assisted PjBL learning tools to improve French listening skills for class XI students at SMAN 16 Bandarlampung; (4) The attractiveness of Edpuzzle-assisted PjBL learning tools to improve the French listening skills of class XI students at SMAN 16 Bandarlampung. The research method used is research and development (R&D) with Dick and Carey approach. Data collection techniques include questionnaires, tests, interview guides and documentation studies. The results of this research and development show that (1). The potential are that students can use Edpuzzle-assisted PjBL learning tools and the condition of the infrastructure at SMA Negeri 16 Bandarlampung is very supportive for the development of Edpuzzle-assisted PjBL learning tools. (2) The development process uses the research and development method carried out using the Dick and Carey model through 10 development steps (3). Edpuzzle-assisted PjBL learning tools for improving students' French listening skills are effective with a normalized gain value of 0.8 (high). 4). The level of attractiveness of Edpuzzle-assisted PjBL learning tools is very interesting based on the attractiveness of images, media and materials with an average value of 85.83% (attractive).*

**Keywords:** *Project based learning, Listening skills, Edpuzzle*

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN *EDPUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS PESERTA DIDIK DI SMAN 16 BANDARLAMPUNG**

**Oleh: Zusuf Amien**

Integrasi perangkat pembelajaran dan media pembelajaran sangat penting untuk menciptakan meaningful learning di kelas. Stimulasi diberikan untuk memberikan feedback positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada subjek Bahasa Prancis. Salah satu materi yang sulit dipahami adalah *situer dans le temps*, sehingga dibutuhkan pengembangan perangkat pembelajaran *project based learning* dan inovasi teknologi dalam menyampaikannya. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis (1) Potensi dan kondisi di SMAN Bandarlampung di kembangkan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *Edpuzzle* untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa prancis peserta didik kelas XI di SMAN 16 Bandarlampung; (2) Proses pengembangan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *Edpuzzle* untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa prancis; dan (3) Efektivitas penggunaan Perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *Edpuzzle* untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa prancis peserta didik kelas XI di SMAN 16 Bandarlampung; (4) Kemerarikan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *Edpuzzle* untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa prancis peserta didik kelas XI di SMAN 16 Bandarlampung. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development (R&D)* dengan pendekatan *Dick and Carey*. Teknik pengumpulan data seperti kuesioner, tes, pedoman wawancara dan studi dokumentasi. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa (1). Potensinya adalah peserta didik dapat menggunakan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* dan kondisi sarana prasarana di SMA Negeri 16 Bandarlampung sangat mendukung dan memungkinkan untuk dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle*. (2) Proses pengembangan menggunakan metode *research and development* di dilaksanakan dengan model *Dick and Carey* melalui 10 langkah pengembangan (3). Perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Prancis peserta didik. 4). Tingkat kemerarikan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* adalah sangat menarik berdasarkan aspek kemerarikan gambar, media dan materi dengan nilai rata-rata 85,83% (menarik).

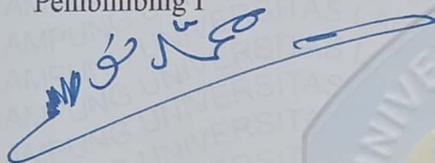
**Kata kunci:** *Project based learning*, Keterampilan menyimak Bahasa Prancis, Aplikasi *Edpuzzle*

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN  
PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN  
EDPUZZLE UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS  
PESERTA DIDIK DI SMA N 16 BANDARLAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Zusuf Amien**  
Nomor Pokok Mahasiswa : 2123011021  
Program Studi S-2 : Magister Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

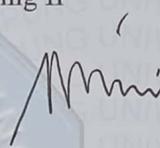
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I



**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP 197412202009121002

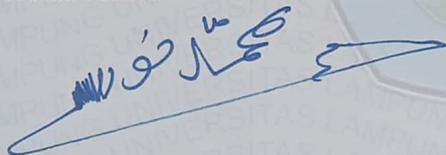
Pembimbing II



**Dr. Ari Nurweni, M.A.**  
NIP 19630302 198703 2 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP. 19741220 200912 1 002

Ketua Program Studi  
Pascasarjana Teknologi Pendidikan

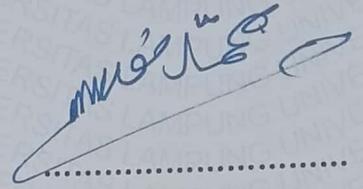


**Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.**  
NIP. 19640914 198712 2 001

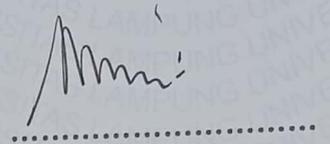
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**



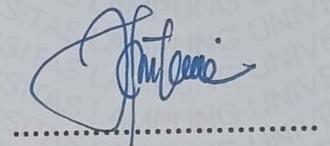
Sekretaris : **Dr. Ari Nurweni, M.A.**



Penguji Anggota : 1. **Dr. M. Sukirlan, M.A.**



2. **Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.**



3. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Sunyono, M. Si.**

NIP. 196511230 199111 1 001

3. **Direktur Program Pascasarjana**



**Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.**

NIP. 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : 03 Agustus 2023

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Edpuzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Peserta Didik Di Sman 16” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiatisme.
2. Hak Intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya dan bersedia serta sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, Juli 2023  
Pembuat Pernyataan



Zusuf Amien  
NPM 2123011021

## RIWAYAT PENULIS



Penulis dilahirkan dari pasangan yang berbahagia ayahanda Harwan dan Justiyah, Terlahir sebagai anak kedua dari tiga bersaudara pada tanggal 29 Oktober 1978, di kampung Kauman, Kecamatan Gondomanan, Yogyakarta. Penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 1 Ngupasan pada tahun 1991, Sekolah Menengah Pertama diselesaikan pada tahun 1994 di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, dan sekolah lanjutan diselesaikan pada tahun 1997 di MAN 1 Yogyakarta. Penulis menempuh Pendidikan Strata 1 di Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 1997 pada Fakultas Bahasa dan Sastra. Penulis diterima sebagai Pegawai negeri Sipil pada tahun 2010 sampai sekarang sebagai guru mata pelajaran Bahasa Prancis di SMAN 16 Bandar Lampung. Sejak tahun 2021 penulis menempuh Pendidikan Program Pasca Sarjana Magister Teknologi Pendidikan di Universitas Lampung.

MOTTO

بِأَنفِ مَا يُغَيِّرُوا حَتَّىٰ بِقَوْمٍ مَا يُغَيِّرُ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ  
سِيِّمٌ (QS Ar Rad 11)

*“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”*

*QS Ar Rad 11*

*« En vérité, Allah ne changera pas la condition d'un peuple avant qu'il ne change la sienne » (QS Ar Rad 11)*

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Orang Tua tercinta Bapak Harwan (alm) dan Ibu Justiyah yang menjadi motivasi saya dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Istri tercinta, Sri Aryani Wulandari S.Si., M.Pd., dan anak-anak saya Ligwina Almira Maulida, Muhammad Hanan Damara yang menjadi semangat hidupku.
3. Bapak dan Ibu mertua Drs. Mujiman dan Ibu Titi Wahyuni yang tak pernah lelah berdoa untuk keberhasilan saya.
4. Mbak Hanifah dan adik saya Nuryani, yang selalu kompak mendukung saya.
5. Bapak dan Ibu Dosen Magister Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kehidupan yang sangat bermanfaat.
6. Teman seperjuangan Magister Teknologi Pendidikan dan sahabat saya yang selalu mendukung, mendoakanku untuk selalu menjadi yang terbaik dalam menjalani kehidupan.
7. Almamater saya tercinta, Universitas Lampung.

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis berjudul **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Edpuzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Peserta Didik di Sman 16 Bandarlampung”**. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada program Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dengan tulus dan penuh hormat kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D. E. A., IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir. S.T., M.T., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si., M.Ag., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung dan Pembimbing I yang telah memotivasi, membimbing, dan mengarahkan penulis selama penulisan tesis..
5. Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Lampung sekaligus penguji II tesis ini.
6. Ibu Dr. Ari Nurweni, M.A., selaku Pembimbing II yang telah memotivasi, membimbing, dan mengarahkan penulis selama penulisan tesis.
7. Bapak Dr. M. Sukirlan, M.A., selaku penguji I tesis.

8. Ibu Setia Rini, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Satwika Citra Dewi S.Pd., M.Pd., selaku ahli uji kelayakan materi pada perangkat pembelajaran *PjBL*.
9. Ibu Diana Rosita, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Indah Nevira Trisna, S.Pd., M. Pd.,selaku praktisi (dosen) selaku ahli uji kelayakan desain pada perangkat pembelajaran *PjBL*.
10. Bapak Gandhi Irawan S.Pd., M.Pd., dan Ibu Elpana, M.Pd., selaku praktisi (guru) selaku ahli uji kelayakan media pada perangkat pembelajaran *PjBL*.
11. Bapak/Ibu Dosen dan para staf administrasi Program Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
12. Teman-teman seperjuangan Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2021.
13. Bapak Drs. Apriyanto selaku Kepala SMA Negeri 16 Bandar Lampung, orang pertama yang membukakan jalan saya untuk melanjutkan studi dan selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan pendidikan S2.
14. Rekan Wakil Kepala Sekolah, Guru, Tenaga Kependidikan dan Peserta Didik SMA Negeri 16 Bandar Lampung atas doa dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan studi S2.
15. Anak-anak didik ku kelas XI IPA SMA Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022-2023.

Saran dan kritik sangat diharapkan untuk memperbaiki kekurangan tesis ini,semoga pihak yang telah membantu penulisan tesis ini dapat memperoleh berkah kesehatan, kebahagiaan, dan kekuatan. Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat.

Bandar Lampung, Juli 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	7
1.3. Batasan Masalah .....	8
1.4. Rumusan Masalah .....	8
1.5. Tujuan Penelitian .....	9
1.6. Ruang Lingkup Penelitian .....	9
1.7. Manfaat Penelitian .....	10
1.7.1. Manfaat Teoritis .....	10
1.7.2. Manfaat Praktis.....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1. Teori Belajar dan Pembelajaran.....	12
2.1.2. Teori Belajar Konstruktivisme.....	12
2.2. Keterampilan Menyimak .....	15
2.2.1. Pengertian Keterampilan Menyimak.....	15
2.2.2. Jenis Menyimak .....	16
2.2.3. Tahapan Menyimak.....	17
2.3. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning (PjBL)</i> .....	18
2.3.1. Pengertian <i>PjBL</i> .....	18
2.3.2. Sintaks <i>PjBL</i> .....	19
2.3.3. Pola Pikir <i>PjBL</i> .....	21
2.3.4. Keunggulan <i>PjBL</i> .....	24
2.3.5. Kelemahan <i>PjBL</i> .....	28
2.4. Aplikasi <i>Edpuzzle</i> .....	29
2.4.1. Pengertian Aplikasi <i>Edpuzzle</i> .....	29
2.4.2. Keunggulan Aplikasi <i>Edpuzzle</i> .....	29
2.4.3. Kekurangan Aplikasi <i>Edpuzzle</i> .....	29
2.4.1. Keunggulan Aplikasi <i>Edpuzzle</i> .....	29
2.5. Penelitian Yang Relevan .....	30

2.6. Kerangka Berpikir .....	37
2.7. Hipotesis .....	38
2.2. Penelitian Yang Relevan .....	30
2.3. Kerangka Berpikir .....	37
2.4. Hipotesis .....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1. Jenis Penelitian.....	39
3.2. Desain Penelitian.....	39
3.3. Variabel Penelitian .....	43
3.4. Populasi dan Sampel .....	43
3.5. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
3.6. Instrument Penelitian.....	44
3.6.1. Validasi Ahli Materi.....	44
3.6.2. Validasi Ahli Desain .....	44
3.6.3. Validasi Ahli Media .....	45
3.6.4. Instrumen Kemenarikan .....	45
3.6.5. Instrumen Uji Efektifitas .....	45
3.6.6. Uji Validitas Instrumen .....	45
3.6.7. Uji Reliabilitas Instrumen.....	45
3.7. Teknik Analisis Data.....	47
3.7.1. Analisis Data Respon Peserta Didik.....	45
3.7.2. Analisis Validasi Produk Model <i>PjBL</i> .....	45
3.7.3. Analisis Efektivitas Produk Model <i>PjBL</i> .....	45
3.8. Definisi Konseptual dan Operasional.....	54
3.8.1. Model Pembelajaran <i>PjBL</i> berbantuan <i>Edpuzzle</i> .....	54
3.8.2. Keterampilan Menyimak.....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1. Hasil Penelitian dan Analisis Hasil Penelitian.....	58
4.1.1. Potensi Dan Kondisi .....	52
4.1.2. Proses Pengembangan Model Pembelajaran .....	63
4.1. 2.1. Mengidentifikasi Kompetensi Dasar .....	63
4.1. 2.2. Menganalisis Pembelajaran .....	66
4.1. 2.3. Mengidentifikasi Karakteristik Peserta Didik .....	67
4.1. 2.4. Merumuskan Tujuan Indikator Pencapaian Kompetensi... ..	67
4.1. 2.5. Mengembangkan Instrumen Penilaian .....	69
4.1. 2.6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran .....	71
4.1. 2.7. Mengembangkan Dan Memilih Materi Pembelajaran .....	72
4.1. 2.8. Mendesain dan Melaksanakan Evaluasi Formatif.....	73
4.1. 2.9. Merevisi Program Pembelajaran .....	79
4.1. 2.10. Mendesain dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif .....	84
4.1.4. Efektifitas Penggunaan Produk Pengembangan .....	88
4.2. Pembahasan .....	90
4.2.1. Potensi Dan Kondisi.....	90

4.2.2. Proses Pengembangan .....	91
4.2.3. Efektivitas Model <i>PjBL</i> .....	94
4.2.4. Kemenarikan Model <i>PjBL</i> .....	95

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	97
5.2 Saran .....	98

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Kerangka Pikir.....	51
Gambar 3.1 Model Pengembangan Dick and carey .....	53
Gambar 3.2 Integrasi langkah penelitian .....	54

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Capaian kompetensi penilaian harian keterampilan menyimak peserta didik kelas XI semester Ganjil Tahun pelajaran 2021/2022 .....	4
Tabel 2.1	Sintaks PjBL .....	33
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....	44
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Desain .....	44
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	45
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Kemeranian Model project based learning berbantuan Edpuzzle .....	46
Tabel 3.5	Skor penelitian terhadap pilihan jawaban .....	46
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Uji Efektivitas Penggunaan Produk .....	44
Tabel 3.7	Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar .....	44
Tabel 3.8	Tingkat Keterandalan Instrumen .....	44
Tabel 3.9	Reabilitas .....	44
Tabel 3.10	Presentase respon guru dan peserta didik .....	44
Tabel 3.11	Kategori Skala Likert .....	44
Tabel 3.12	Skala Persentase Kelayakan .....	44
Tabel 3.13	Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Peserta Didik dalam % .....	44
Tabel 3.14	Nilai rata-rata N-Gain dan Kasifikasinya .....	44
Tabel 4.1	Hasil Observasi Sarana dan Prasarana SMA Negeri 16 Bandarlampung Tahun Pelajaran 2022/2023 .....	53
Tabel 4.2	Analisis kebutuhan Potensi dan Kondisi Awal .....	54
Tabel 4.3	Identifikasi Kompetensi Dasar .....	54
Tabel 4.4	Analisis Pembelajaran .....	54
Tabel 4.5	Tujuan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	54
Tabel 4.6	Spesifikasi Indikator Pencapaian Kompetensi .....	54
Tabel 4.7	Hasil Validasi Ahli Media .....	54
Tabel 4.8	Hasil Validasi Ahli Materi .....	54
Tabel 4.9	Hasil Validasi Ahli Desain .....	54
Tabel 4.10	Saran Perbaikan Ahli Materi .....	54
Tabel 4.11	Saran Perbaikan Ahli Media .....	54
Tabel 4.12	Saran perbaikan Ahli Desain .....	54
Tabel 4.13	Uji Kelompok Kecil .....	54
Tabel 4.14	Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli dan Kelompok Kecil .....	54
Tabel 4.15	Rekapitulasi Kemeranian .....	54
Tabel 4.16	Analisis Deskripsi Keterampilan Menyimak .....	54
Tabel 4.17	Analisis Normalitas keterampilan menyimak Bahasa Prancis .....	65
Tabel 4.87	Analisis uji Paired Sample T-Test .....	66

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu bidang pembangunan yang sangat penting di negara kita. Pendidikan yang baik dan berjalan lancar akan membantu negara kita untuk berkembang dan mampu bersaing dengan negara-negara lain. Sekolah merupakan bagian penting dalam pembangunan pendidikan. Sekolah adalah tempat di mana peserta didik mencari dan menuntut ilmu pengetahuan secara teoritis dan praktis. Meskipun bukan satu-satunya tempat untuk menuntut ilmu, sekolah adalah salah satu tempat yang sangat penting bagi peserta didik. Dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 disebutkan bahwa Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual (KI-1), yaitu “Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial (KI-2) yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia” Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (indirect teaching), yaitu keteladanan, pembiasaan dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung. dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut. Rumusan Kompetensi Inti Pengetahuan (KI-3) SMA MA kelas X sampai dengan kelas XII yaitu memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural. berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan. kebangsaan,

kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural. pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Sedangkan rumusan Kompetensi Inti Keterampilan (KI-4) SMA MA kelas X sampai dengan kelas XII yaitu Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan. Dalam proses pendidikan, peserta didik adalah pusat perhatian dari setiap pembelajaran. Maka dari itu, kurikulum berfungsi untuk menjadi acuan bagi para peserta didik mengenai apa saja program-program pendidikan yang harus dipelajari dan DIPAhami, serta apa saja target pembelajaran yang harus mereka capai di setiap jenjangnya.

Pembelajaran Bahasa Prancis bertujuan untuk memberikan empat keterampilan berbahasa Prancis kepada peserta didik. Keterampilan berbahasa Prancis memiliki empat jenis keterampilan yaitu keterampilan menyimak (*Compréhension Orale*), berbicara (*Production Orale*), membaca (*Compréhension Ecrite*), dan menulis (*Production Ecrite*) di mana semua aspek ini diharapkan dapat DIPAhami serta dikuasai agar dapat berkomunikasi dengan baik dan benar sejalan dengan fungsi dari berbahasa itu sendiri, yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi. Keterampilan berbahasa tersebut harus dijalankan berdasarkan kaidah-kaidah bahasa yang baik dan benar. Keempat keterampilan berbahasa tersebut ditampilkan oleh peserta didik dalam bentuk kemampuan berbahasa yang bersifat aktif reseptif dan aktif produktif (Munir, 2017). Dalam kehidupan sehari-hari (*la vie quotidienne*) manusia berkomunikasi dan menyampaikan pesan lebih sering dengan berbicara atau bahasa lisan. Dalam mempelajari bahasa asing yang salah satunya Bahasa Prancis tentu diperlukan waktu yang tidak sedikit dalam mempelajari semua keterampilan berbahasa. Salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai adalah keterampilan menyimak.

Pembelajaran Bahasa Prancis di kelas sebagai salah satu bahasa asing yang dipelajari di sekolah membutuhkan guru yang bisa menerapkan pembelajaran yang menarik dan aktif sehingga peserta didik dapat belajar dengan motivasi yang baik. Keterampilan menyimak sebagai salah satu keterampilan yang harus dikuasai

peserta didik adalah salah satu keterampilan yang dianggap sulit untuk dikuasai karena memerlukan konsentrasi yang tinggi dan adanya perbedaan budaya serta cara baca yang sangat berbeda.

Keterampilan menyimak yang baik ditunjukkan dengan adanya respon yang baik secara lisan dan tulis terhadap berbagai jenis teks percakapan dan teks monolog yang diperdengarkan oleh guru di kelas.

Di SMA Negeri 16 Bandar Lampung mata pelajaran Bahasa Prancis termasuk dalam pelajaran lintas minat. Pelajaran Bahasa Prancis diajarkan pada kelas XI dan XII sedangkan di kelas X tidak ada bahasa asing karena jumlah kebutuhan jam untuk sertifikasi guru Bahasa Prancis yang telah terpenuhi. Pandemi Covid 19 yang melanda dunia termasuk Indonesia membuat pembelajaran di sekolah tidak maksimal sehingga terjadi pengurangan target ketuntasan materi di SMA 16. Di kelas X pada tahun ajaran 2021/2022 terdapat 5 Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai, namun akibat pandemi sekolah memutuskan untuk kelas X ditargetkan 3 KD saja yaitu KD 3.1, K.D 3.2 dan KD 3.3. Di kelas XI tahun ajaran 2022/2023 dilanjutkan KD 3.4 dan KD 3.5. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 20 oktober 2021 beberapa penyebab masih rendahnya pencapaian kompetensi keterampilan menyimak ditemukan oleh peneliti yaitu diantaranya adalah (1) model pembelajaran *project based learning* belum dilaksanakan secara runtut sesuai langkah-langkah baku sehingga hasil tidak maksimal (2) metode yang digunakan yaitu metode ceramah oleh guru Bahasa Prancis di kelas dan cenderung masih satu arah. Metode ceramah kurang memberikan porsi latihan menyimak kepada peserta didik. (3) Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku pelajaran saja, sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam belajar. (4) penggunaan media selain buku kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang tertarik dengan materi pembelajaran. (5) materi pelajaran hanya bisa dipelajari di kelas bersama guru, peserta didik tidak bisa mengakses materi diluar jam pelajaran yang ada sehingga porsi waktu latihan kurang. (5) guru kurang memberikan tugas-tugas latihan menyimak. (6) lingkungan untuk mengembangkan kemampuan menyimak kurang mendukung jarang diperdengarkan materi Bahasa Prancis di luar jam pelajaran. (7) pusat sumber belajar (perpustakaan) kurang mendukung dalam

pengadaan sumber belajar Bahasa Prancis. Faktor-faktor penyebab tersebut diatas apabila dibiarkan menyebabkan pencapaian kompetensi berbahasa peserta didik tidak maksimal. (8) penggunaan smartphone yang dimiliki oleh peserta didik masih belum maksimal dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa Prancis, hasil observasi awal oleh peneliti menunjukkan peserta didik mengalami kesulitan dalam penguasaan keterampilan menyimak materi *Situer dans le temps* akibat dari beberapa faktor tersebut di atas. Hal ini terlihat dari pencapaian penilaian harian keterampilan menyimak peserta didik pada materi *Situer dans le temps* sebagian besar peserta didik masih kurang. Kompetensi bahasa di SMAN 16 Bandarlampung tahun pelajaran 2020/2021 adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Capaian kompetensi penilaian harian keterampilan menyimak peserta didik kelas XI semester Ganjil Tahun pelajaran 2020/2021**

No	Kelas	Nilai <76	Nilai $\geq 76$	Jumlah Peserta Didik
1	XI MIPA 1	16	13	29
2	XI MIPA 2	21	8	29
3	XI MIPA 3	14	15	29
	Jumlah	45	36	87
	Persentase	65%	35%	100%

Sumber: Rekapitulasi capaian hasil belajar penilaian harian peserta didik SMA N 16 Bandar Lampung semester ganjil tahun 2021/2022

Capaian kompetensi penilaian harian Bahasa Prancis pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 tersebut memperlihatkan bahwa dari 87 peserta didik kelas XI SMA N 16 Bandarlampung terdapat 45 orang (65%) mendapat nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas XI masih mengalami kesulitan dalam keterampilan menyimak materi *Situer dans le temps*.

Guru harus mencari model, media pembelajaran serta membuat program yang tepat agar keterampilan menyimak Bahasa Prancis peserta didik dapat meningkat. Pembelajaran ketrampilan menyimak Bahasa Prancis mestinya harus bergeser dari

sekedar intruksional, hafalan, dan hanya menjadikan guru sebagai sumber tunggal pembelajaran. Sumber-sumber pembelajaran harus semakin beragam, bukan hanya guru atau buku, tetapi juga melalui proses eksplorasi melalui pengalaman hidup, interaksi dengan lingkungan fisik, interaksi dengan teman sebaya (Hartono, 2011)

*Project based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah, dilakukan secara mandiri/berkelompok melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk untuk selanjutnya dipresentasikan kepada orang lain (Halimah & Iis Marwati, 2022).

Model *project based learning* dapat diterapkan di pembelajaran ketrampilan menyimak, hal ini selaras dalam hasil penelitian oleh (Ekawati, 2017) yang dilakukan di kelas *Listening* (menyimak) peserta didik. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa mahapeserta didik memperoleh masalah dari tugas-tugas menyimak materi, bekerjasama dalam kelompok, mengorganisasikan tugas belajar masing masing anggota di dalam kelompok sesuai dengan masalah yang sedang dibahas, mengumpulkan pengetahuan dan melakukan latihan sesuai dengan pemecahan masalah yang diberikan, kemudian mengembangkan dan menyajikan hasil karya/kerja yang berupa suatu produk/respon terhadap tugas-tugas yang diberikan. Model *project based learning* selain dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, juga dapat meningkatkan hasil keterampilan menyimak peserta didik. Namun dalam pelaksanaan di SMA N 16 Bandarlampung ada beberapa kekurangan saat melaksanakan *project based learning* diantaranya saat proses menyimak materi saat disampaikan pertanyaan mendasar, peserta didik sering lupa sehingga mempengaruhi saat melaksanakan kegiatan di langkah berikutnya. Kemudian dalam langkah mengumpulkan pengetahuan dan melakukan latihan juga kurang maksimal karena info hanya bersumber kepada guru saja dan kurang bervariasi. Hal inilah yang mendasari peneliti akan mengembangkan model *project based learning* dengan menggunakan aplikasi *Edpuzzle*. Penggunaan *Edpuzzle* dalam langkah-langkah *project based learning* diasumsikan akan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terkait langkah-langkah pembelajaran

berdasarkan model *project based learning* sehingga hasil yang didapatkan dari proyek akan lebih maksimal.

*Edpuzzle* adalah video interaktif berbantuan web sekaligus alat penilaian formatif yang memungkinkan pengguna memotong video online yang ada serta menambahkan konten ke target tujuan pembelajaran tertentu (*Edpuzzle, 2022*). Untuk dapat memproduksi media audio atau video pembelajaran interaktif, dibutuhkan software yang sesuai dan juga mudah digunakan untuk para pendidik. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan menggunakan *Edpuzzle*.

Keunggulan dari *Edpuzzle* bagi peserta didik adalah membantu peserta didik belajar melalui audio/video sesuai dengan kecepatan dan kemampuan belajar masing-masing. Dan peserta didik akan menerima umpan balik langsung dengan adanya pertanyaan dalam audio/video, sehingga dapat dilihat apakah mereka memahami konten atau tidak. Sedangkan keunggulan bagi guru adalah guru dapat mengumpulkan data terkait interaksi peserta didik dengan audio/video, dapat melakukan evaluasi audio/video pembelajaran, sejauh mana efektivitasnya dalam membantu proses pembelajaran. Dan keunggulan lainnya dari *Edpuzzle* adalah dapat memanfaatkan audio/video yang sudah ada, bisa menggunakan audio/video buatan sendiri dan gratis. Sedangkan salah satu kekurangannya yaitu mengingat persyaratannya bagi setiap peserta didik untuk menyiapkan akun serta membutuhkan koneksi jaringan internet, *Edpuzzle* tampaknya dibangun untuk peserta didik mendengar audio atau menonton video secara terpisah. Hal ini mungkin mencegah peserta didik dari bekerja sama untuk mendapat manfaat dari diskusi kelompok seputar konten audio/video.

Berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di dalam observasi awal, peneliti ingin memberikan solusi dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik dengan perangkat pembelajaran *project based learning (PjBL)* berbantuan program *Edpuzzle*.

### **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Pembelajaran di SMA 16 Bandarlampung belum menggunakan perangkat *project based learning* secara runtut sesuai langkah-langkah dalam perangkat pembelajaran *project based learning*.
2. Metode yang digunakan yaitu metode ceramah oleh guru Bahasa Prancis di kelas dan cenderung masih satu arah. Metode ceramah kurang memberikan porsi latihan menyimak kepada peserta didik.
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku pelajaran saja, sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam belajar.
4. Penggunaan media selain buku kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang tertarik dengan materi pembelajaran.
5. Materi pelajaran hanya bisa dipelajari di kelas bersama guru, peserta didik tidak bisa mengakses materi diluar jam pelajaran yang ada sehingga porsi waktu latihan kurang.
6. Porsi latihan keterampilan menyimak kurang
7. Lingkungan untuk mengembangkan kemampuan menyimak kurang mendukung jarang diperdengarkan materi Bahasa Prancis di luar jam pelajaran.
8. Pusat sumber belajar (perpustakaan) belum lengkap dalam mendukung sebagai sumber belajar Bahasa Prancis.
9. Penggunaan smartphone yang dimiliki oleh peserta didik kurang maksimal dalam pembelajaran Bahasa Prancis.
10. Capaian belajar peserta didik berdasarkan dokumen khususnya pada KD 3.4 yaitu Mencontohkan tindak tutur untuk menyatakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun (*situer dans le temps*) dalam bentuk angka dan huruf dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis. menunjukkan bahwa belum semua kompetensi berbahasa mencapai kategori tuntas.

### **1.2. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti menentukan batas masalah agar penelitian lebih fokus dan terarah:

- 1.2.1. Potensi dan kondisi dikembangkan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* pada mata pelajaran Bahasa Prancis kelas XI di SMAN 16 Bandar Lampung.
- 1.2.2. Proses pengembangan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* pada mata pelajaran Bahasa Prancis kelas XI di SMAN 16 Bandar Lampung.
- 1.2.3. Efektivitas perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* pada mata pelajaran Bahasa Prancis kelas XI di SMAN 16 Bandar Lampung.
- 1.2.4. Kemerarikan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* pada mata pelajaran Bahasa Prancis kelas XI di SMAN 16 Bandar Lampung.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan Batasan masalah di atas, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana potensi dan kondisi untuk mengembangkan perangkat *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Prancis peserta didik di SMAN 16 Bandar Lampung?
2. Bagaimana proses pengembangan perangkat *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Prancis peserta didik di SMAN 16 Bandar Lampung?
3. Bagaimana efektivitas perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Prancis peserta didik di SMAN 16 Bandar Lampung?
4. Bagaimana kemerarikan produk pengembangan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* untuk meningkatkan

keterampilan menyimak Bahasa Prancis peserta didik di SMAN 16 Bandar Lampung?

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Potensi dan kondisi untuk mengembangkan perangkat *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Prancis peserta didik di SMAN 16 Bandar Lampung.
2. Proses pengembangan perangkat *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Prancis peserta didik di SMAN 16 Bandar Lampung.
3. Efektivitas produk perangkat *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Prancis peserta didik di SMAN 16 Bandar Lampung
4. Kemenarikan produk pengembangan perangkat *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Prancis peserta didik di SMAN 16 Bandar Lampung.

#### **1.5. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Subjek penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas XI di SMAN 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. Peneliti akan mengambil 1 kelas sebagai sampel yaitu kelas XI MIPA 2 yang dilakukan pada semester ganjil 2022/2023.
2. Objek penelitian ini adalah perangkat *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* di SMAN 16 Bandar Lampung.
3. Tempat penelitian ini dilakukan di SMAN 16 Bandar Lampung, Jl. Darussalam, Susunan Baru, Tanjungkarang Barat, Kota Bandar Lampung.
4. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

5. Ruang lingkup keilmuan yang berkaitan dengan penelitian ini adalah keilmuan Teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah. Teknologi pendidikan melibatkan penerapan pengetahuan untuk meningkatkan tujuan belajar, pembelajaran, pelatihan dan untuk kinerja (Spector & Yuen, 2016)
6. Pengembangan perangkat *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* merupakan salah satu upaya untuk membantu tercapainya tujuan kurikulum di sekolah dan tujuan pendidikan nasional secara umum.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memperkaya penelitian pendidikan yang berkenaan dengan bidang Teknologi Pendidikan yaitu untuk mengembangkan konsep, teori, prinsip dan prosedur dalam mengelola pembelajaran dengan pengembangan perangkat *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* dalam pembelajaran Bahasa Prancis untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Prancis peserta didik di SMAN 16 Bandar Lampung. Kawasan Teknologi Pendidikan menurut definisi dari AECT 1994 (Warsita, 2013) terdiri dari 5 kawasan atau bidang garapan teknologi pendidikan yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, dan kawasan penilaian. Penelitian ini berada dalam kawasan pengembangan sehingga diharapkan dapat memperkaya kawasan pengembangan dalam Teknologi Pendidikan.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

1. Bagi sekolah

Dapat memberikan gambaran pertimbangan kerjasama dengan stakeholder dalam menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung pengembangan perangkat pembelajaran dan media pembelajaran.

2. Bagi guru

Dapat memberikan contoh pengembangan perangkat pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Prancis pada peserta didik.

3. Bagi peserta didik

Dapat memberikan motivasi untuk meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik khususnya dalam keterampilan menyimak Bahasa Prancis.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran**

Teori Belajar Konstruktivisme

*Project based learning* merupakan perangkat pembelajaran yang berbantuan pada teori belajar konstruktivisme (Habók, 2016). Prinsip-prinsip kunci konstruktivisme dan beberapa implikasi untuk pembelajaran perangkat *project based learning* diantaranya:

1. Peserta didik membawa pengetahuan dan keyakinan unik sebelumnya ke situasi pembelajaran.
2. Pengetahuan dibangun secara unik dan secara individual, dalam berbagai cara, melalui berbagai alat, sumber daya, dan konteks.
3. Belajar adalah proses aktif dan reflektif.
4. Belajar adalah perkembangan dan individu memahami dunianya melalui mengasimilasi, mengakomodasi, atau menolak informasi baru.
5. Interaksi social memperkenalkan berbagai perspektif tentang belajar
6. Belajar dikendalikan secara internal dan dimediasi oleh pembelajar.

Prinsip-prinsip tersebut memperlihatkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah dasar yang kuat untuk pelaksanaan praktik pedagogis *project based learning*, yang dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, reflektif dan berbagi (Hernandez, 2009)

Teori belajar konstruktivisme merupakan teori pembelajaran yang menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman atau dengan kata lain teori ini memberikan keaktifan terhadap peserta untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri. Sehingga dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya pada akhirnya peserta menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Mulyana, 2020)

Konstruktivisme adalah teori tentang bagaimana peserta didik membangun pengetahuan dari pengalaman, yang unik untuk setiap individu. Konstruktivisme menurut Piaget (1971) adalah sistem penjelasan tentang bagaimana peserta didik sebagai individu beradaptasi dan memperbaiki pengetahuan. Konstruktivisme merupakan pergeseran paradigma dari behaviourisme ke teori kognitif. Epistemologi behaviourist berfokus pada kecerdasan, domain tujuan, tingkat pengetahuan, dan penguatan. Sementara epistemologi konstruktivis mengasumsikan bahwa peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan interaksi dengan lingkungan mereka. Empat asumsi epistemologis adalah inti dari apa yang kita sebut sebagai "pembelajaran konstruktivis". Yang pertama adalah, pengetahuan secara fisik dibangun oleh peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran aktif. Kedua, pengetahuan secara simbolis dikonstruksi oleh peserta didik yang membuat representasi tindakan mereka sendiri; Pengetahuan dibangun secara sosial oleh peserta didik yang menyampaikan makna mereka kepada orang lain; dan yang terakhir adalah, Pengetahuan secara teori dikonstruksi oleh peserta didik yang mencoba menjelaskan hal-hal yang tidak sepenuhnya mereka pahami (Singh, 2014)

Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitasi orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri (Sugrah, 2019)

Konstruktivisme pada dasarnya adalah teori yang didasarkan pada observasi dan studi ilmiah, tentang bagaimana orang belajar. Dalam konstruktivisme, pengetahuan sebelumnya memainkan peran penting dalam membangun pengetahuan secara aktif (Liu, 2010). Dikatakan bahwa orang membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri tentang dunia, melalui hal-hal dan merefleksikan pengalaman-pengalaman itu. Ketika

seseorang menemukan sesuatu yang baru, ia harus mendamaikannya dengan ide dan pengalaman sebelumnya, mengubah apa yang ia yakini, atau membuang informasi baru itu sebagai sesuatu yang tidak relevan. Untuk melakukan ini, individu harus mengajukan pertanyaan, mengeksplorasi, dan menilai apa yang ia ketahui. Di kelas, pandangan konstruktivis tentang pembelajaran dapat menunjukkan sejumlah praktik pembelajaran yang berbeda. Dalam pengertian yang paling umum, biasanya berarti mendorong peserta didik untuk menggunakan teknik aktif (eksperimen, pemecahan masalah dunia nyata) untuk menciptakan lebih banyak pengetahuan dan kemudian untuk merenungkan dan berbicara tentang apa yang mereka lakukan dan bagaimana pemahaman mereka berubah. Guru memastikan dia memahami konsepsi peserta didik yang sudah ada sebelumnya, dan membimbing kegiatan untuk mengatasinya dan kemudian membangunnya (Oliver, 2000)

Menurut Driscoll (2000), teori pembelajaran konstruktivisme adalah filsafat yang meningkatkan pertumbuhan logis dan konseptual peserta didik. Konsep yang mendasari dalam teori pembelajaran konstruktivisme adalah peran yang mengalami atau koneksi dengan bermain suasana yang berdekatan dalam pendidikan peserta didik. Teori pembelajaran konstruktivisme berpendapat bahwa orang menghasilkan pengetahuan dan membentuk makna berdasarkan pengalaman mereka. Dua konsep kunci dalam teori pembelajaran konstruktivisme yang menciptakan konstruksi pengetahuan baru individu adalah akomodasi dan asimilasi. Asimilasi menyebabkan seseorang memasukkan pengalaman baru ke dalam pengalaman lama. Hal ini menyebabkan individu untuk mengembangkan pandangan baru, memikirkan kembali apa yang pernah disalahpahami, dan mengevaluasi apa yang penting, pada akhirnya mengubah persepsinya. Akomodasi, di sisi lain, membingkai ulang dunia dan pengalaman baru ke dalam kapasitas mental yang sudah ada (Sugrah, 2019)

Teori konstruktivisme sebagai salah satu cara terbaik untuk mendefinisikan pembelajaran, maka untuk mempromosikan pembelajaran peserta didik, perlu untuk menciptakan lingkungan belajar yang secara langsung memaparkan

peserta didik pada materi yang dipelajari. Karena hanya dengan mengalami dunia secara langsung peserta didik dapat memperoleh makna dari pembelajaran mereka. Ini menimbulkan pandangan bahwa pembelajaran konstruktivis harus terjadi dalam lingkungan belajar konstruktivis yang cocok.

Adapun tiga garis besar pandangan konstruktivisme dalam pembelajaran, yaitu:

1. Pengetahuan merupakan hasil konstruksi manusia dan bukan sepenuhnya representasi suatu fenomena atau benda. Fenomena atau obyek memang bersifat obyektif, namun observasi dan interpretasi terhadap suatu fenomena atau obyek terpengaruh oleh subyektivitas pengamat.

2. Pengetahuan merupakan hasil konstruksi sosial. Pengetahuan terbentuk dalam suatu konteks sosial tertentu. Oleh karena itu pengetahuan terpengaruh kekuatan sosial (ideologi, agama, politik, kepentingan suatu kelompok, dsb) di mana pengetahuan itu terbentuk.

3. Pengetahuan bersifat tentatif. Sebagai konstruksi manusia, kebenaran pengetahuan tidaklah mutlak tetapi bersifat tentatif dan senantiasa berubah. Sejarah telah membuktikan bahwa sesuatu yang diyakini “benar” pada suatu masa ternyata “salah” di masa selanjutnya (Sugrah, 2019).

Teori belajar konstruktivisme merupakan salah satu teori belajar yang menjadi dasar dari model *project based learning*, di mana peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran secara berkelompok dan di akhir akan mempresentasikan produk yang telah dikerjakan oleh kelompok mereka. Di dalam teori konstruktivisme pengetahuan merupakan hasil konstruksi social, di mana proses tersebut berlangsung saat kegiatan kelompok berlangsung. Peserta didik bekerjasama dan saling memberikan masukan dan koreksi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Keterampilan menyimak Bahasa Prancis peserta didik dapat ditingkatkan dengan pembelajaran secara berkelompok dan hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme dan model pembelajaran *project based learning*.

## 2.2 Keterampilan Menyimak

### 2.2.1 Pengertian Keterampilan Menyimak

Moirand (1990) menyatakan « *La compréhension de l'oral repose sur un processus identique mais le rôle de la mémorisation (mémoire à court terme) y est plus important* » dari kalimat tersebut dapat dimengerti bahwa pemahaman lisan atau menyimak berdasar pada satu proses yang sama tapi peran dari penghafalan (ingatan jangka pendek) adalah yang paling penting. Carette E, (2001) menyampaikan « *l'écoute orientée est constitutive de la compréhension orale* » *c'est-à-dire pour mieux écouter, il faut apprendre à faire varier sa façon d'écouter en fonction d'un objectif de compréhension.*

Menyimak sangat dekat pengertiannya dengan mendengar. Kedua hal tersebut memiliki definisi yang berbeda. Mendengar adalah suatu proses penerimaan bunyi yang datang dari luar tanpa banyak memerhatikan makna dan pesan bunyi tersebut. Sedangkan menyimak adalah proses mendengar dengan pemahaman dan perhatian terhadap makna dan pesan bunyi tersebut. Dalam proses menyimak sudah termasuk mendengar, sebaliknya mendengar belum tentu menyimak (Hijriyah, 2016:1).

Tarigan (2015) mendefinisikan menyimak sebagai suatu proses kegiatan menyimak lambing-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2016) mendefinisikan menyimak sebagai suatu proses memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah suatu proses yang diawali dengan menyimak bunyi dan lambing-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi dalam memperoleh informasi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang diucapkan atau dibaca orang atau pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Jika keterampilan menyimak dikaitkan dengan keterampilan berbahasa lain, seperti keterampilan membaca, maka kedua keterampilan berbahasa tersebut

berhubungan erat, karena keduanya merupakan alat untuk menerima komunikasi. Perbedaannya terletak dalam hal jenis komunikasi. Menyimak berhubungan dengan komunikasi lisan, sedangkan membaca berhubungan dengan komunikasi tulis. Dalam hal tujuan, keduanya mengandung persamaan, yaitu memperoleh informasi, menangkap isi, memahami makna komunikasi.

### **2.2.2 Jenis menyimak.**

L'entraînement à ces différents types d'écoute doit correspondre à des objectifs d'écoute, que Carette E, (2001) regroupe en quatre grands types :

- Ecouter pour apprendre (pour analyser, rendre compte, etc.).
- Ecouter pour s'informer (pour connaître des faits, pour comprendre des événements, des idées, etc.).
- Ecouter pour se distraire (pour imaginer, avoir des émotions, rire, etc.).
- Ecouter pour agir (prendre des notes, jouer, cuisiner utiliser un appareil, etc.).

Menurut Carette (2001) menyimak dibagi menjadi 4 sesuai dengan tujuannya yaitu menyimak untuk belajar, menyimak untuk informasi, menyimak untuk hiburan dan menyimak untuk melakukan kegiatan seperti mencatat dan bermain.

### **2.2.3 Tahapan Menyimak**

Dibia (2018:140), menyatakan tahap menyimak ada tiga yaitu:

- a) Tahap interpretasi, yaitu pendengar menafsirkan makna atau pesan yang terkandung dalam informasi yang di dengar;
- b) Tahap evaluasi yaitu pendengar membuat penilaian atas informasi yang di dengar dan mengambil suatu keputusan;
- c) Tahap reaksi, yaitu pendengar melakukan sesuatu tindak lanjut sebagai bentuk respons atau tanggapan atas informasi yang didengar.

Menyimak menurut Strickland memiliki 9 tahap menyimak dari segi kesungguhan orang yang menyimak, yaitu:

- a. Menyimak berkala, yang terjadi pada saat-saat sang anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya;

- b. Menyimak dengan perhatian dangkal karena sering mendapat gangguan dengan adanya selingan-selingan perhatian kepada hal-hal diluar pembicaraan;
- c. Setengah menyimak karena terganggu oleh kegiatan menunggu kesempatan untuk mengekspresikan isi hati serta mengutarakan apa yang terpendam dalam hati sang anak;
- d. Menyimak serapan karena peserta didik keasyikan menyerap atau mengabsorpsi hal-hal yang kurang penting.
- e. Menyimak sekali-sekali, menyimpan sebentar-sebentar apa yang disimak, perhatian secara seksama berganti dengan keasyikan lain, hanya memperhatikan kata-kata sang pembicara yang menarik hatinya saja;
- f. Menyimak asosiatif, hanya mengingat pengalaman-pengalaman pribadi secara konstan yang mengakibatkan sang penyimak benar-benar tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan pembicara;
- g. Menyimak dengan reaksi berkala terhadap pembicara dengan membuat komentar ataupun mengajukan pertanyaan;
- h. Menyimak dengan seksama, dengan sungguh-sungguh mengikuti jalan pikir yang pembicara;
- i. Menyimak dengan aktif untuk mendapatkan serta menemukan pikiran, pendapat, dan gagasan sang pembicara.

Dalam pembelajaran Bahasa Prancis, tahapan menyimak yang harus dicapai peserta didik adalah tahap ke 9 yaitu peserta didik harus menyimak dengan aktif untuk mendapatkan serta menemukan pikiran, pendapat, dan gagasan sang pembicara.

## **2.3 Perangkat pembelajaran *project based learning (PjBL)***

### **2.3.1 Pengertian *project based learning (PjBL)***

*Project based learning (PjBL)* merupakan perangkat pembelajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok (Stivers, 2010).

Perangkat *project based learning* adalah perangkat pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri (Wena, 2016).

*Project based learning* adalah perangkat pembelajaran yang lebih mengutamakan keterlibatan peserta didik (*student centered*). Peserta didik dilibatkan dalam mengeksplorasi pertanyaan penting dan bermakna melalui proses penyelidikan dan kolaborasi. Peserta didik ditantang untuk mengajukan pertanyaan, membuat prediksi, merancang penyelidikan, mengumpulkan dan menganalisis data, menggunakan teknologi, membuat produk dan berbagi ide sebagaimana temuan dari proyeknya. Peserta didik dilibatkan dalam penyelidikan penyelesaian masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya yang memungkinkan peserta didik untuk bekerja, baik secara mandiri atau berkelompok, untuk membangun pengetahuan dan berpuncak pada produk yang realistis (Halimah & Iis Marwati, 2022)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan perangkat *project based learning* adalah perangkat pembelajaran yang lebih mengutamakan peran serta peserta didik (*student centered*) dalam mengeksplorasi dan berkolaborasi dalam kerja proyek sehingga tercipta produk yang realistis.

### **2.3.2 Sintaks *project based learning* (PjBL)**

Sintaks *project based learning* (PjBL) adalah langkah-langkah yang dilaksanakan dalam perangkat pembelajaran PjBL. Berikut ini adalah sintaks PjBL menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2018):

Tabel 2.1 Sintaks PjBL.

<b>Aktifitas Pembelajaran</b>	<b>Aktifitas Pendidik</b>	<b>Aktifitas Peserta Didik</b>
1. Pertanyaan Mendasar	Guru menyampaikan topik dan mengajukan pertanyaan bagaimana cara memecahkan masalah	Mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus dilakukan peserta didik terhadap topik/pemecahan masalah
2. Mendesain Perencanaan Produk	Guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/ produk yang akan dihasilkan	Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan
3. Menyusun Jadwal Pembuatan	Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan dan pengumpulan)	Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama
4. Memonitoring Keaktifan dan Perkembangan Proyek	Guru memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan proyek, memantau realisas perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan	Peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru
Menguji Hasil	Guru berdiskusi tentang prototipe proyek,	Membahas kelayakan proyek yang telah dibuat

Aktifitas Pembelajaran	Aktifitas Pendidik	Aktifitas Peserta Didik
	memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standard	dan membuat laporan produk/ karya untuk dIPaparkan kepada orang lain
Evaluasi Pengalaman Belajar	Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik merefleksi/ kesimpulan	Setiap peserta didik memaparkan laporan, peserta didik yang lain memberikan tanggapan, dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek

Sintaks *PjBL* di atas dilaksanakan secara berurutan dengan bimbingan guru di kelas sehingga proses *monitoring* dan refleksi dari setiap kegiatan bisa teratur dilaksanakan. Proses *monitoring* dan refleksi dilaksanakan di setiap selesai sintaks untuk memastikan bahwa peserta didik siap untuk melanjutkan ke sintaks berikutnya.

### 2.3.3 Pola pikir *project based learning* (*PjBL*)

Perangkat pembelajaran yang dipergunakan dalam pembelajaran harus mengacu kepada kurikulum yang berlaku. Kurikulum 2013 memiliki pola pikir yang mendasari dilaksanakannya perangkat *project based learning* di dalam penelitian ini. Pola pikir dalam kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum 2004 dan 2006 menurut Halimah (2022) adalah sebagai berikut:

1. Pola pembelajaran yang berpusat kepada pendidik berubah menjadipembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama.
2. Pola pembelajaran satu arah (interaksi pendidik-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif pendidik-peserta didik-masyarakat-lingkungan alam-sumber/media lainnya)

3. Pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet)
4. Pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari (pembelajaran peserta didik aktif-mencari semakin diperkuat dengan perangkat pembelajaran pendekatan sains)
5. Pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbantuan tim)
6. Pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbantuan alat multimedia.
7. Pola pembelajaran berbantuan massal menjadi kebutuhan pelanggan (users) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik.
8. Pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal (*monodiscipline*) menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (*multidiscipline*).
9. Pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis.

Perubahan pola pikir dari kurikulum 2004 dan 2006 di atas salah satunya adalah perubahan pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbantuan alat multimedia. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. kemampuan panca indera peserta didik yang berkaitan langsung dengan alat multimedia lebih dari satu panca indera sehingga akan lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan.

Menurut MacDonell (2007) melalui penerapan *project based learning*, keterampilan dan pengetahuan yang tercantum dalam kurikulum sekolah dapat dikembangkan. Suatu kelas yang sedang mempelajari suatu topic melalui penerapan *project based learning* dapat menggunakan materi dan penemuan proyek dalam berbagai mata pelajaran, seperti pelajaran matematika, pelajaran bahasa, sains, seni, teknologi dan juga music. Demikian juga, investigasi selama proyek dan bekerja untuk menghasilkan produk final dari suatu proyek pada umumnya membutuhkan keterampilan baru yang paling mungkin merupakan bagian dari kompetensi yang harus dicapai dalam kurikulum.

Melalui proses belajar, selama peserta didik mengerjakan proyeknya maka mereka akan memperoleh banyak keterampilan seperti keterampilan berkolaborasi, keterampilan berkomunikasi, keterampilan presentasi, keterampilan belajar secara mandiri, kreativitas, dan keterampilan kritis (Tan , 2016). Pembelajaran yang menerapkan *project based learning* mengajarkan peserta didik tidak hanya konten, tapi juga keterampilan-keterampilan penting yang sangat diperlukan peserta didik untuk kehidupan di masyarakat. Keterampilan ini meliputi keterampilan komunikasi dan presentasi, keterampilan manajemen dan organisasi waktu, keterampilan penelitian dan penyelidikan, keterampilan melakukan penilaian diri dan keterampilan refleksi, keterampilan berpartisipasi dalam kelompok, keterampilan kepemimpinan, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan dalam menilai kinerja sendiri dan juga kinerja kelompok (Stivers, 2010). Pembelajaran dengan perangkat *project based learning* sebagai wahana mempersiapkan peserta didik dengan memberikan alat-alat yang esensial agar sukses dalam kehidupan sesuai dengan zamannya. Melalui *project based learning* pendidik dapat mengajarkan kecakapan yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk kehidupan abad 21 yang meliputi 4 C (*comunication, collaboration, critical thinking, dan creativity*).

Menurut Halimah (2022) terdapat beberapa alasan pendekatan proyek cocok untuk peserta didik pada semua jenjang pendidikan termasuk pada jenjang pendidikan anak usia dini, sekolah dasar, menengah sampai jenjang perguruan tinggi, yang tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Pertama, eksplorasi yang dilakukan dalam pendekatan proyek berasal dari dunia peserta didik itu sendiri. Dengan demikian, topiknya langsung relevan dengan kehidupan peserta didik. Kedua, terkait dengan hal yang pertama, mengarah kepada keuntungan kedua dari pendekatan proyek: peserta didik termotivasi untuk belajar karena topik itu bermakna bagi mereka. Motivasi ini seharusnya dipertahankan sepanjang proyek saat peserta didik mengajukan pertanyaan dan merencanakan kegiatan dan hasil. Sebagaimana pertanyaan diajukan, keinginan untuk mendapatkan

sumber informasi tumbuh. Informasi ini bisa datang dari para ahli, pengamatan selama kunjungan lapangan atau membaca teks informasi yang relevan dengan topic proyeknya. Ketiga, pendekatan proyek menempatkan penekanan pada pengalaman langsung (*first-hand experience*) sebelum sumber informasi sekunder diperkenalkan. Hal ini pada gilirannya akan berkaitan dengan keuntungan akhir: kebutuhan akan latar belakang pengetahuan. Peserta didik akan membuat lebih banyak informasi sekunder jika mereka sudah memiliki pengalaman pada suatu objek/mata pelajaran melalui diskusi dengan teman sebaya dan pendidik, orang dewasa, pertanyaan dan kosakata yang bisa diterapkan (baik visual maupun oral). Secara keseluruhan, pendekatan proyek melihat topic secara mendalam, peserta didik mampu membangun pengetahuan yang substansial sebelum mereka menangani informasi dalam bentuk gambar dan teks. Keindahan dari pendekatan proyek adalah mampu memberi pengalaman langsung yang mereka bisa kenali kapan mereka pergi ke sumber informasi sekunder.

Menurut MacDonell (2007) pendekatan proyek memungkinkan peserta didik untuk menggunakan semua keterampilan dan karakter mereka bahwa mereka perlu mengatasi masalah atau pertanyaan sepanjang hidup mereka. Peserta didik yang mengambil bagian dalam sebuah proyek didorong mengajukan pertanyaan; mencari informasi; menafsirkan informasi (visual dan tekstual) yang mereka lihat, dengar, atau baca; mencatat temuan mereka dengan bantuan media tertentu, bantuan pendidik atau pustakawan; merencanakan, berdebat, berdiskusi, dan membuat keputusan; menunjukkan bahwa pemahaman baru mereka melalui gambar, grafik, perangkat, video, atau teks; bekerja untuk menampilkan informasi dan mengkonstruksinya; berbagi pengetahuan mereka dengan orang lain; bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama; mengenali bahwa setiap orang memiliki keahlian khusus yang dapat dimanfaatkan sesuai proyeknya; menampilkan semua disposisi intelektual dan social yang penting yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dunia nyata.

### 2.3.4 Keunggulan *project based learning* (*PjBL*)

Bell (2010) mengemukakan beberapa alasan kenapa beberapa negara didunia termasuk Amerika Serikat tertarik dengan *project based learning* (*PJBL*):

1. *PJBL* membuat sekolah lebih menarik bagi peserta didik.

Peserta didik saat ini sering menganggap sekolah membosankan dan tidak berarti. Melalui *PJBL*, peserta didik aktif, tidak pasif, sebuah proyek melibatkan hati dan pikiran mereka, dan menyediakan pengalaman belajar yang relevan dengan dunia nyata.

2. *PJBL* meningkatkan efektivitas pembelajaran

Setelah menyelesaikan sebuah proyek, peserta didik memahami konten lebih dalam, mengingat apa yang mereka pelajari dan mempertahankannya lebih lama dari pada yang sering terjadi dengan pembelajaran konvensional. Karena itu, peserta didik mendapatkan pengetahuan konten dengan *PJBL* lebih mampu menerapkan apa yang mereka ketahui dan dapat lakukan di situasi baru.

3. *PJBL* membangun keterampilan untuk sukses belajar di perguruan tinggi, di tempat kerja, dan di dalam kehidupan yang sesungguhnya.

Pada abad ke-21, untuk sukses belajar di perguruan tinggi dan di tempat kerja membutuhkan lebih dari sekedar pengetahuan dasar dan keterampilan. Dalam sebuah proyek, peserta didik belajar bagaimana mengambil inisiatif dan tanggung jawab, membangun kepercayaan diri, memecahkan masalah, bekerja dalam tim, mengkomunikasikan gagasan, dan mengelola diri mereka secara lebih efektif.

4. *PJBL* membantu mengatasi standar

Tujuan umum pendidikan mengacu pada standar masa kini yang menekankan penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam kehidupan di dunia nyata dan pengembangan keterampilan untuk kehidupan yang sukses, seperti keterampilan berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, mampu berkolaborasi, mampu berkomunikasi dalam berbagai media, dan mampu berbicara dan presentasi. *PJBL* adalah cara yang efektif untuk memenuhi tujuan dan standar tersebut.

5. *PJBL* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan teknologi.

*PJBL* memfasilitasi peserta didik menjadi terbiasa dan menikmati penggunaan berbagai alat teknologi. Dengan teknologi pendidik dan peserta didik tidak hanya dapat menemukan sumber daya dan informasi dan menciptakan produk, namun juga berkolaborasi lebih efektif dan terhubung dengan pakar, mitra dan pemerisa di seluruh dunia.

6. *PJBL* membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermanfaat.

Proyek memungkinkan pendidik untuk bekerja lebih dekat dengan peserta didik yang aktif dan terlibat dalam melakukan pekerjaan berkualitas tinggi dan bermakna, dan dalam banyak kasus menemukan kembali sukacita belajar disamping peserta didik mereka.

7. *PJBL* menghubungkan peserta didik dan sekolah dengan masyarakat dan dunia nyata.

Proyek memungkinkan peserta didik memecahkan masalah dan menangani masalah yang penting bagi mereka, komunitas mereka, dan dunia. Peserta didik belajar bagaimana berinteraksi dengan orang dewasa dan organisasi, dan dapat terpapar pada pekerjaan orang dewasa, dan dapat mengembangkan minat untuk berkarier. Orang tua dan masyarakat dapat dilibatkan dalam proyek.

8. *PJBL* mempromosikan ekuitas pendidikan.

Semua peserta didik layak mendapatkan *PJBL*, karena proyek hebat dapat memiliki efek yang kuat dan membantu mereka mencapai potensinya dan bahkan menjadi transformative bagi kaum muda. Selain itu, proyek yang dilaksanakan dalam *PJBL* memberikan dampak positif dan meningkatkan kesadaran peserta didik untuk melakukan control terhadap dirinya dalam berbagai tindakan yang berkaitan dengan pencapaian tujuan, mereka melihat bahwa mereka dapat membuat perbedaan dalam komunitas mereka dan dunia luarnya.

Alasan tersebut di atas adalah bukti bahwa perangkat *PJBL* memiliki manfaat yang besar dalam Pendidikan di Amerika Serikat. Alasan yang menjadi

salah satu dasar peneliti memilih *PJBL* adalah membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermanfaat. Pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Prancis.

Menurut MacDonell (2007) *PJBL* memungkinkan peserta didik untuk menggunakan semua keterampilan dan karakter yang mereka perlukan untuk mengatasi masalah atau pertanyaan sepanjang hidup mereka. Peserta didik yang terlibat dalam *PJBL* difasilitasi untuk:

1. Mengajukan pertanyaan;
2. Mencari informasi;
3. Menafsirkan informasi visual dan tekstual yang mereka lihat, dengar atau baca;
4. Mencatat temuan dengan menggunakan beragam media yang relevan dengan bantuan pendidik atau pustakawan atau berbagai narasumber;
5. Merencanakan, berdebat, berdiskusi, dan membuat keputusan;
6. Memiliki pemahaman baru melalui penggunaan gambar, grafik, perangkat, video atau teks;
7. Bekerja untuk menampilkan informasi dan mengkonstruksinya;
8. Berbagi pengetahuan dengan orang lain;
9. Bekerjsama untuk mencapai tujuan bersama;
10. Mengenali bahwa setiap orang memiliki keahlian khusus dalam memberikan kontribusi penyelesaian sebuah proyek;
11. Menampilkan semua karakter intelektual dan social yang penting yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah di dunia nyata.

Keunggulan *project based learning* menurut (Kingston, 2018) adalah sebagai berikut:

1. Hati dan pikiran terlibat  
Peserta didik secara aktif terlibat dengan proyek-proyek *PjBL* yang memberikan relevansi nyata untuk pembelajaran. Peserta didik dapat memecahkan masalah yang penting bagi dirinya dan komunitasnya.
2. Belajar lebih mendalam.

*PjBL* mengarah pada pemahaman yang lebih dalam dan retensi pengetahuan konten yang lebih besar. Peserta didik mampu menerapkan apa yang mereka ketahui ke situasi baru.

3. Diperkenalkan (exposure) pada orang dewasa dan karier.

Melalui *PjBL*, peserta didik berinteraksi dengan orang dewasa, dunia bisnis dan organisasi, dan masyarakat di sekitarnya, dan dapat mengembangkan minat dalam berkarier.

4. Menyadari tujuan.

Sebuah proyek hebat dapat menjadi transformative bagi peserta didik. Mereka melihat dunia nyata, dan dampaknya pada mereka menyadarkan tujuan akan belajar.

5. Keterampilan kerja abad 21.

Di luar pengetahuan dasar, peserta didik belajar memiliki inisiatif, tanggung jawab, mampu memecahkan masalah dan terampil dalam mengkomunikasikan berbagai idenya.

6. Menghargai hubungan dengan pendidik.

Pendidik bekerja dengan melibatkan peserta didik secara aktif, melakukan pekerjaan yang bermakna, dan berbagi dalam sukacita belajar.

7. Kreativitas dan teknologi.

Peserta didik menikmati menggunakan spektrum alat teknologi saat melakukan penelitian dan berkolaborasi dalam pembuatan produk dan presentasi.

### **2.3.5 Kelemahan *project based learning* (*PjBL*)**

Kelemahan dari *PjBL* menurut Stivers (2010) antara lain:

1. Pendidik kurang memiliki konten pengetahuan secara luas dan mendalam.
2. Kurangnya pengalaman pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan *PjBL*.
3. Keterikatan pendidik dan peserta didik dengan pendekatan konvensional yang terstruktur.

4. Membangun lingkungan belajar yang kondusif dalam *PjBL* membutuhkan usaha yang besar
5. Membutuhkan waktu yang panjang.
6. Tekanan waktu penyelesaian pembelajaran.
7. Membutuhkan pergerakan peserta didik yang lebih banyak di luar kelas konvensional.

## **2.4 Aplikasi *Edpuzzle***

### **2.4.1 Pengertian aplikasi *Edpuzzle***

*Edpuzzle* adalah sebuah platform pembelajaran audio-visual yang memungkinkan pendidik untuk mengedit video, memotong dan merekam suara serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan di dalam video. *Edpuzzle* membuat kegiatan menonton video pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami. *Edpuzzle* memiliki beberapa keunggulan dalam pembelajaran di kelas (Lailatul Qadriani et al., 2021)

### **2.4.2 Keunggulan aplikasi *Edpuzzle***

. Keunggulan itu antara lain adalah:

1. Peserta didik tidak dapat melewati (skip) isi video. Video juga akan otomatis berhenti jika peserta didik beralih tab atau jendela. Hal ini dapat menjaga fokus peserta didik saat menonton video pembelajaran.
2. Video dalam *Edpuzzle* dapat diambil dari video Youtube, National Geographic, Khan Academy dan beberapa situs lainnya dengan cara memasukkan tautan video di kolom pencarian konten *Edpuzzle*. Video juga dapat diunggah dari perangkat laptop atau ponsel pendidik sendiri.
3. Pertanyaan yang dapat dimasukkan di tengah video *Edpuzzle* tidak dibatasi. Pendidik juga dapat mengatur jenis soal yang muncul di pertengahan video. *Edpuzzle* menyediakan bentuk soal pilihan ganda dan essay, serta catatan yang dapat ditambahkan di dalam video.
4. Pendidik juga dapat mengetahui durasi menonton video serta statistik penyelesaian soal-soal yang dikerjakan peserta didik, misalnya pada video

bagian tertentu berapa kali peserta didik melakukan pemutaran ulang, di soal mana peserta didik menjawab benar atau salah dan sebagainya.

5. Pendidik dapat memberikan umpan balik (feedback) terhadap jawaban peserta didik baik secara otomatis maupun manual.
6. Pada bentuk soal pilihan ganda, penilaian dapat dilakukan secara otomatis oleh sistem *Edpuzzle*, sehingga peserta didik dapat langsung melihat perolehan nilai mereka setelah selesai menonton video pembelajaran. Video atau rekaman suara yang dibuat oleh guru dapat di atur sehingga peserta didik tidak bisa melewatinya atau melompat ke akhir video atau rekaman suara, namun peserta didik dapat mengulangi menonton atau mendengar sebanyak-banyaknya agar lebih paham. *Edpuzzle* juga memungkinkan guru untuk memasukkan video dari youtube dan menambahkan komponen interaktif, seperti soal pilihan ganda atau pertanyaan terbuka (Ziegler, 2016).

#### **2.4.3 Kekurangan aplikasi *Edpuzzle***

Kekurangan dari aplikasi *Edpuzzle* adalah peserta didik yang akan mengikuti pembelajaran menggunakan program *Edpuzzle* harus membuat akun terlebih dahulu agar bisa terhubung dengan guru di dalam aplikasi tersebut. Peserta didik juga harus dalam kondisi on line sehingga dapat mengikuti pembelajaran yang menggunakan aplikasi tersebut.

### **2.5 Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian yang relevan dari penelitian ini adalah:

1. De La Paz & Hernández-Ramos (2013) dalam penelitian yang berjudul “*Technology-Enhanced Project-Based Learning: Effects on Historical Thinking*” menemukan bahwa model *PjBL* berbantuan teknologi dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik di Amerika Serikat.
2. Singh & Yaduvanshi (2014) meneliti dalam artikel berjudul “*Constructivism in Science Classroom: Why and How*”. Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan bahwa terdapat empat asumsi epistemologis adalah inti dari apa yang disebut sebagai “pembelajaran konstruktivis”. Yang

pertama adalah, pengetahuan secara fisik dibangun oleh peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran aktif. Kedua, pengetahuan secara simbolis dikonstruksi oleh peserta didik yang membuat representasi tindakan mereka sendiri; Pengetahuan dibangun secara sosial oleh peserta didik yang menyampaikan makna mereka kepada orang lain; dan yang terakhir adalah, Pengetahuan secara teori dikonstruksi oleh peserta didik yang mencoba menjelaskan hal-hal yang tidak sepenuhnya mereka pahami

3. Habók & Nagy (2016) dalam jurnal interasional berjudul “*In-service teachers’ perceptions of project-based learning*” meneliti tentang persepsi 109 guru SD yang menggunakan model pembelajaran project based learning di Hungaria. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru lebih memilih untuk menggunakan aktivitas berbantuan proyek yang dikerjakan secara berkelompok oleh peserta didik, karena dengan model pembelajaran *project based learning* akan tercipta situasi pembelajaran yang kondusif dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis.
4. Ekawati (2017) dalam artikel berjudul “Peningkatan Kemampuan Menyimak (Listening) Mahapeserta didik Bahasa Prancis Melalui Model Pembelajaran “*Project-Based Learning*” menunjukkan bahwa model pembelajaran PjBL dapat diterapkan di kelas *Listening* (menyimak). Mahapeserta didik memperoleh masalah melalui tugas-tugas menyimak seperti mempraktekkan percakapan yang didengar, menyelesaikan soal-soal terkait rekaman percakapan atau dialog yang didengarkan, menonton dan menjawab pertanyaan terkait video yang dilihat. Proyek dikerjakan secara berkelompok dengan proses pengorganisasian tugas belajar masing-masing anggota di dalam kelompok sesuai dengan masalah yang sedang dibahas. Hasil akhir dari proyek adalah mengembangkan atau menyajikan hasil karya/kerja yang berupa suatu program/respon terhadap tugas-tugas yang diberikan. Model PjBL ini, selain dapat meningkatkan rasa percaya diri mahapeserta didik, juga dapat meningkatkan hasil kemampuan menyimak mahapeserta didik. Peningkatan hasil prestasi mahapeserta didik

ditunjukkan melalui nilai rata-rata mahapeserta didik yang diberikan pada tes *Listening Task 1* dan *Task 2* di kedua siklus yang diterapkan. Nilai rata-rata yang dihasilkan pada tes *Listening Task 1* pada siklus I yaitu 71.33 dan siklus II adalah 80.04. Dari data tersebut, nilai rata-rata kemampuan menyimak mahapeserta didik terkait materi yang diajarkan meningkat.

5. Mischel (2018) dalam artikel berjudul “*Watch and Learn? Using Edpuzzle to Enhance the Use of Online Videos*” menemukan bahwa penggunaan *Edpuzzle* dapat meningkatkan pengalaman peserta didik dalam pembelajaran menggunakan video. Guru dapat memastikan bahwa peserta didik menonton video dan memahami materi yang disampaikan dalam video.
6. Mega Farihatun et al. (2019) dalam artikel berjudul “Kefektivan Pembelajaran *Project based learning (PjBL)* Terhadap Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar” menemukan bahwa pembelajaran *project based learning* yang diterapkan pada kelas eksperimen mampu meningkatkan dan membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk lebih berani dan leluasa untuk mengeksplor serta mengaktualisasikan keinginan peserta didik dalam belajar melalui pembuatan proyek, di mana membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami pelajaran serta melakukannya langsung. Hal ini dikarenakan peserta didik berinteraksi dan langsung mempraktekkan apa yang sudah dipelajari serta leluasa untuk mengeksplor serta merencanakan apa yang ingin dibuat dalam menjalankan proyek pembelajaran. Selain itu pembelajaran *PjBL* juga mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada pelajaran penataan barang dagangan materi klasifikasi jenis-jenis produk yang akan didisplay yang ditunjukkan oleh hasil rata-rata persentase aktivitas belajar peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yang di terapkan metode pembelajaran konvensional. Metode pembelajaran *PjBL* efektif terhadap kemampuan peningkatan kreatifitas dan hasil belajar, terbukti bahwa persentase kemampuan kreativitas kelas eksperimen yang diterapkan metode pembelajaran *PjBL* sebesar 76,88% dengan kriteria kreatif,

sedangkan sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional sebesar 57,73% dengan kriteria cukup kreatif serta rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen sebesar 87,87 sedangkan di kelas kontrol sebesar 76,81.

7. Sugrah (2019) melakukan penelitian berjudul Implementasi Toeri Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. Hasil dari penelitian ini disebutkan bahwa Konstruktivisme sebagai pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan peserta didik membangun pengetahuannya dari pengalaman yang didapatkan sehingga pendekatan ini memungkinkan efektif dalam pelajar membangun pembelajaran sains
8. Almulla (2020) dalam artikel berjudul "*The Effectiveness of the Project-Based Learning (PJBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning*" menemukan bahwa PjBL efektif dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan kerja kelompok, pembelajaran interaktif dan autentik.
9. Guo et al. (2020) dalam artikel berjudul "*A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures*" menghasilkan kesimpulan penelitian bahwa PjBL merupakan model pembelajaran yang penting bagi peserta didik dalam Pendidikan yang lebih tinggi di masa depan.
10. Argawati & Suryani (2020) dalam artikel berjudul "Teaching Speaking Through Project-Based learning with ICT" menyimpulkan bahwa PjBL dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik.
11. Cesare et al. (2021) dalam artikel berjudul "*A Piece of the (Ed)Puzzle: Using the Edpuzzle Interactive Video Platform to Facilitate Explicit Instruction*" meneliti penggunaan aplikasi Edpuzzle untuk memfasilitasi pembelajaran yang eksplisit. Menonton video bisa menjadi aktivitas pasif tanpa orang atau alat untuk memfasilitasi interaksi aktif. Akibatnya, banyak guru menemukan kebutuhan untuk mencari alat, metode, dan platform untuk melibatkan peserta didik, menambahkan elemen interaktivitas, dan memasukkan praktik instruksional yang efektif ke dalam pelajaran video

mereka. *Edpuzzle*, dapat membantu memfasilitasi pelajaran video yang menyertakan elemen instruksi eksplisit seperti memunculkan tanggapan yang sering, menawarkan praktik yang didukung, memberikan umpan balik afirmatif dan korektif segera, dan memantau kinerja siswa. Saat dipasangkan dengan video yang dirancang dengan baik, pengajar dapat menggunakan alat ini untuk memberikan pengajaran yang efektif dalam lingkungan asinkron

12. Ngadiso et al. (2021) melakukan penelitian berjudul "*Project-based Learning (PJBL) in EFL Learning: Lessons from Indonesia*" penelitian ini menemukan kesimpulan bahwa PJBL diyakini dapat membuat proses belajar-mengajar lebih menarik bagi peserta didik. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dalam cara mengajar, proses pembelajaran, partisipasi peserta didik, dan prestasi belajar peserta didik. Kelas yang tadinya membosankan sekarang menjadi lebih menarik, memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak lagi menjadi pendengar, melainkan sebagai pelaku yang mengontrol materi dan langkah pembelajaran. Selanjutnya, setelah menerapkan PJBL, penalaran dan kreativitas peserta didik dapat meningkat karena mereka melatih keterampilan ini untuk membuat proyek yang menarik dan mengkomunikasikannya.
13. Musa et al., 2021 membuat artikel dalam jurnal internasional berjudul *Rethinking the Design of English Language Teaching Online Using the Flipped Classroom Approach*. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Edpuzzle dapat memfasilitasi pembelajaran Bahasa Prancis menjadi lebih efektif. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih terkontrol dalam proses pembelajaran.
14. Ipek & Ustunbas (2021) melakukan penelitian berjudul *Applications Used in Distance Education in English Language Classrooms*. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa Edpuzzle merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Prancis. Kemampuan menyimak merupakan kemampuan yang sangat penting dan kemampuan

yang sulit untuk dikuasai untuk beberapa peserta didik karena disampaikan dalam bahasa yang alami. Program Edpuzzle dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik dalam memperkuat kemampuan menyimak Bahasa Prancis mereka. Guru dapat menggunakan video yang telah diedit dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

15. Sugiharyanti, 2022 melakukan penelitian berjudul “Penerapan Model *Project based learning* Berbantuan *Moodle E-Learning* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Prancis”. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan *Moodle E Learning* dengan memanfaatkan pemberian pertanyaan, tugas, diskusi belajar kelompok, dan presentasi/ pemaparan hasil karya melalui media sosial pada mata pelajaran Bahasa Prancis KD 3.28 Surat lamaran kerja, dengan memberi dan meminta informasi terkait jati diri di Kelas XII TKR A SMK Negeri 1 ponjong melalui dua siklus tindakan, dapat lebih mengembangkan prestasi belajar Bahasa Prancis di SMK N 1 Ponjong. Model pembelajaran *PjBL* berbantuan *Moodle E Learning* dapat bermanfaat bagi guru SMK N 1 Ponjong sebagai salah satu setting model pembelajaran yang dapat membangun aksi dan imajinasi peserta didik dalam sistem pembelajaran. Serta model PjBL berbantuan Moodle E Learning dapat bermanfaat bagi peserta didik senantiasa akan semangat dan dinamis dalam sistem pembelajaran.
16. Rahayu & Bhaskoro (2022) melakukan penelitian berjudul “Interactive Media Edpuzzle and Its Implementation in Teaching Vocabulary in New Normal Era”. Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi guru yang menggunakan Edpuzzle interaktif media dalam pembelajaran kosakata tetap melakukan kegiatan pembelajaran seperti biasa melalui tiga tahapan kegiatan, yaitu; kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Edpuzzle media interaktif terutama diimplementasikan selama kegiatan inti di mana peserta didik mempraktikkan sinonim dan antonim yang digunakan

dalam teks deskriptif tentang hewan dan orang yang ditampilkan melalui video. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran kosakata tidak dapat dilakukan hanya sekali tetapi perlu dilakukan berulang-ulang, agar peserta didik terbiasa menggunakan berbantuan teknologi media pembelajaran. Kebiasaan peserta didik menggunakan media berbantuan teknologi, misalnya media interaktif Edpuzzle selama kegiatan pembelajaran, membuat peserta didik belajar kosakata lebih banyak antusias, karena mereka merasa belajar kosa kata lebih menyenangkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata di kelas 8 SMPN 2 Taman menggunakan media interaktif Edpuzzle, membuat mereka merasa lebih semangat dalam belajar dan kelas belajar lebih menyenangkan

17. De Vivo (2022) melakukan sebuah peneleitian yang berjudul “*A new research base for rigorous project-based learning*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa PjBL efektif untuk meningkatkan nilai akademik peserta didik. PjBL dapat berjalan dengan baik apabila kurikulum berjalan dengan baik dan guru dapat melaksanakan kurikulum itu dengan baik pula.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu terkait project based learning (Almulla, 2020; Argawati & Suryani, 2020; De Vivo, 2022; Ekawati, 2017; Guo et al., 2020; Habók & Nagy, 2016; Mega Farihatun et al., 2019; Ngadiso et al., 2021; Sugiharyanti, 2022) yang telah disampaikan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *project based learning* dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. Penelitian terdahulu terkait aplikasi *Edpuzzle* (Argawati & Suryani, 2020; Cesare et al., 2021; Ipek & Ustunbas, 2021; Rahayu & Bhaskoro, 2022b) disimpulkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. Teori konstruktivisme yang menjadi latar penelitian ini terdapat dalam beberapa artikel (Singh & Yaduvanshi, 2014; Sugrah, 2019) yang menyatakan bahwa konstruktivisme sebagai pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan peserta didik membangun pengetahuannya dari pengalaman yang didapatkan sehingga pendekatan ini memungkinkan efektif dalam pelajar membangun pembelajaran.

## 2.6 Kerangka Berpikir

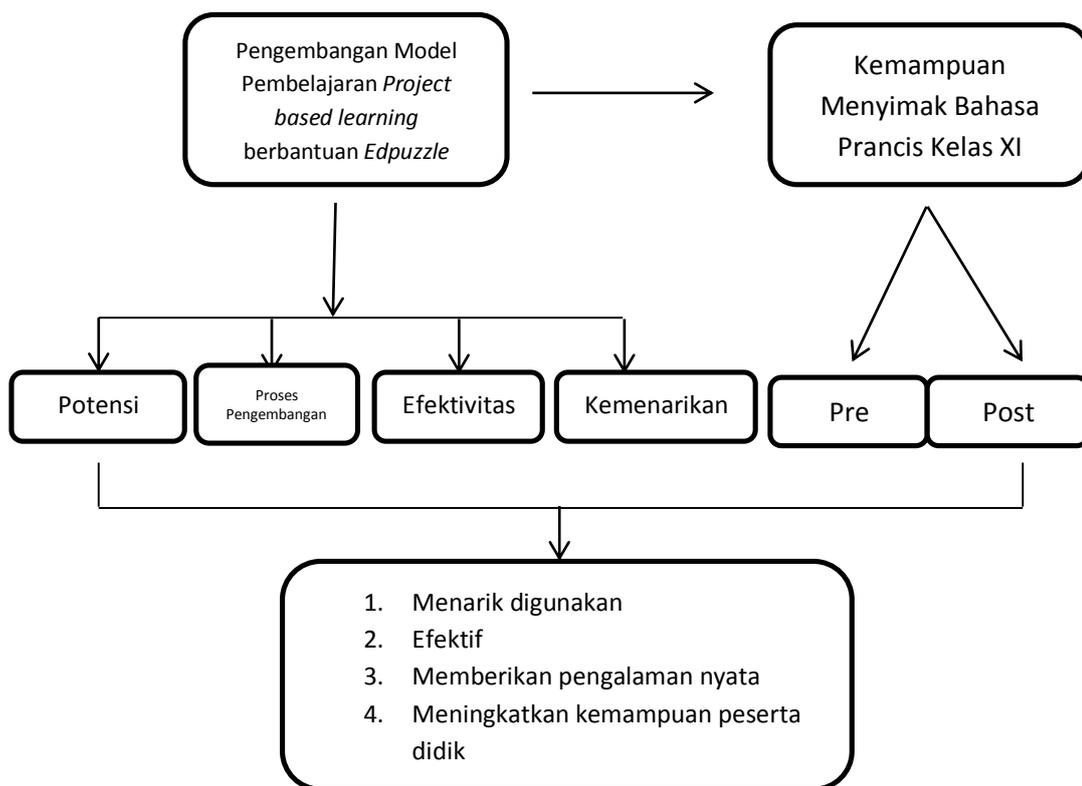
Hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai setelah mengalami proses belajar atau setelah mengalami interaksi dengan lingkungannya untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang akan menimbulkan perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengembangan produk yang akan dikembangkan adalah perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Prancis peserta didik..

Munculnya permasalahan didasari pada penggunaan media pembelajaran sebelumnya. Rencana pelaksanaan pembelajaran dan media power point yang selama ini digunakan sebagai media pembelajaran pada materi *situer dans le temps* dianggap tidak menarik oleh peserta didik. Hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik belum mencapai KKM, dengan perolehan nilai sebagai berikut: peserta didik dari kelas XI IPA 1, XI IPA 2 dan XI IPA 3 memiliki rata-rata nilai belum mencapai kompetensi pada keterampilan menyimak materi *situer dans le temps*. Berdasarkan pertimbangan permasalahan ini maka dilakukan sebuah inovasi untuk mengatasi dan memberikan makna pembelajaran sesuai dengan teori pembelajaran yang telah dideskripsikan pada bagian sebelumnya.

Setelah menentukan dan menemukan permasalahan maka peneliti mencoba menawarkan atau memberikan sebuah inovasi dengan mengembangkan sebuah produk untuk mengatasi kesulitan belajar dan memberikan ukuran atau patokan pembelajaran yang lebih tinggi. Produk yang dikembangkan adalah sebuah perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle*. Alasan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* digunakan dalam proses pembelajaran adalah untuk menarik minat belajar peserta didik terhadap geografi sehingga peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang diharapkan.

Jenis pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan model *Dick and Carey*. Model ini dianggap

sesuai dengan karakteristik peserta didik SMA Negeri 16 Bandarlampung. Adapun langkah-langkah yang ditentukan salah satunya peneliti menganalisa kebutuhan seperti: menganalisa kompetensi dasar yang belum dikuasai peserta didik dan karakteristik peserta didik sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Prancis.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan terdapat pengaruh dan hubungan antara perangkat pembelajaran *PjBL* berbantuan *Edpuzzle* dengan peningkatan kemampuan menyimak Bahasa Prancis kelas XI dalam materi *Situer dans le temps*. Penggunaan perangkat *PjBL* berbantuan *Edpuzzle* didasari atas penelitian awal terkait potensi dan kondisi di SMA N 16 Bandarlampung, kemudian dilaksanakan proses pengembangannya sehingga mampu meningkatkan efisiensi dan kemenarikan untuk dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik yang diketahui dari perbandingan nilai pre test dan posttest.

## 2.7 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2017: 96). Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini ada 4 hipotesis, yaitu sebagai berikut:

1. Ada potensi dan kondisi yang mendukung perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* untuk meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik kelas XI SMAN 16 Bandarlampung.
2. Proses pengembangan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain adalah valid.
3. Penggunaan produk perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak Bahasa Prancis peserta didik kelas XI SMAN 16 Bandarlampung.
4. Penggunaan produk pengembangan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* yang dikembangkan menarik untuk meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik kelas XI SMAN 16 Bandarlampung.

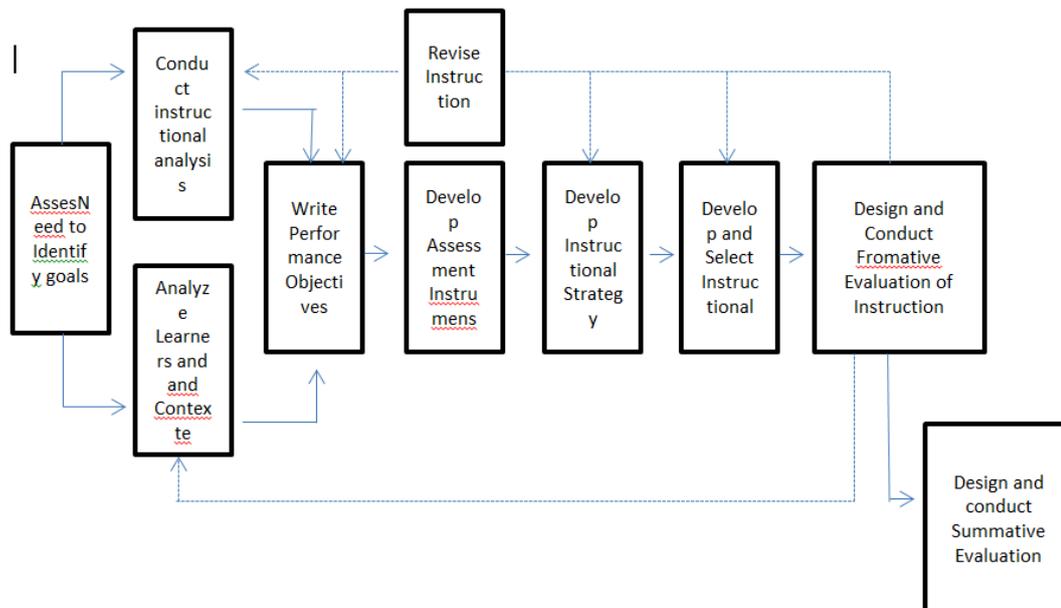
## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1. Jenis Penelitian

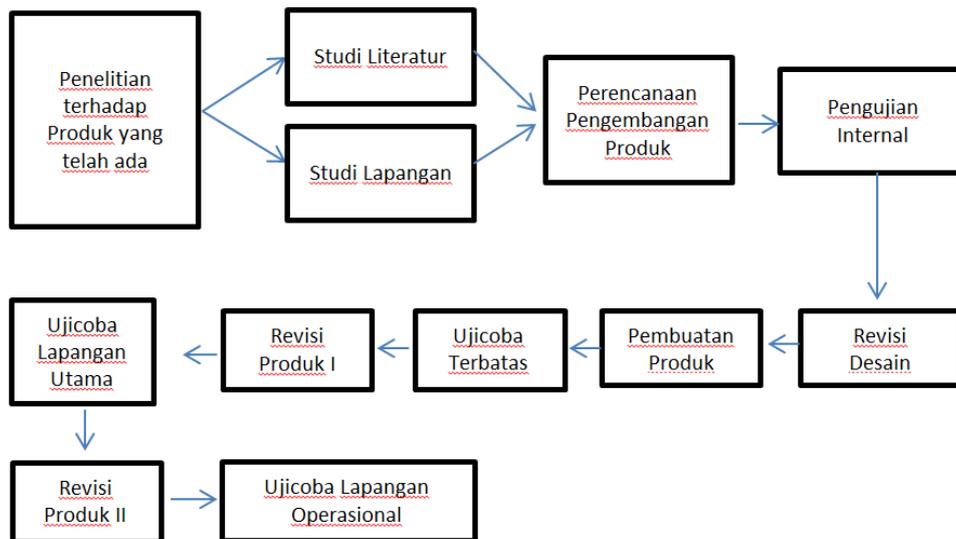
Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* untuk meningkatkan kemampuan menyimak Bahasa Prancis peserta didik.

### 3.2. Desain Penelitian

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Dick&Carey. Alur proses pengembangan Dick & Carey sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Alur Proses pengembangan Dick & Carey**



**Gambar 3.2 Integrasi Langkah Penelitian**

Model ini dikembangkan melalui pendekatan sistem. Implementasi perangkat *project based learning* memerlukan proses sistematis yang menyeluruh. Pendekatan sistem dapat menciptakan desain sistem pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah-masalah pembelajaran. Berdasarkan integrasi gambar 2 dan gambar 3 diperoleh 10 komponen sekaligus langkah-langkah dan model yang dikembangkan oleh *Dick and Carey* yaitu:

1. Analisis kebutuhan pembelajaran dilakukan untuk dapat membantu peneliti menentukan dan mengidentifikasi bentuk kegiatan pembelajaran yang paling tepat dan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran
2. Analisis pembelajaran adalah proses menjabarkan perilaku umum menjadi perilaku khusus yang tersusun secara logis dan sistematis. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengidentifikasi perilaku-perilaku khusus yang dapat menggambarkan perilaku umum secara terperinci. Perilaku-perilaku khusus disusun sesuai dengan kedudukannya, misalnya kedudukannya sebagai perilaku prasyarat, perilaku yang menurut urutan bahasa fisik berlangsung lebih dulu, perilaku yang menurut proses psikologi muncul lebih dulu atau secara kronologis terjadi lebih awal. Maksud dari gambaran dilakukannya analisis instruksional adalah akan tersusun perilaku khusus dari yang paling awal sampai yang paling akhir. Melalui tahap perilaku-perilaku khusus tertentu,

peserta didik akan mencapai perilaku umum. Perilaku khusus yang telah disusun secara sistematis menuju perilaku umum, laksana jalan yang singkat yang harus dilalui peserta didik untuk mencapai tujuannya yang lebih baik.

3. Identifikasi perilaku dan karakteristik peserta didik. Mengidentifikasi perilaku awal peserta didik dimaksudkan untuk mengetahui siapa kelompok sasaran, populasi sasaran, serta sasaran didik dari kegiatan instruksional. Istilah tersebut digunakan untuk menanyakan peserta didik yang mana atau peserta didik sekolah apa, serta sejauh mana pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka miliki sehingga dapat mengikuti pelajaran tersebut. Langkah selanjutnya mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang berhubungan dengan keperluan pengembangan instruksional. Informasi yang dikumpulkan terbatas kepada karakteristik peserta didik yang ada manfaatnya dalam proses pengembangan instruksional. Misalnya minat peserta didik, kemampuan peserta didik dalam membaca bahasa asing, atau informasi lain yang berhubungan dengan pengembangan pembelajaran.
4. Menulis tujuan pembelajaran khusus dirumuskan dalam bentuk kata kerja yang dapat dilihat oleh mata (*observable*). Tujuan pembelajaran khusus merupakan satu-satunya dasar untuk Bahasa di kisi-kisi tes, karena itu tujuan pembelajaran khusus harus mengandung unsur-unsur yang dapat memberikan petunjuk kepada penyusun tes agar dapat mengembangkan tes yang benar-benar dapat mengukur perilaku yang terdapat di dalamnya. Unsur-unsur dalam tujuan pembelajaran khusus dikenal dengan ABCD yang berasal dari kata sebagai berikut: A = *Audience*, B = *Behavior*, C = *Condition*, dan D = *Degree*. *Audience* adalah peserta didik yang akan belajar, *behavior* adalah perilaku spesifik yang akan dimunculkan oleh peserta didik setelah selesai proses belajarnya dalam pelajaran tersebut, *condition* adalah kondisi atau bahasa yang dikenakan kepada peserta didik atau alat yang digunakan peserta didik pada saat di tes (bukan pada saat belajar), dan *degree* adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai perilaku tersebut. Langkah ini secara spesifik memberikan informasi untuk mengembangkan Indikator Pencapaian Kompetensi peserta didik.

5. Mengembangkan instrumen penilaian, tujuannya untuk mengukur tingkat penguasaan setiap peserta didik terhadap perilaku yang tercantum dalam tujuan pembelajaran khusus.
6. Mengembangkan strategi pembelajaran. Langkah ini mengembangkan strategi pembelajaran dalam menyampaikan materi atau isi pelajaran harus secara sistematis, sehingga kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik secara efektif dan efisien. Dalam strategi pembelajaran terkandung empat pengertian sebagai berikut:
  - a. urutan kegiatan instruksional, yaitu urutan kegiatan guru dalam menyampaikan isi pelajaran kepada peserta didik.
  - b. metode pembelajaran, yaitu cara guru mengorganisasikan materi pelajaran dan peserta didik agar terjadi proses belajar secara efektif dan efisien;
  - c. media pembelajaran, yaitu peralatan dan bahan pembelajaran yang digunakan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran; dan
  - d. waktu yang digunakan dalam menyelesaikan setiap langkah dalam kegiatan pembelajaran.
7. Mengembangkan dan menentukan materi pembelajaran adalah langkah dalam menerapkan strategi pembelajaran ke dalam penggunaan aplikasi *Edpuzzle* yang didalamnya meliputi petunjuk untuk peserta didik, materi pembelajaran dan soal-soal.
8. Mendesain dan melakukan evaluasi formatif yang bertujuan untuk menentukan apa yang harus ditingkatkan atau direvisi agar produk lebih efektif dan lebih efisien. Selain itu, evaluasi formatif sebagai proses menyediakan dan menggunakan informasi untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam rangka meningkatkan kualitas produk atau program pembelajaran. Tahapan evaluasi formatif adalah sebagai berikut:
  - a. Validasi ahli materi, ahli desain, ahli media.
  - b. Evaluasi satu-satu
  - c. Evaluasi kelompok kecil
  - d. Ujicoba lapangan

9. Melakukan revisi dari evaluasi formatif yang dikumpulkan kemudian diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
10. Merancang dan melakukan evaluasi sumatif, hasil revisi selanjutnya diujicobakan di kelas dengan evaluasi sumatif. Setelah perangkat *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi sumatif. Efektivitas yang dituju adalah bagaimana hasil belajar peserta didik setelah diberikan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle*.

### **3.3. Variabel penelitian**

Variable dalam penelitian ada dua yaitu variable bebas (*independent variable*) dan variable terikat (*dependent variable*). Pengembangan perangkat pembelajaran *project based learning* adalah variabel bebas. Variabel ini mempengaruhi perubahan atau timbulnya variabel terikat. Kemampuan menyimak Bahasa Prancis adalah variabel terikat karena variabel ini dipengaruhi oleh variabel bebas.

### **3.4. Populasi dan sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI yang mendapatkan pelajaran Bahasa Prancis tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 87 orang. Dalam menentukan sampel, peneliti menggunakan simple random probability sampling di mana semua kelas berpeluang untuk menjadi sampel. Adapun sample pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 2 sebanyak 29 peserta didik terdiri dari 13 laki-laki dan 16 perempuan.

### **3.5. Tempat dan waktu penelitian**

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMAN 16 Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Darussalam, Kelurahan Susunan Baru, Kecamatan Tanjungkarang barat, Kota Bandar Lampung. Penentuan SMAN 16 Bandar Lampung sebagai tempat penelitian berdasarkan hasil pra-observasi yang menunjukkan bahwa kemampuan menyimak Bahasa Prancis peserta didik di sekolah tersebut masih rendah. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

### 3.6. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Kuesioner yang dipergunakan pada penelitian ini pada beberapa tahap yaitu: (1) tahap pra penelitian yaitu untuk menganalisis kebutuhan dan permasalahan pembelajaran. (2) Pada tahap validasi produk untuk memperoleh respon dari validator mengenai produk yang dikembangkan. Kuesioner validasi terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli desain. Lembar validasi digunakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan valid atau tidak sehingga layak untuk diujicobakan di lapangan. (3) Tahap ujicoba terbatas, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan pendapat mengenai kemenarikan dan keterbacaan dari produk yang dikembangkan.

Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

#### 1. Lembar validasi ahli materi

Validasi ini dipergunakan untuk mendapatkan data berupa kualitas produk perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* yang dinilai oleh ahli materi. Aspek-aspek yang akan diamati akan dikembangkan ke dalam bentuk instrumen dengan kisi-kisi sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Materi	Nomor Pertanyaan
1	Aspek relevansi materi	1,2,3,4,5
2	Aspek pengorganisasian materi	6,7,8,9,10,11,12
3	Aspek Penilaian	13,14,15,16,17
4	Aspek bahasa	18,19
5	Aspek efek bagi pembelajaran	20,21,22,23
Jumlah		23

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian (Chaeruman, 2019)

#### 2. Lembar validasi ahli desain

Pelaksanaan validasi desain berfokus kepada desain pembelajaran, baik instrumen pembelajaran maupun pelaksanaan pembelajaran. Aspek-aspek yang diamati dijabarkan pada Tabel berikut:

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Desain**

No	Aspek Desain	Nomor Pertanyaan
1	Aspek tujuan	1,2,3
2	Aspek karakteristik peserta didik	4,5,6,7,8
3	Aspek Pendekatan dan Metode	9,10,11, 12,13,14,15
Jumlah		15

Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian (Chaeruman, 2019)

### 3. Lembar validasi ahli media.

Validasi ahli media pembelajaran menilai perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran yang sesuai. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek umum, aspek rekayasa perangkat dan komunikasi visual. Aspek-aspek yang akan diamati dijabarkan dalam kisi kisi instrumen pada Tabel berikut:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media**

No	Aspek dan Kriteria	Nomor Pertanyaan
Aspek kualitas teknis perangkat		
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
2	Ketepatan penggunaan istilah pembelajaran <i>PjBL</i> berbasis <i>Edpuzzle</i>	
3	Penggunaan bahasa yang komunikatif	
Aspek kebermanfaatan perangkat		
4	Efektif dalam penggunaan perangkat pembelajaran	18,19,20,21
5	Reliabilitas (dapat diandalkan)	
6	Maintainable (dapat dikelola dengan baik)	
7	Usabilitas (mudah digunakan, sederhana dioperasikan)	

No	Aspek dan Kriteria	Nomor Pertanyaan
8	Kompatibilitas (perangkat pembelajaran dapat digunakan di berbagai perangkat)	
Aspek Tampilan Perangkat		
9	Sederhana, visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat	11,12,13,14,15,16,17
10	Pemilihan warna yang sesuai	
11	Tipografi (font dan susunan huruf) mendukung isi pesan, mudah terbaca	
12	Navigasi antar menu mudah	

Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian (Chaeruman, 2019)

#### 4. Lembar Kuesioner Respon Pengguna/Peserta didik

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data kemenarikan produk dilihat dari aspek pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* pada pelajaran Bahasa Prancis. Aspek-aspek yang akan diamati dijabarkan dalam kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Intrumen Kemenarikan Perangkat *project based learning* berbantuan *Edpuzzle***

No	Indikator	Aspek	Kriteria	Nomor pertanyaan
1	Kemenarikan	Tampilan	Kemenarikan tulisan (jenis font dan ukuran)	1,2,3,4,6
			Pemilihan ilustrasi gambar	
			Desain <i>layout</i>	
			Penggunaan warna	
			Penggunaan gambar	
2	Penyajian Materi	Isi	Kejelasan penggunaan bahasa	7,8
			Kejelasan isi	
			Kesesuaian materi	
			Kejelasan penggunaan bahasa	
3	Manfaat	Fungsi	Membantu meningkatkan minat mempelajari materi	9,10,11

		Membantu mempelajari materi secara lebih mudah	
		Kemenarikan media	

Sumber : (Widoyoko, 2014)

Skor penilaian lembar validasi setiap pertanyaan menggunakan skala Likert yang dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 3.5 Skor penelitian terhadap pilihan jawaban**

Skor	Pilihan jawaban kelayakan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang baik
1	Tidak baik

Sumber: (Sugiyono, 2013)

#### 5. Instrumen Angket Uji Efektivitas Produk

Kisi-kisi instrumen untuk uji efektivitas diadopsi dari Kadir (2020), yang kemudian instrumen dikembangkan sendiri menyesuaikan dengan media yang menjadi aspek yang di evaluasi. Beberapa aspek yang dianalisis disajikan pada Tabel 3.6 berikut ini:

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Uji Efektivitas Penggunaan Produk**

Aspek Penilaian	Indikator efektivitas	Jumlah Item	Item
Penggunaan perangkat pembelajaran <i>PjBL</i> berbantuan <i>Edpuzzle</i>	Materi pembelajaran	3	1, 2, 3
	Aktivitas peserta didik	3	4, 5, 6
	Respon peserta didik	2	7, 8
	Hasil belajar peserta didik	2	9, 10
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	

#### 6. Uji Validitas Instrumen

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono 2021:485). Validitas dalam penelitian ini digunakan sebagai alat ukur yang

menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Metode uji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Korelasi Product Moment*. Perhitungan validitas butir instrumen tes yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor item dengan skor total instrumen menggunakan rumus koefisien korelasi *product moment pearson* sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{hitung}$  = Koefisien antara variabel X dan variabel Y

$n$  = Banyaknya Peserta didik

$\sum X$  = Jumlah skor item dari responden uji coba variabel X

$\sum Y$  = Jumlah skor item dari responden uji coba variabel Y

Taraf signifikan 0,05 dan  $dk = n - 2$  sehingga diperoleh kriteria: (1) Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka butir soal Valid; dan (2) Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka butir soal Tidak Valid. Adapun, hasil uji validitas instrumen tes hasil belajar (*Terlampir*).

**Tabel 3.7 Hasil uji validitas instrumen tes hasil belajar**

No	Item Soal	R <sub>hitung</sub>	R <sub>Tabel</sub>	Keterangan
1.	Item Soal 1	0,664	0,632	Valid
2.	Item Soal 2	0,639	0,632	Valid
3.	Item Soal 3	0,782	0,632	Valid
4.	Item Soal 4	0,748	0,632	Valid
5.	Item Soal 5	0,722	0,632	Valid
6.	Item Soal 6	0,673	0,632	Valid
7.	Item Soal 7	0,645	0,632	Valid
8.	Item Soal 8	0,722	0,632	Valid
9.	Item Soal 9	0,684	0,632	Valid
10.	Item Soal 10	0,846	0,632	Valid

Sumber: olah data SPSS

Hasil perhitungan uji validitas menggunakan bantuan komputer yaitu *SPSS 20*. Dalam perhitungan uji validitas hasil tes minat menggunakan lembar observasi. Diketahui dari 20 item soal yang disebar kepada 10 orang reseponden diketahui rerata nilai  $t_{hitung} >$  dari nilai  $t_{Tabel}$  0,632 yang artinya 20 item soal tersebut dinyatakan valid untuk dijadikan tes pada penelitian ini.

#### 7. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang *reliable* adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali guna mengukur objek yang sama secara garis besar dan menghasilkan data yang sama. Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Arikunto (2010) yang menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_1^2} \right]$$

$r_{11}$  : reliabilitas

$N$  : banyaknya butir pertanyaan

$\sigma_1^2$  : jumlah varians skor tiap item

$\sigma^2$  : varians total

Sumber: (Arikunto, 2013)

Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya dan diandalkan. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Menurut Sayuti yang dikutip oleh Sujianto (2009: 97), suatu kuisisioner dapat dinyatakan reliabel jika mempunyai nilai jika koefisien alpha. Maka digunakan ukuran yang diintegrasikan pada Tabel 3.9

**Tabel 3.8 Tingkat Keterandalan Instrumen**

Koefisien r	Tingkat keterandalan
Antara 0,800 sampai 1,000	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai 0,600	Cukup

Antara 0,200 sampai 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai 0,200	Sangat Rendah

Sumber : (Arikunto, 2013)

Berdasarkan hasil olah data dengan menggunakan aplikasi SPSS diketahui tingkat keterandalan reabilitas instrumen diketahui pada Tabel berikut :

**Tabel 3.9 Reabilitas**

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,650	10	Tinggi

Sumber: olah data SPSS

Berdasarkan hasil tingkat reabilitas diketahui dari 10 item soal diketahui *Cronbach's Alpha* sebesar 0,650 dengan tingkat keterandalan tinggi.

### 3.7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan kegiatan observasi, wawancara, membagikan kuesioner dan instrumen tes. Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dapat mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2012: 335). Data yang diperoleh dari uji terbatas kelompok kecil, dan uji kelompok besar dianalisis untuk menghitung efektivitas dan kemenarikan produk. Selain itu hipotesis dianalisis melalui data tes awal (pre test) dan tes akhir (posttest) dari uji terbatas kelompok kecil dan kelompok besar. Instrumen kuesioner diberikan kepada: 1) peserta didik untuk mendapatkan data analisis kebutuhan. 2) tim ahli dan uji terbatas untuk evaluasi dan revisi produk awal yang dikembangkan dan 3) peserta didik untuk memperoleh data kemenarikan, kemudahan penggunaan dan peran perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* bagi peserta didik dalam pembelajaran. Tes diberikan kepada peserta didik berupa tes

pilihan ganda mata pelajaran Bahasa Prancis kelas XI pada materi *se situer dans les temps*. Tes diberikan di awal (pre testt) dan di akhir (post-test) proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat penguasaan materi dan kemampuan menyimak peserta didik tentang materi *se situer dans les temps*. Adapun langkah-langkah yang ditempuh untuk mengolah data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

### 3.7.1 Analisis data respon praktisi guru dan peserta didik.

Analisis data respon praktisi guru dan peserta didik bertujuan untuk menganalisis karakteristik pengembangan perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Prancis Peserta Didik kelas XI di SMAN 16 Bandarlampung. Hasil analisis data respon praktisi guru dan peserta didik digunakan untuk melihat bagaimana potensi dan kondisi dikembangkannya perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* di SMAN 16 Bandarlampung. Secara spesifik diPAparkan dalam tahap analisis, menganalisis kebutuhan berupa persentase kebutuhan pendidik dan peserta didik di awal observasi lapangan dilakukan. Data respon peserta didik dianalisis dengan menghitung presentase respon peserta didik dengan kriteria yang dapat dilihat pada Tabel 3.10.

**Tabel 3.10 Presentase respon guru dan peserta didik**

No	Angka	Kategori
1	0 – 10 %	Sangat Kurang
2	11 – 40 %	Kurang
3	41 – 60 %	Cukup
4	61 – 90 %	Baik
5	91 – 100%	Sangat baik

Sumber : (Arikunto, 2013)

### 3.7.2 Analisis validasi produk perangkat pembelajaran *PjBL* berbantuan *Edpuzzle*

Menurut Sugiyono (2017: 455), Penelitian dan pengembangan jenis meneliti dan menguji untuk menciptakan produk baru dilakukan dengan pengujian dan analisis. Analisis validasi produk dilakukan untuk menganalisis uji kelayakan ahli berupa materi, media dan desain perangkat pembelajaran yang dilakukan dengan

persentase terhadap skor pada skala likert yang digunakan. Secara spesifik langkah-langkah yang dilakukan teknik analisis sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan kategori *Skala Likert* pada Tabel 3.11 berikut ini!

**Tabel 3.11 Kategori Skala Likert**

No	Kategori	Skor Nilai
1.	Sangat Layak	4
2.	Layak	3
3.	Kurang Layak	2
4.	Tidak Layak	1

Sumber : (Sugiyono, 2013)

- b. Menghitung nilai rata-rata tiap indikator dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  : Skor rata-rata

$\sum X$  : Jumlah skor

$N$  : Jumlah subjek uji coba

- c. Menjumlahkan rata-rata skor tiap aspek
- d. Rata-rata penilaian yang diperoleh dikonversi kembali menjadi kategori kelayakan media ajar sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kualitas perangkat pembelajaran berdasarkan pedoman konversi ideal dengan cara menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata skor tiap aspek dengan persentase kelayakan pada Tabel 3.12.

**Tabel 3.12 Skala Persentase Kelayakan**

Persentase Pencapaian (%)	Interpretasi
76 – 100	Sangat Layak
56 – 75	Layak

40 – 55	Tidak Layak
0 – 39	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Arikunto, 2013)

### 3.7.3 Analisis Efektivitas penggunaan perangkat *PjBL*

Hasil belajar berdasarkan ketuntasan terdapat dua kategori yaitu secara individu dan klasikal (Aqib,zainal:2009). Ketuntasan belajar secara individual didapatkan dari KKM untuk pembelajaran Bahasa Prancis yang ditetapkan sekolah yaitu peserta didik dinyatakan tuntas jika telah mendapatkan nilai sekurang-kurangnya 75 dan dibawah 75 dinyatakan belum tuntas. Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar peserta didik secara menyeluruh.

Untuk menghitung ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal (Sugiyono, 2013) menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa yang ikut ujian}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan

Analisis hasil belajar siswa mengacu pada ketercapaian kompetensi mata pelajaran geografi yaitu 75 dengan melihat persentase jumlah peserta didik yang tuntas dari hasil post test. Apabila persentase jumlah peserta didik setelah pelaksanaan post test lebih dari 75% maka dapat dikatakan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran *PjBL* berbantuan *Edpuzzle* dapat dikatakan berhasil.

Hasil Analisa data ketuntasan belajar disajikan dalam bentuk Tabel 3.13.

**Tabel 3.13 Kriteria tingkat keberhasilan belajar peserta didik dalam %**

Tingkat Keberhasilan %	Arti
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54 %	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2013)

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pre testt}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre testt}}$$

Keterangan:

G = N-Gain

Spotttest = Skor posttest

Spre testt = Skor pre testt

Smaks = Skor maksimum

Hasil perhitungan N-Gain diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi Hake (Meltzer, 2002). Tingkat efektivitas berdasarkan rata-rata nilai N-Gain dapat dilihat pada Tabel 3.14

**Tabel 3.14 Nilai Rata-rata N-Gain dan Klasifikasinya**

Rata-rata N-Gain	Klasifikasi
Nilai (g) $\geq 0,70$	Tinggi
Nilai $0,30 \leq (g) < 0,70$	Sedang
Nilai (g) $< 0,30$	Rendah

Sumber : (Arikunto, 2013)

### 3.8. Definisi Konseptual dan Operasional

3.8.1. Perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle*.

3.8.1.1. Definisi Konseptual

Perangkat pembelajaran *project based learning* adalah perangkat pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student centered*).

Melalui perangkat *project based learning*, peserta didik dilibatkan dalam mengeksplorasi pertanyaan penting dan bermakna melalui proses penyelidikan dan kolaborasi. Peserta didik ditantang untuk mengajukan pertanyaan, membuat prediksi, merancang penyelidikan, mengumpulkan dan menganalisis data, menggunakan teknologi, membuat produk, dan berbagi ide sebagaimana temuan dari proyeknya. Dengan demikian, peserta didik dilibatkan dalam penyelidikan penyelesaian masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya yang memungkinkan peserta didik untuk bekerja baik mandiri maupun secara berkelompok, untuk membangun pengetahuan dan berpucuk pada produk yang realistis.

### **3.8.1.2. Definisi Operasional**

Produk perangkat pembelajaran *project based learning* berbantuan *Edpuzzle* adalah produk perangkat pembelajaran yang menggunakan platform *Edpuzzle*. *Edpuzzle* adalah video berbantuan web sekaligus alat penilaian formatif yang memungkinkan pengguna memotong video online yang ada serta menambahkan konten ke target tujuan pembelajaran. Keunggulan dari aplikasi *Edpuzzle* bagi peserta didik adalah membantu proses pembelajaran melalui video sesuai dengan kecepatan dan kemampuan belajar masing-masing. Umpan balik dari guru dapat langsung dilihat dengan adanya pertanyaan yang muncul dalam video yang diputar sehingga dapat dilihat apakah peserta didik sudah memahami konten atau belum. Bagi guru aplikasi *Edpuzzle* dapat memberikan fasilitas untuk mengumpulkan data terkait interaksi peserta didik dengan video, dapat melakukan evaluasi video pembelajaran, sejauh mana efektivitasnya dalam membantu proses pembelajaran. Keunggulan lain dari *Edpuzzle* adalah video yang digunakan dapat memanfaatkan video yang sudah ada di unggah oleh pemakai aplikasi *Edpuzzle*, video yang berasal dari Youtube maupun video yang dibuat oleh guru maupun peserta didik.

## **3.8.2. Keterampilan menyimak**

### **3.8.2.1. Definisi Konseptual**

Menyimak adalah suatu proses kegiatan menyimak lambing-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

#### 3.8.2.2. Definisi Operasional

Menyimak memiliki 9 tahap dalam sudut pandang kesungguhan dalam menyimak. Penelitian ini menggunakan tahap yang ke 9 yaitu menyimak dengan aktif untuk mendapatkan serta menemukan pikiran, pendapat, dan gagasan sang pembicara. Dalam penelitian ini, kemampuan menyimak berupa aspek pengetahuan dari butir soal pilihan ganda pre test dan post test dan nilai dari aspek keterampilan. Kefektivan hasil tes kemampuan menyimak dicari dari hasil selisih sebelum dan sesudah penerapan perangkat pembelajaran *project based learning* kepada peserta didik kelas XI SMAN 16 Bandarlampung. Untuk mencari efektivitas hasil pembelajaran dalam penelitian ini yaitu dengan cara menghitung rata-rata ketuntasan belajar secara klasikal dan mencari rata-rata N-Gain dari hasil pre testt dan posttest.

## **BAB V.**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

1. Berdasarkan hasil analisis potensi dan kondisi di SMA Negeri 16 Bandar Lampung khususnya pada mata pelajaran Bahasa Prancis materi *Situer dans le temps* sangat mendukung untuk dikembangkannya perangkat pembelajaran *PjBL* berbantuan aplikasi *Edpuzzle* untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Prancis. Kondisi di tempat penelitian sudah tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan perangkat pembelajaran *PjBL* berbantuan aplikasi *Edpuzzle*. Potensi lain yang mendukung pembelajaran Bahasa Prancis seperti : (1) SDM pengajar yang professional bersertifikat pendidik, (2) sarana prasarana berupa perpustakaan yang memadai, (3) lingkungan belajar dan suasana belajar yang kondusif.
2. Proses pengembangan melibatkan ahli validasi media sebesar 93%, ahli materi sebesar 94% dan validasi ahli desain sebesar 94% dengan kriteria sangat layak.
3. Efektivitas perangkat pembelajaran ini memiliki tingkat efektivitas efektif dengan mendapatkan nilai rata-rata 0,71. Efektivitas penggunaan produk yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Prancis khususnya materi *situer dans le temps* berdasarkan hasil output SPSS diperoleh rerata gain ternormalisasinya 0,7183 dengan kriteria tinggi/efektif.
4. Kemenarikan perangkat pembelajaran *PjBL* berbantuan aplikasi *Edpuzzle* terbukti memiliki klasifikasi sangat menarik untuk digunakan oleh peserta didik dengan hasil rata-rata persentase 88,81%.

## 5.2 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada pelaksanaan proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor. Keterbatasan ini diharapkan menjadi perhatian bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam usaha menyempurnakan penelitiannya. Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian dilakukan pada 1 kelas dengan pertimbangan kelas yang memiliki prosentase paling besar tidak mencapai KKM. Kelas yang terdapat mata Pelajaran Bahasa Prancis di SMAn 16 Bandarlampung adalah kelas XI Mipa 1, XI Mipa 2, dan XI Mipa 3.
2. Soal pre test dan post test yang sama sehingga ada kecenderungan peserta yang memiliki daya ingat kuat dapat mengingat jawaban dari soal pre test.
3. Keterampilan berbahasa terdiri dari 4 keterampilan yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara, namun dalam penelitian ini fokus pada salah satu keterampilan yaitu keterampilan menyimak.

## 5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penulis dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan saran:

1. Bagi pendidik

Pendidik dapat mengaplikasikan dan mengembangkan kembali perangkat pembelajaran *PjBL* berbantuan aplikasi terbaru dengan memanfaatkan media-media yang lainnya,

2. Bagi Sekolah

Kepala sekolah dapat merekomendasikan kepada guru mata pelajaran lain untuk dapat menggunakan perangkat pembelajaran *PjBL* berbantuan aplikasi digital agar proses pembelajaran tidak monoton serta dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

### 3. Bagi Peserta Didik

Perangkat pembelajaran *PjBL* berbantuan aplikasi *Edpuzzle* diharapkan dapat membantu peserta didik lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam belajar guna memperoleh pengalaman belajar bermakna dan mencapai hasil belajar yang baik.

### 4. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menggunakan perangkat pembelajaran dan media-media digital yang lebih baik lagi serta dapat menjadi dasar dalam penyusunan materi lanjutan khususnya materi pelajaran Bahasa Prancis kelas XI.

## DAFTAR PUSTAKA

- Almulla, M. A. (2020). The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning. *SAGE Open*, 10(3), 2158244020938702. <https://doi.org/10.1177/2158244020938702>
- Argawati, N. O., & Suryani, L. (2020). Project-Based Learning In Teaching Writing: The Implementation And Students' Opinion. *English Review: Journal of English Education*, 8(2), 219–226. <https://doi.org/10.25134/ERJEE.V8I2.2120>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House*, 83, 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Carette E. (2001). *Mieux apprendre a comprendre l'oral en langue etrangere*. CLE International.
- Cesare, D. M. Di, Kaczorowski, T., & Hashey, A. (2021). A Piece of the (Ed)Puzzle: Using the Edpuzzle Interactive Video Platform to Facilitate Explicit Instruction. *Journal of Special Education Technology*, 36(2), 77–83. <https://doi.org/10.1177/0162643421994266>
- Chaeruman, U. A. (2019). Evaluasi Media Pembelajaran. *Lmsspada.Kemdikbud.Go.Id*, 1, 2021.
- De La Paz, S., & Hernández-Ramos, P. (2013). Technology-Enhanced Project-Based Learning: Effects on Historical Thinking. *Journal of Special Education Technology*, 28(4), 1–14. <https://doi.org/10.1177/016264341302800401>
- De Vivo, K. (2022). A new research base for rigorous project-based learning. *Phi Delta Kappan*, 103(5), 36–41. <https://doi.org/10.1177/00317217221079977>
- Edpuzzle. (2022). <https://edpuzzle.com/>
- Ekawati, Y. N. (2017). Peningkatan Kemampuan Mendengarkan (Listening) Mahasiswa Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Project-Based Learning •. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 135–143. <https://doi.org/10.24905/Cakrawala.V11I2.846>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International*

- Journal of Educational Research*, 102, 101586.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Habók, A., & Nagy, J. (2016). In-service teachers' perceptions of project-based learning. *SpringerPlus*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.1186/S40064-016-1725-4/FIGURES/7>
- Halimah, L., & Iis Marwati. (2022). *Project Base Learning untuk Pembelajaran Abad 21*. Refika Aditama.
- Hartono. (2011). *Pendidikan integratif*. STAIN Purwokerto Press.
- Hernandez-Ramos, P., & De La Paz, S. (2009). Learning history in middle school by designing multimedia in a project-based learning experience. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(2), 151–173.  
<https://doi.org/10.1080/15391523.2009.10782545>
- Hijriyah, U. (2016). Menyimak: Strategi dan Implikasinya dalam Kemahiran Berbahasa. In *Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IAIN Raden Intan*. PPPM IAIN Raden Intan Lampung.
- Ipek, O. F., & Ustunbas, Z. (2021). *Applications Used in Distance Education in English Language Classrooms | JET (Journal of English Teaching)*.  
[https://www.researchgate.net/publication/355081734\\_Applications\\_Used\\_in\\_Distance\\_Education\\_in\\_English\\_Language\\_Classrooms](https://www.researchgate.net/publication/355081734_Applications_Used_in_Distance_Education_in_English_Language_Classrooms)
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, B. P. dan P. B. (2016). *Hasil Pencarian - KBBI Daring*. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kingston, S. (2018). *PBL Evidence Matters Project Based Learning & Student Achievement: What Does the Research Tell Us? Volume 1*.  
<http://bie.org/x9JN>
- Lailatul Qadriani, N., Hartati, S., Dewi, A., Al, U., Indonesia, A., Sisingamangaraja, J., Masjid, K., Al Azhar, A., Baru, K., & Selatan, J. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1–8.  
<https://doi.org/10.36722/JPM.V4I1.841>
- M. Wena. (2016). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Satuan tinjauan konseptual operasional*. Bumi Aksara.
- MacDonell, C. (2007). *Project-based inquiry units for young children: first step to research for grade pre-K-2*. Linworth Publishing, Inc.

- Mega Farihatun, S., Pendidikan Ekonomi, J., & Ekonomi, F. (2019). Keefektifan Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Terhadap Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 8(2), 635–651. <https://doi.org/10.15294/EEAJ.V8I2.31499>
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics : A possible "hidden variable" diagnostic pre test scores. *American Association of Physics Teachers*. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Mischel, L. J. (2018). Watch and Learn? Using Edpuzzle to Enhance the Use of Online Videos. *Management Teaching Review*, 4(3), 283–289. <https://doi.org/10.1177/2379298118773418>
- Moirand. (1990). *Enseigner a communiquer en langue etranger*. Hachette FLE.
- Mulyana, A. (2020). *Teori Belajar Konstruktivistik - Pendidikan Kewarganegaraan*. <https://ainamulyana.blogspot.com/2012/08/teori-belajar-konstruktivistik.html>
- Munir. (2017). *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab; Teori dan Praktik*.
- Musa, R. J., Ejovi, O. M., & Oghenerhovweya, F. O. (2021). Rethinking the Design of English Language Teaching Online Using the Flipped Classroom Approach. *Education Quarterly Reviews*, 4(3). <https://doi.org/10.31014/AIOR.1993.04.03.350>
- Ngadiso, N., Sarosa, T., Asrori, M., Draji, N. A., & Handayani, A. (2021). Project-based Learning (PBL) in EFL learning: Lesson from Indonesia. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1114–1122. <https://doi.org/10.35445/ALISHLAH.V13I2.558>
- Oliver, K. M. (2000). Methods for Developing Constructivist Learning on the Web. *Educational Technology*, 40(6), 5–18.
- Rahayu, E. M., & Bhaskoro, P. (2022a). Interactive Media Edpuzzle and Its Implementation in Teaching Vocabulary in New Normal Era. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.33394/JO-ELT.V9I1.4425>
- Rahayu, E. M., & Bhaskoro, P. (2022b). Interactive Media Edpuzzle and Its Implementation in Teaching Vocabulary in New Normal Era. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.33394/JO-ELT.V9I1.4425>

- Singh, S., & Yaduvanshi, S. (2014). Constructivism in Science Classroom: Why and How. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 5(3). [www.ijsrp.org](http://www.ijsrp.org)
- Spector, J. M., & Yuen, A. H. K. (2016). Educational technology program and project evaluation. *Educational Technology Program and Project Evaluation*, 1–190. <https://doi.org/10.4324/9781315724140/Educational-Technology-Program-Project-Evaluation-Michael-Spector-Allan-Yuen>
- Stivers, J., & Goodman, B. (2010). *Project-Based Learning, Educational psychology*. [http://www.fsmilitary.org/pdf/Project\\_Based\\_Learning.pdf](http://www.fsmilitary.org/pdf/Project_Based_Learning.pdf).
- Sugiharyanti, E. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Moodle E-Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(2), 212–220. <https://doi.org/10.51169/IDEGURU.V7I2.364>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugrah, N. U. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/HUM.V19I2.29274>
- Tan, J. C. ., & Chapman, A. (2016). *Project-based Learning for academically-able students*. SensePublisher.
- Tarigan H. (2015). *Menyimak sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa. Angkasa Bandung.
- Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 72–94. <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/6>
- Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Ziegler, N. (2016). Enhancing the Use of Music in Language Learning through Technology. *Nebraska Educational Service Unit#5*.