

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Penerapan

Penerapan adalah tindakan mempraktikkan suatu teori, metode, atau hal lain untuk mencapai tujuan tertentu yang telah direncanakan dan disusun oleh suatu kelompok atau golongan. Secara bahasa, penerapan atau implementasi berarti memperaktekan sesuatu. Secara umum, implementasi merupakan pelaksanaan sebuah rencana yang telah disusun secara matang, cermat, dan terperinci. Contohnya, penerapan model pembelajaran berbasis masalah dalam proses pembelajaran dapat mengaktifkan siswa, sehingga mereka terlibat langsung dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru (Umi Nihlatun, 2019:10).

Penerapan mencakup tindakan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok, yang diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah keputusan. Dengan kata lain, penerapan adalah pelaksanaan hasil kerja yang diperoleh melalui metode tertentu agar dapat dipraktikkan di masyarakat.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan atau implementasi

berfokus pada aktivitas atau tindakan, serta mekanisme sebuah sistem. Mekanisme ini menegaskan bahwa penerapan bukan sekadar aktivitas biasa, melainkan cara atau proses yang dilakukan secara sistematis agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai secara efektif.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lainnya. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Istilah pembelajaran berasal dari kata "*instruction*" sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI pengertian pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. (Ni Nyoman Parwati, 2019:179)

Selain pengertian menurut KBBI, beberapa ahli juga mengemukakan pandangannya mengenai pengertian pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Duffy dan Roehler, pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional

yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.

2. Gagne dan Briggs, mengartikan instruction atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk memengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.
3. Syaiful Sagala, pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.
4. Dimiyati dan Mudjiono, pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.
5. Munandar, yang menyatakan bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara

efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan.

Belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Kebutuhan akan belajar dan pembelajaran dapat muncul di berbagai lingkungan, seperti sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Hal ini terjadi karena dunia dan segala isinya, termasuk manusia, selalu mengalami perubahan. Sering kali, kata "pembelajaran" dibedakan dengan "pengajaran," meskipun tidak jarang pula keduanya dianggap memiliki arti yang sama. Menurut Menurut Sobri Sutikno (2019:11), kedua istilah ini sebenarnya memiliki makna yang berbeda. Kata "pengajaran" biasanya hanya digunakan dalam konteks guru dan murid di kelas formal. Sementara itu, istilah "pembelajaran" memiliki cakupan yang lebih luas. Pembelajaran tidak hanya terjadi dalam situasi guru dan murid di kelas formal, tetapi juga mencakup kegiatan belajar mengajar yang tidak selalu dihadiri guru secara fisik. Selain itu, pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa melalui usaha-usaha yang terencana untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Dengan demikian, ruang lingkup pengajaran lebih sempit dibandingkan pembelajaran.

b. Ciri-ciri Pembelajaran (Achmad Sugandi, 2008:17)

1. Merupakan upaya sadar dan disengaja.
2. Pembelajaran harus membuat siswa belajar.
3. Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan.
4. Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya.

c. Langkah – Langkah Pelaksanaan Pembelajaran

Triwiyanto (2015:178) Langkah–langkah pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari Modul pembelajaran, meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi

aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, konfirmasi.

3. Kegiatan Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model merupakan orang yang perilakunya dipelajari atau ditiru oleh orang lain. Dengan mengamati perilaku model ketika bermain peran penting sebagai karakteristik dari teori belajar kognitif sosial, dalam proses ini seseorang akan belajar memperhatikan model dan ia sebagai pengamat yang membayangkan seolah-olah mengalami sendiri apa yang dialami oleh model tersebut. Sehingga dalam proses belajar mengajar yang menjadi model itu ialah guru itu sendiri, dan siswa sebagai penonton yang memperhatikan

penjelasan seorang guru.

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Ani Kadarwati, 2017:96) Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan bagaimana aktivitas guru dan siswa, dalam desain pembelajaran tertentu yang berbantuan bahan ajar khusus, serta bagaimana interaksi antara guru siswa bahan ajar yang terjadi. Dengan demikian adanya model pembelajaran ini agar kegiatan dalam belajar mengajar tersusun secara sistematis dan dapat tercapai pada tujuan.

Adapun pengertian menurut para ahli bahwa model yaitu:

1. Menurut Soekanto, dkk dalam bukunya Trianto mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah: Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar

untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan bagi para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Trianto, 2012:22).

2. Joyce dan Weil dalam bukunya Ramayulis mengatakan bahwa: Model pembelajaran adalah suatu pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori psikologis, sosiologis atau teori-teori lain yang dijadikan pola pilihan oleh pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran (Ramayulis, 2005:245)
3. Pada pendapat lain dikemukakan bahwa model pembelajaran merupakan perencanaan atau sebuah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat perbelajaran termasuk didalamnya referensi buku, komputer, film, kurikulum dan lain-lain. Fungsi dari model pembelajaran ini adalah sebagai pegangan atau pedoman bagi para pegajar amupun

perancang pembelajaran pada hal perencanaan
atau pelaksanaan kegiatan pembelajaran

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan suatu pembelajaran yang akan disusun berdasarkan tujuan yang akan dicapai.

b. Ciri-ciri model pembelajaran (Ahyar, 2021:9)

1. Model pembelajaran harus berdasarkan teori Pendidikan dan berdasarkan pada teori belajar dari pakar tertentu.
2. Model pembelajaran mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
3. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan:
 - a) Memiliki urutan Langkah pembelajaran atau sintak
 - b) Terdapat suatu prinsip reaksi
 - c) Memiliki sebuah sistem social
 - d) Memiliki suatu system pendukung
5. Adanya dampak tertentu yang menjadi akibat diterapkannya model pembelajaran tersebut berupa:

- a) Hasil pembelajaran tersebut dapat diukur (Dampak pembelajaran)
- b) Adanya hasil jangka Panjang dari pembelajaran tersebut Dampak pengiring
- c) Membuat desain instruksional dengan patokan model pembelajaran yang telah dipilihnya.

4. (PJBL) Project Based Learning

a. Pengertian Project Based Learning

Pembelajaran berbasis proyek atau Project based learning merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Melalui pembelajaran pekerja proyek, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat. Project Based Learning didefinisikan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan proyek sekolah (Warsono,2012:153). Project Based Learning merupakan strategi pembelajaran yang memperdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasarkan pengalamannya melalui berbagai presentasi. Project based learning menurut para ahli

1. Goodman dan Stivers

PjBL menurut kedua tokoh ini adalah sebuah pendekatan dalam pengajaran yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Termasuk tugas di lapangan yang memberi tantangan bagi siswa didik, terkait kehidupan sehari-hari yang kemudian harus dipecahkan secara kelompok.

2. Made Wena

Merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengelola pembelajaran di dalam kelas, namun hal ini disertai dengan kerja proyek yang memungkinkan mereka berada di lapangan.

3. Grant

Model pembelajaran yang pusatnya ada pada peserta didik, dilakukan untuk memberi pengalaman belajar yang bermakna. Khususnya bagi peserta didik yang tengah menjalani proses pembelajaran tersebut.

4. Fathurrohman

Sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek dan kegiatan, dua hal ini dijadikan sebagai sarana pembelajaran. Tujuannya untuk mencapai kompetensi sikap dari anak didik,

kemudian ilmu pengetahuan dan juga keterampilan yang dimiliki.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan siswa. Dalam kerja proyek melibatkan tugas-tugas kompleks berdasarkan masalah (problem), dimana siswa melakukan kegiatan merancang dan memecahkan masalah sebagai langkah awal untuk mengumpulkan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman kegiatan nyata. Siswa akan diminta untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, melakukan kegiatan penelitian, dan memberikan kesempatan kepada siswa bekerja secara mandiri atau berkelompok. Hasil akhir dari kerja proyek tersebut adalah suatu produk yang antara lain berupa laporan tertulis atau lisan presentasi atau rekomendasi.

b. Tujuan model pembelajaran project based learning

Berhasil tidaknya suatu pengajaran bergantung kepada suatu tujuan yang hendak dicapai. Tujuan dari model pembelajara project

based learning adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah
2. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru
3. Membuat siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah
4. Mengembangkan keterampilan siswa dalam mengelola alat dan bahan
5. Meningkatkan kolaborasi antar siswa
6. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis
7. Memandirikan siswa dengan memberikan kesempatan untuk mengelola kegiatan penyelesaian tugas
8. Memberikan pemahaman konsep secara lebih mendalam

Dapat disimpulkan bahwa tujuan penerapan model pembelajaran project based learning adalah menjadikan siswa agar terampil dalam memecahkan masalah yang didapatkan, mengembangkan kemampuan berpikir siswa agar lebih kritis dalam menanggapi suatu informasi dan materi, meningkatkan intelektual siswa dan mengajarkan siswa agar terbiasa menyelesaikan suatu permasalahan.

c. Langkah-langkah model pembelajaran project based learning

Menurut Mulyasa (2015: 145) adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek.
Tahap ini sebagai langkah awal agar peserta didik mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada.
2. Mendesain perencanaan proyek
Sebagai langkah nyata menjawab pertanyaan yang ada disusunlah suatu perencanaan proyek bisa melalui percobaan.
3. Menyusun jadwal
4. Sebagai langkah nyata dari sebuah proyek penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target.
5. Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek.
Guru melakukan monitoring terhadap pelaksanaan dan perkembangan proyek. Peserta didik mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan.

Menurut Ahyar (2021: 163) sintak PjBL ada 6 langkah, meliputi;

- a. Penentuan pertanyaan mendasar (Start With The

Essential Question)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.

b. Mendesain perencanaan proyek (Design a Plan for the Project)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian, peserta didik diharapkan akan merasa "memiliki" atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c. Menyusun Jadwal (Create a Schedule)

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain

1. Membuat timeline untuk menyelesaikan proyek
 2. Membuat deadline penyelesaian proyek,
 3. Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru,
 4. membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan
 5. meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara
- d. Memomtor Peserta didik dan kemajuan proyek (Monitor the Students and the Progress of the Project)

Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring dibuat sebuah rubrik yang dapat merokam keseluruhan aktivitas yang penting

e. Menguji hasil (Assess the Outcome) Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya

f. Mengevaluasi pengalaman (Evaluate the Experience)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan

Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman selama menyelesaikan proyek.

Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (new inquiry) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran

Menurut Supardan mengembangkan sintak PjBL, yaitu

a. Planning

Dalam implementasinya mencakup persiapan proyek dan perencanaan proyek yang sistematis. Pada tahap ini menghadapkan siswa pada masalah riil, mendorong mereka mengidentifikasi masalah tersebut yang selanjutnya siswa diminta untuk menemukan alternatif pemecahan masalah dan mendisain model pemecahan masalah yang aspiratif berdasarkan kemampuan dan kebutuhan mereka.

b. Creating

Yaitu pelaksanaan proyek yang memberikan kesempatan seluas-luasnya pada, siswa untuk berekspresi dalam merancang serta melakukan investigasi dan mempresentasikan laporan (produk) baik secara lisan maupun tulisan.

c. Processing

Yakni meliputi presentasi proyek dan evaluasi proyek. Presentasi proyek yaitu mengkomunikasikan secara aktual kreasi atau temuan dari investigasi kelompok termasuk refleksi dan tindak lanjut proyek-proyek. Sementara evaluasi yang dilakukan pada tahap ini mencakup evaluasi teman sebaya, evaluasi

diri, dan portofolio.

d. Keunggulan dan kelemahan model pembelajaran project based learning

Setiap model pembelajaran terdapat kelebihan dan juga kekurangan. Daryanto dalam (Oktafifi Arinna(2022:43), menyatakan kelebihan model Project based Learning (PjBL) yaitu sebagai berikut.

1. Kelebihan

- a. Membuat peserta didik lebih percaya diri, termotivasi untuk belajar, lebih kreatif, dan lebih mengagumi diri sendiri.
- b. Melatih kemampuan memecahkan masalah
- c. Meningkatkan kerja sama dan keterampilan berkomunikasi.
- d. Mengembangkan keterampilan manajemen sumber daya.
- e. Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar baru melalui pembelajaran proyek.
- f. Peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar dan kebebasan dalam menyapaikan pengetahuan yang dimiliki dan dipelajari sebelumnya sekaligus mengaitkannya dengan situasi dunia nyata.
- g. Pembelajaran berbasis proyek menyenangkan, jadi guru dan peserta didik dapat menikmati

pelajaran.

2. Kekurangan

- a. Memecah masalah membutuhkan banyak waktu.
- b. Membuat suatu proyek memerlukan biaya
- c. Beberapa pendidik masih merasa nyaman dengan pembelajaran konvensional, di mana pendidik memainkan peran utama dalam pembelajaran.
- d. Harus menyiapkan beberapa alat yang akan membantu proyek dalam prosesnya.
- e. Percobaan dan pengumpulan informasi masih menjadi masalah bagi peserta didik.
- f. Pembuatan proyek mungkin melibatkan hanya beberapa anggota kelompok.
- g. Karena setiap kelompok menerima topik yang berbeda-beda, ada kekhawatiran bahwa peserta didik tidak akan memahami topik secara keseluruhan

5. Media Permainan Ular Tangga

a. Pengertian permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan yang familier di kalangan anak-anak maupun remaja dan sudah dikenal luas oleh berbagai kalangan. Kartikaningtyas (dalam Zulfa, 2014:163) mengemukakan bahwa ular tangga adalah permainan tradisional yang memanfaatkan papan

dengan petak bernomor, bidak dan dadu serta melibatkan lebih dari satu pemain. Lebih lanjut, M.Husna (dalam Fauziah, 2015:60) mengemukakan bahwa, permainan ular tangga merupakan permainan yang memanfaatkan dadu dalam menentukan jumlah langkah yang diambil oleh pemain di atas petak. Permainan ini termasuk “board game” yang sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Menurut sejarahnya, *The Museum of Gaming Newsletter* menerangkan sebagai berikut “*The game originated in Ancient India where it was known as “Moskha Patamu”. The original game was designed to embrace the Hindu philosophies of Karma a causality based on good or bad deeds, and Samskara which are ritual life events.*” Yang berarti permainan ular tangga ini lahir dari India kuno yang dikenal sebagai “Moksha Patamu”. Perancangan permainan ini ditujukan untuk merangkul filosofi Hindu dari Karma kausalitas berdasarkan perbuatan baik atau buruk, dan Samkara merupakan acara kehidupan ritual. Menurut Mulyani (dalam Zulfa,2014:2) permainan ular tangga yang sering dimainkan oleh anak-anak ini dapat melatih kemampuan berkompetisi anak. Selain itu,

permainan ini dapat melatih jiwa sportif dan kerja sama anak.

Lebih lanjut, (Ariesta, 2019:43) menyebutkan beberapa kelebihan dari media pembelajaran ular tangga, di antaranya:

1. Media pembelajaran ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
2. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
3. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika.
4. Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
5. Penggunaan media ular tangga dapat dilakukan baik dalam kelas maupun di luar kelas.

Permainan yang memuat pembelajaran merupakan permainan yang lebih menonjolkan pengetahuan bukan hanya sekedar hiburan namun berfungsi untuk merangsang daya pikir siswa dan melatih kemampuan pemecahan masalah.

(Dananjaya, 2013:165) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memberi peran pelibatan siswa dalam proses pengalaman, menghayati tantangan, mendapat inspirasi, memupuk kreativitas, dan menciptakan ruang interaksi antar siswa. Menurut Robinson dalam (Annisya Gustiani(2023:13) sebelum memainkan permainan ular tangga para pemain terlebih dahulu diundi untuk menentukan siapa yang jalan pertama kali dan seterusnya. Pemain pertama mengocok dan melempar dadu, kemudian melangkah pada kotak sesuai jumlah titik dadu yang keluar. Jika dadu menunjukkan 6 titik berarti pemain berkesempatan untuk melewati 6 petak dan mengocok kembali dadu. Bidak yang berhenti di ekor ular diharuskan turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika bidak berhenti di bawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga terakhir. Pemain yang mendarat pertama di petak finish berhak menjadi pemenangnya.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang bisa dimainkan secara berkelompok atau perorangan dengan memanfaatkan papan

permainan yang telah dibagi ke dalam beberapa kotak kecil dan dilengkapi elemen gambar berupa ular dan tangga dan permainan ini memiliki peraturan yang mudah sehingga orang dewasa, remaja, hingga anak-anak dapat mudah memainkannya. Permainan ini juga memiliki banyak manfaat di antaranya tercipta ruang interaksi dan gerak antar pemain, hingga meningkatkan kemampuan berpikir strategis, sehingga permainan ini cocok untuk dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan.

b. Komponen media permainan ular tangga

1. Papan permainan

Papan permainan ular tangga pada dasarnya memiliki 100 kotak namun pada ular tangga ini didesain dengan jumlah 49 kotak dan setiap lajunya memiliki 7 kotak. Ukuran kotak yang disesuaikan dengan ukuran rata-rata kaki remaja SMP yakni 20 x 20cm. Papan permainan ini dicetak menggunakan bahan banner flexi China dengan ukuran keseluruhan 200 x 200cm. Media ular tangga yang digunakan memiliki perbedaan dengan papan permainan ular tangga biasa pada umumnya. Papan media ular tangga pada setiap kotak dalam papan memiliki konten

yang akan menjadi pendukung permainan di antaranya 9 kotak berisi intruksi untuk mengambil kartu tantangan, 7 kotak intruksi kartu teori, 4 kotak intruksi kartu analisis, 3 kotak intruksi teori singkat tentang surat pribadi dan surat resmi, 3 kotak apresiasi bagi siswa yang beruntung akan mendapatkan hadiah acak dari fasilitator, 5 ular, 4 tangga, 1 kotak start, dan 1 kotak finish.

Gambar 2.1 Desain permainan ular tangga, ukuran asli 200X200cm



2. Dadu

Seperti permainan ular tangga pada umumnya, dadu memiliki urgensi dalam permainan. Dadu dalam ular tangga ini memiliki ukuran yang tidak seperti biasanya, berukuran 30x30 cm dan terbuat dari kardus bekas yang didaur ulang

Gambar 2.2 Dadu, Ukuran Asli 30X30cm



3. Set Kartu

Jumlah kartu dalam media ular tangga adalah 25 kartu. Jumlah tersebut terbagi menjadi, 12 kartu tantangan, 5 kartu analisis, dan 8 kartu teori. Kartu tantangan dirancang dengan intruksi menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi surat pribadi. Kartu analisis berisi intruksi untuk menganalisis secara singkat kesalahan dari bagian-bagian surat pribadi pendek yang disediakan oleh fasilitator, dan menebak struktur. Kartu teori berisi penggalan materi penting dari surat pribadi yang harus dibacakan dengan lantang oleh pemain. Kartu-kartu ini didesain dengan harapan siswa dapat merecovery, mengingat materi dengan mudah karena teori, pertanyaan, dan analisis terus diulang oleh pemain lainnya secara acak dan diperdengarkan kepada siswa lain,

pengulangan tersebut akan membuat siswa familier, sehingga membantu siswa dalam menulis nantinya karena pengulangan berkontribusi pada pembelajaran keterampilan.

Gambar 2.3. Set Kartu tantangan, teori, analisis



4. Aturan Permainan

Setiap permainan pasti memiliki aturan main sendiri termasuk ular tangga ini, yang memiliki aturan permainan berbeda dari ular tangga konvensional, yakni:

- 1) fasilitator membentuk 16 siswa kelas VII ke dalam 4 kelompok yang berjumlah masing-masing 4 orang untuk 4 kloter permainan
- 2) Masing-masing kelompok menunjuk perwakilan satu orang untuk menjadi bidak (pemain) di setiap kloternya

- 3) Para pemain terlebih dahulu melakukan hopimpa untuk menentukan urutan giliran
- 4) Pemain yang maju pertama harus melemparkan dadu terlebih dahulu
- 5) Pemain yang sudah melaju akan mendapatkan kartu atau intruksi sesuai dengan kotak yang disinggahinya. Pada bagian kotak kartu tantangan pemain harus menjawab pertanyaan dengan tepat, skor jawaban tepat adalah 10. Jika pemain tidak dapat menjawab anggota kelompoknya dapat membantu, jika benar nilai poin adalah 5. Jika keduanya tidak dapat menjawab pertanyaan boleh di lempar kekelompok lain, jika jawaban benar poin 10 dan -1 untuk kelompok yang melempar. Selanjutnya kartu analisis, pemain akan diberikan teks surat pribadi dari fasilitator dan diperkenankan untuk menebak struktur atau kesalahan dalam teks. Skor jawaban tepat adalah 10. Jika pemain tidak dapat menjawab anggota kelompoknya dapat membantu, jika benar nilai poin adalah 5. Jika keduanya tidak dapat menjawab pertanyaan boleh di lempar kekelompok

lain, jika jawaban benar poin 10 dan -1 untuk kelompok yang melempar. Kartu teori berisi materi singkat yang relevan dengan materi pembelajaran, pemain harus membaca materi pada kartu dengan suara lantang agar siswa lainnya dapat mendengar. Kotak kejutan adalah bonus bagi pemain yang beruntung, fasilitator akan memberikan apresiasi kepada pemain.

- 6) Pemain yang mendapatkan 6 pada dadu berhak melewati 6 kotak dan melempar dadu kembali.
- 7) Pemain yang sampai di kotak finish akan mendapatkan poin 50 dan dinyatakan sebagai pemenang dalam kloternya.
- 8) Permainan selesai per kloternya jika batas waktu permainan telah berakhir yakni 20 menit per kelompok atau jika salah satu pemain sudah sampai di kotak finish.
- 9) Poin dijumlahkan di akhir permainan untuk menentukan kelompok pemenang secara keseluruhan.

6. Menulis

a. Hakikat Menulis

Menulis merupakan komunikasi tidak langsung yang berupa pemindahan pikiran atau perasaan dengan memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata dengan menggunakan simbol-simbol sehingga dapat dibaca seperti apa yang diwakilkan oleh simbol tersebut. Mengkombinasikan dan menganalisis setiap unsur kebahasaan dalam sebuah karangan merupakan suatu keharusan bagi penulis. Dari sinilah akan terlihat sejauh mana akan pengetahuan yang dimiliki penulis dalam menciptakan sebuah karangan yang efektif. Kosa kata dan kalimat yang digunakan dalam kegiatan menulis harus jelas, agar mudah dipahami oleh pembaca (Elinasyarif,2009:5). Menulis adalah kegiatan menuangkan gagasan, ide atau pendapat yang akan disampaikan kepada orang lain (pembaca) melalui media bahasa tulis untuk dipahami tepat seperti yang dimaksud oleh penulis (Andri Wicaksono,2014:86)

Keterampilan menulis merupakan perwujudan bentuk komunikasi secara tidak langsung bertatap muka dengan orang lain. Kemampuan menulis yang dimiliki setiap individu berbeda-beda dan setiap kemampuan saling berhubungan membentuk suatu tindakan. Dalam menulis semua unsur keterampilan berbahasa harus

dikonsentrasikan secara penuh agar mendapat hasil yang benar-benar baik. Menulis dapat memberikan manfaat bagi penulis itu sendiri, dengan menulis dapat menghasilkan suatu karya milik sendiri. Menulis juga dapat menumbuhkan kreativitas yang tinggi dalam mengubah pikiran kedalam bentuk tulisan. Selain itu, dengan menulis dapat menyumbangkan informasi kepada pembaca. Dari penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan menulis adalah suatu komunikasi tidak langsung yang menyampaikan gagasan atau pesan menggunakan media sebagai alat penyampaiannya.

b. Fungsi Menulis

Fungsi utama menulis adalah sebagai alat komunikasi tak langsung antara penulis dan pembacanya. Karena, pada prinsipnya tulisan bisa menyampaikan pesan penulis kepada pembacanya. Menulis sangat penting di bidang Pendidikan untuk memudahkan siswa berpikir secara kritis. Selain itu, menulis juga memudahkan seseorang untuk merasakan, menikmati, memperdalam daya tanggap atau persepsi untuk memecahkan masalah-masalah yang sedang dihadapi.

c. Manfaat Menulis

Kegiatan ini tidak hanya bertujuan memberikan manfaat kepada pembaca, tetapi juga penulisnya.

Menurut Horiston dalam karya tulis Darmadi, menulis adalah sarana untuk mengangkat ide dan informasi yang ada di alam bawah sadar. Kegiatan ini juga bisa membantu memunculkan ide baru, melatih kemampuan membangun ide, melatih sikap objektif pada orang lain, membantu diri memecahkan masalah dan mendorong seseorang lebih aktif mencari informasi. Selain itu, kegiatan ini juga memiliki manfaat lainnya bagi penulis, antara lain:

1. Material

Secara material, penulis akan mendapatkan manfaat berupa honorium dan pekerjaan sambilan untuk mendapatkan penghasilan lebih berkat kemampuannya.

2. Non material

Secara non material, penulis akan mendapatkan kepuasan batin setelah mengekspresikan diri, menuangkan gagasan, ide dan menyampaikan sebuah informasi dengan cara menulis. Terlebih, bila tulisan mereka mampu memberikan informasi tambahan, membujuk dan menghibur pembacanya. Maka respons ini akan semakin menambah kebahagiaan diri penulis.

3. Popularitas

Penulis juga bisa tumbuh menjadi sosok yang

terkenal melalui tulisan-tulisannya yang menarik minat pembacanya. Popularitas inilah termasuk manfaat lain menulis, selain manfaat material dan non material.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa menulis surat pribadi bermanfaat untuk pengembangan diri seseorang dalam mengorganisasikan gagasan secara kritis.

7. Surat pribadi

a. Pengertian Surat Pribadi

Surat pribadi adalah surat yang dibuat oleh seseorang yang isinya menyangkut kepentingan pribadi. Walaupun saat ini sudah banyak alat komunikasi yang canggih, seperti telepon, telepon genggam (handphone), internet dan sebagainya, namun seringkali kita masih sangat memerlukan surat sebagai alat komunikasi yang dapat membantu kita dalam mengungkapkan perasaan dengan panjang lebar kepada orang lain, seperti kepada orang tua, sahabat, teman dan anggota keluarga lainnya (Juni Ahyar,2015:15). Surat pribadi yaitu surat yang ditulis untuk kepentingan pribadi, bukan untuk suatu lembaga atau organisasi dalam penulisan surat pribadi, tidak banyak aturan-aturan khusus yang mengikat, seperti dalam penulisan surat resmi atau surat dinas. Hal ini tergantung kepada pribadi masing-masing. Nurkholis

(2007:15) Hanya saja yang perlu diperhatikan dalam penulisannya adalah dari segi tata bahasanya dan etika sopan santun sehingga surat tersebut tetap dapat dilihat sebagai sarana komunikasi yang indah dan baik ketika kita membacanya.

1. Jenis-Jenis Surat Pribadi

Najib Sulhan (2006:79) surat pribadi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu surat pribadi yang bersifat kedinasan dan kekeluargaan.

a. Surat izin bersifat privasi

Jenis surat pribadi yang satu ini dikirimkan guna keperluan komunikasi dengan orang terdekat, seperti keluarga, kerabat, serta orang-orang yang dikasihi.

b. Surat pribadi setengah resmi

Biasanya, jenis surat pribadi ini berhubungan dengan kedinasan, seperti surat lamaran pekerjaan, surat izin tidak masuk kerja, surat tidak masuk sekolah, dan surat izin cuti.

2. Bagian-Bagian Surat Pribadi

Bentuk surat pribadi lebih bersifat bebas dan memiliki ragam bahasa yang penuh kekeluargaan. Bagian-bagian yang terdapat dalam surat pribadi mencakup

a. Tempat dan Tanggal Penulisan Surat Penulis bisa membuat sebuah surat dengan menuliskan alamatnya

secara singkat serta kapan surat tersebut ditulis.

b. Alamat penerima

c. Salam Pembuka

Salam pembuka menjadi cara penulis surat memulai sebuah pembicaraan dalam surat pribadi. Salam pembuka bisa beragam, tentunya tergantung kebiasaan dan kebutuhan. Namun perlu diingat, sesuaikan penggunaan salam pembuka dengan penerima surat. Jangan sampai salam pembuka tersebut menyinggung si penerima surat.

d. Isi surat

Pada bagian isi, biasanya berupa wadah di mana penulis surat pribadi dapat menyampaikan keluhan kesah dan menuangkan berbagai hal yang ingin disampaikan ke penerima surat. Dengan kata lain, bagian isi akan menjadi inti dari surat tersebut.

e. Paragraf Penutup atau salam penutup

Setelah bagian isi sudah dibuat, jangan lupa untuk membuat bagian paragraf penutup. Paragraf tersebut bertujuan untuk mengakhiri atau menutup surat pribadi yang dibuat. Umumnya, kata-kata yang digunakan berisi mengenai harapan, permintaan maaf, serta hal-hal lainnya. Jadi, penting untuk menyematkan salam penutup di bagian ini sebagai pelengkap dari surat pribadi.

f. Nama dan tanda tangan

Dari pernyataan di atas surat pribadi memiliki sifat tidak terikat oleh aturan-aturan yang mengikat sebagaimana terdapat pada surat-surat resmi. Demikian juga dengan bahasa yang digunakan bergaya bebas, meski sopan dan hormat kadang juga muncul gaya lucu dan penuh humor untuk menunjukkan keakraban.

3. Tujuan surat pribadi

Dalam menuliskan surat pribadi, biasanya ada tujuan yang diinginkan si penulis. Beberapa di antaranya adalah:

1. Memberikan kabar atau informasi kepada orang lain (penerima).
2. Sebagai sarana bersilaturahmi karena lama tidak bersua.
3. Mengekspresikan perasaan si penulis pada penerima, bisa berupa perasaan senang, sedih, baik, terharu, bangga, rindu, dan lainnya.

4. Fungsi Surat Pribadi

a. Untuk mengekspresikan diri

Surat pribadi biasanya dipakai untuk keperluan personal dan sering dipakai untuk mengungkapkan perasaan seseorang.

b. Menjadi wakil penulis

Surat pribadi berfungsi sebagai wakil penulis surat.

Surat pribadi mewakili penulis surat guna berkomunikasi dengan pihak lain.

c. Sarana penyampaian ide

Penyampaian gagasan serta ide bisa dilakukan lewat surat pribadi kepada orang lain. Dengan cara seperti ini, si penulis bisa menyampaikan ide serta gagasannya secara bebas.

d. Sebagai sarana menyampaikan informasi

Mengingat surat pribadi bisa ditulis dengan bahasa yang tidak baku, surat pribadi bisa menjadi satu di antara sarana dalam penyampaian informasi terbaru yang memang ingin dibagikan kepada kerabat dekat.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Agia Pedrikayana dan mhd. Hafriison tahun 2022 yang berjudul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Kerinci. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan keterampilan menulis teks prosedur menggunakan model project based learning berbantuan media video animasi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif Pada penelitian penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nuraeni dengan judul "Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Pembelajaran Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 26 Makassar". Skripsi mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun 2018. Hasil penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran sangat berpengaruh dengan hasil belajar menulis cerpen salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning yang dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model Project Based Learning dan kelas yang menggunakan konvensional. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu keduanya sama-sama meneliti menggunakan model project based learning namun terdapat perbedaan yaitu penelitian di atas melakukan penelitian menulis cerpen sedangkan penulis menggunakan menulis surat pribadi.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Tasyah Amil Putri tahun 2022 yang berjudul Model Project Based Learning dalam Menulis Teks Prosedur untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. Penelitian bertujuan untuk mengetahui

bagaimana pelaksanaan guru menerapkan model Project Based Learning dalam menulis teks prosedur siswa kelas VII di SMP Nasional Sariputra Kota Jambi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Sumber data meliputi RPP, proses pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada siswa kelas VII SMP Nasional Sari putra sebanyak 14 orang.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dheetyas Glibson Rajindra Azizi, Rissa Prima Kurniawati, dan Watiek Setyowati tahun 2023 yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran PjBL Berbantuan Media Pohon Literasi Untuk Meningkatkan Kosa Kata Baru Siswa Kelas 5 SD. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan model pembelajaran ProjectBased Learning (PjBL) berbantuan media pohon literasi dalam meningkatkan kosa kata baru siswa kelas 5 SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan bukti empiris tentang efektivitas model pembelajaran ini dalam meningkatkan kosa kata siswa pada tingkat Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif

5. Rika Niswara, Muhajir, dan Mei Fita Asri Untari

2019, dengan judul penelitian “Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap High Order Thinking Skill”. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penerapan model Project Based Learning berbantu media Puzzle terhadap High Order Thinking Skill kriteria berpikir kritis siswa. Dibuktikan pada hasil analisis uji normalitas dan uji hipotesis (uji-t) yang menunjukkan bahwa berdistribusi normal, kemudian data hipotesis diterima. Persamaan penelitian ini terletak pada model yang digunakan yaitu Project Based Learning

6. Citra 2023, dengan judul Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Dalam Materi Teks Ulasan Di Kelas VIII SMP NEGERI 22 Kota Jambi. Dalam penelitiannya Citra menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, penelitian ini memiliki kesamaan yaitu, sama-sama menganalisis dalam penerapan/implementasi metode Project Based Learning dan perbedaannya terletak pada penelitiannya Citra meneliti pada mata pelajaran teks ulasan
7. Zahra Nur Salsabila tahun 2023, dengan judul penerapan Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada materi virus kelas X di MAN Lampung Timur. Pada

penelitiannya Zahra menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif (PTK), pada penelitian ini sama-sama meneliti penerapan PjBL, Pada penelitiannya Zahra menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) sdangan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif Deskriptif

Tabel 1.1 Hasil Penelitian Yang Relevan

No.	Judul Penelitian/ Peneliti/ Tahun Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Agia Pedrikayan a dan mhd. Hafri son tahun 2022 Pengaruh Penggunaa n Model Pembelajaran Project Based Laerning (PjBL)	Penelitian ini mengguna kan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan penulis mengguna kan metode kualitatif deskriptif	Sama sama menggunakan model PJBL	Agia Pedrikayan a dan mhd. Hafri son meneliti tentang pengaruh penggunaa n model PJBL sedangkan yang peneliti

	berbantuan Media Video Animasi Terhadap Keterampil an Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Kerinci.			lakukan adalah tentang penerapan model PJBL, media yang di gunakan juga berbeda yakni Agia Pedrikayan a dan mhd. Hafrison mengguna kan media Vidio Animasi sedangkan penulis mengguna kan media permainan ular
--	---	--	--	--

				tangga, peneliti membahas tentang teks prosedur sedangkan penulis membahas menulis surat pribadi
2.	Penelitian yang dilakukan oleh Nuraeni dengan judul "Pengaruh Model Project Based Learning terhadap	Penelitian ini .. mengguna kan metode kuantitatif sedangkan penulis mengguna kan metode kualitati deskriptif	Sama-sama menggunakan model pjbl	Metode yang di gunakan berbeda, materi yang di bahas juga berbeda dimana peneliti membahas menulis cerpen

	Pembelajar an Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 26 Makassar". Skripsi mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun 2018.			sedangkan penulis membahas menulis surat pribadi
3.	Penelitian yang dilakukan oleh Tasyah Amil Putri tahun 2022 yang berjudul	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan	Sama sama menggunakan model PJBL	Metode yang di gunakan berbeda dimana Tasyah Amil Putri mengguna kan

	Model Project Based Learning dalam Menulis Teks Prosedur untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP.	jenis penelitian fenomenologi		metode pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi, sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif
4.	Penelitian yang dilakukan oleh Dheetyas Glibson Rajindra Azizi, Rissa	Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain	Sama-sama membahas penerapan model PJBL	Sama-sama membahas penerapan model PJBL namun media yang

	Prima Kurniawati, dan Watiek Setyowati tahun 2023 yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran PjBL Berbantuan Media Pohon Literasi Untuk Meningkatkan Kosa Kata Baru Siswa Kelas 5 SD.	penelitian kelompok		digunakan berbeda dimana peneliti menggunakan media pohon literasi sedangkan penulis menggunakan media permainan ular tangga
5.	Rika Niswara,	Penelian ini	Persamaan penelitian ini	Perbedaan ini terletak

	Muhajir, dan Mei Fita Asri Untari 2019, dengan judul penelitian “Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap High Order Thinking Skill”.	menggunakan penelitian kuantitatif	terletak pada model yang digunakan yaitu Project Based Learning.	pada metode yang digunakan dimana peneliti terdahulu menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif, serta yang di analisis juga berbeda yang dimana peneliti
--	--	---	---	---

				terdahulu membahas pengaruh model PJBL dan penulis membahas penerapan model PJBL
6	Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Dalam Materi Teks Ulasan Di Kelas VIII SMP NEGERI 22 Kota	Dalam penelitian nya Citra menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif	sama-sama menganalisis dalam penerapan/implementasi metode Project Based Learning	Perbedaan nya dalam penelitiannya Citra meneliti pada mata pelajaran teks ulasan

	Jambi. Citra pada tahun 2023			
7	penerapan Project Based Learing (PjBL) dalam meningkat kan kreativitas dan hasil belajar pada materi virus kelas X di MAN Lampung Timur. Oleh Zahra Nur Salsabila tahun 2023	Pada penelitiann ya Zahra mengguna kan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif (PTK)	pada penelitian ini sama-sama meneliti penerapan PjBL	Pada penelitiann ya Zahra mengguna kan metode penelitian tindakan kelas (PTK) sdangan dalam penelitian ini mengguna kan metode penelitian Kualitatif Deskriptif

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teori diatas, maka peneliti dapat menyusun kerangka berpikir sebagai berikut Penerapan Model Pembelajaran project based learning Dalam Pembelajaran Menulis Surat Pribadi Siswa Kelas VII di SMP Plus Jâ-alHaq Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2024/2025. Perlu diketahui kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang mana menuntut siswa lebih banyak aktif dari pada guru, sedangkan guru harus bisa menciptakan suasana yang efektif, kondusif serta adanya timbal balik antara guru dan siswa. Di dalam melaksanakan pembelajaran terutama tentang diskusi kelompok, banyak kendala yang dihadapi oleh guru. Diantaranya guru harus memahami siswa sebagai individu yang unik, karena masing-masing mempunyai latar belakang sosial, ekonomi, efektif dan kognitif yang berbeda. Disamping itu setiap siswa mempunyai perbedaan dalam minat, kemampuan, kesenangan, pengalaman, kecepatan dan gaya belajar. Model project based learning adalah pendekatan yang diterapkan dalam pembelajaran dengan memberi kesempatan siswa memperdalam pengetahuan sekaligus proses pengembangan kemampuan. Kerangka berpikir penelitian ini diilustrasikan dalam bentuk skema sebagai berikut:

Tabel 1.2 Bagan Karangka Berpikir

