

PENINGKATAN KEMAMPUAN PRESENTASI DALAM BAHASA JEPANG MELALUI *PROJECT BASED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN KAIWA VI

Yuniarsih¹, Nur Saadah Fitri Asih², Imroatul Mufidah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta

³Immuf20@gmail.com

Article

History:

Received:
April 2022
Revised:
May 2022
Accepted:
June 2022

Kata kunci:

*project based
learning,
kaiwa,
presentasi,
kemampuan
presentasi*

Keyword:

*project based
learning, kaiwa,
presentation,
presentation
skills*

Abstrak: Permasalahan yang terdapat pada mata kuliah Kaiwa VI, di antaranya: kurangnya kemampuan mahasiswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan, serta mahasiswa kurang mampu memahami isi penelitian sehingga tidak maksimal dalam mempresentasikan hasil penelitian. Hal tersebut dipengaruhi oleh kurangnya proses literasi dan tidak adanya proses pengambilan data secara mandiri oleh mahasiswa karena selama ini mahasiswa hanya mempresentasikan hasil penelitian orang lain. *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Metode yang digunakan yaitu *True Experimental Design* dengan bentuk penelitian *Posttest Only Control Group Design*. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Kaiwa VI yang terbagi dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang mendapatkan model *Project Based Learning* mendapatkan peningkatan kemampuan presentasi lebih baik daripada mahasiswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan pada hasil analisis data *posttest*, kelompok eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi 5,6 poin dari kelompok kontrol. Tanggapan mahasiswa mengenai penerapan model *Project Based Learning* terbilang baik.

Abstract: Problems found in the Kaiwa VI lesson, including: the lack of student's ability to think critically in solving a problem, and students are less able to understand the content of research so that they are not optimal in presenting the research results. This is influenced by the lack of a literacy process and the lack of an independent data collection process by students because so far students have only presented the results of other people's research. *Project Based Learning* is a student-centered learning model to conduct a deep investigation of a topic. The method used is *True Experimental Design* in the form of *Posttest Only Control Group Design* research. The sample in this research were students who took Kaiwa VI lesson which were divided into experimental groups and control groups. The results showed that students who received the *Project Based Learning* model got an increase in presentation skills better than students who received conventional learning. This is shown in the results of the *posttest* data analysis, the experimental

group has an average of 5.6 points higher than the control group. Student responses regarding the implementation of the Project Based Learning model are quite good.

PENDAHULUAN

Menurut Abdul Chaer (1998:1) bahasa merupakan sistem lambang bunyi arbitrer yang dipakai oleh para anggota kelompok sosial untuk berkolaborasi, berkomunikasi, juga mengidentifikasi diri. Maka dari itu bahasa sangat penting dalam kehidupan kita sehari-hari. Namun, dalam mempelajari suatu bahasa pun tidak luput dari permasalahan-permasalahan yang dihadapi. Menurut Yeti Mulyati (2015:4) “keterampilan berbahasa dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori, yakni aspek reseptif dan aspek produktif. Aspek reseptif bersifat penerimaan atau penyerapan, seperti yang tampak pada kegiatan menyimak dan membaca. Sementara aspek produktif bersifat pengeluaran atau pemroduksian bahasa, baik lisan maupun tertulis sebagaimana yang tampak dalam kegiatan berbicara dan menulis”.

Berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Tujuan seseorang mempelajari bahasa tentu saja agar dapat berbicara menggunakan bahasa yang dipelajarinya untuk berkomunikasi. Dalam bahasa Jepang keterampilan berbicara disebut dengan *Kaiwa*. Mata kuliah *Kaiwa* pada semester VI Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta mempelajari bagaimana dilaksanakannya presentasi yang baik. Pada mata kuliah *Kaiwa* VI mahasiswa diharapkan selain dapat melakukan presentasi dengan baik, juga dapat memahami isi presentasi dengan membuat proyek penelitian yang dikerjakan secara berkelompok.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi pada Pasal 14 ayat (3) menyatakan bahwa metode pembelajaran yang dapat digunakan di perkuliahan antara lain: studi kasus, diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, simulasi, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain yang efektif untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah *Kaiwa* VI, permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran *Kaiwa* VI yaitu selama ini mahasiswa hanya mempresentasikan hasil penelitian orang lain. Hal itu berdampak pada kemampuan mahasiswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan, mahasiswa kurang dapat memahami isi penelitian sehingga tidak maksimal dalam mempresentasikan hasil penelitian. Peneliti mendapatkan solusi dalam permasalahan yang dihadapi yaitu dengan menggunakan model *Project*

Based Learning atau pembelajaran berbasis proyek yang di mana mahasiswa dituntut untuk mengerjakan proyek secara nyata.

Pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu pembelajaran yang disebutkan dalam peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. Maka dari itu, pada penelitian ini, peneliti melaksanakan eksperimen kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Kaiwa VI* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperkuat pembuktian keberhasilan penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran berbicara khususnya pada mata kuliah *Kaiwa VI* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang.

Lutfiana Indah Sari (2015) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) untuk meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V-A SDN Ajung 03” menyatakan bahwa dengan terlibatnya siswa dalam pembuatan sebuah proyek, siswa akan mampu memahami dan mampu mengembangkan kemampuan berbicara. Selain itu, *Project Based Learning* juga mampu mendorong siswa untuk belajar, mampu memecahkan suatu permasalahan, dan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal itu berkaitan dengan masalah yang terdapat pada pembelajaran *Kaiwa VI* mengenai kurangnya kemampuan berpikir mahasiswa sehingga berdampak kepada kurangnya pemahaman terhadap penelitian yang dianalisis.

Hasil angket yang diperoleh dari penelitian oleh Lispridona Diner (2020) yang berjudul “Proses Pengembangan Daya Kritis Mahasiswa dalam Mata Kuliah Nihonjijo melalui Pembelajaran Berbasis Proyek” menyatakan bahwa dengan pembelajaran *Project Based Learning*, 94% peserta didik dalam mata kuliah Nihonjijo mampu menunjukkan kemampuan berpikir kritis dengan memberika ide serta gagasan saat melaksanakan kerja berkelompok, dan 100% peserta didik mampu belajar secara mandiri dengan mendapatkan informasi kebudayaan Jepang dari internet, buku, pengajar bahasa Jepang dan teman orang Jepang. Melalui *Project Based Learning* mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan literasi dan pengumpulan data secara berkelompok sehingga meningkat pula kemampuan bekerja sama dengan teman.

Tomoko Shimbo, dkk (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Project-Based Learning in Japanese Language” menyimpulkan sebagai berikut:

The participation of students in the projects showed the rise of confidence in using Japanese language while speaking with groupmates or the Japanese; the students could consolidate received knowledge by implementing it in practice and improve the level of Japanese language.

Selain dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan kemampuan literasi dan pengumpulan data, *Project Based Learning* juga dapat meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa berbicara dalam bahasa Jepang dengan teman kelompok, teman kelas atau dengan orang Jepang. Dengan meningkatnya kepercayaan diri mahasiswa, dapat pula meningkatkan kemampuan presentasi mahasiswa karena mahasiswa dapat percaya diri menyampaikan hasil penelitian yang sudah dilakukan.

Syamsidar (2018) menyebutkan bahwa Edgar Dale memperkenalkan kerucut pengalaman atau *the cone of experience*, ia menyebutkan bahwa kerucut pengalaman Edgar Dale disusun dari pengalaman yang kongkret sampai yang abstrak. Edgar Dale mengemukakan bahwa terdapat 10 tingkatan pengalaman, di antaranya: (1) merancang/melaksanakan presentasi atau melakukan hal nyata, (2) mensimulasi, memodelkan, dan mengalami pelajaran, (3) merancang pelajaran kolaborasi, (4) berpartisipasi pada lokakarya terapan, (5) menyaksikan demonstrasi, (6) menghadiri pameran/situs web, (7) melihat video, (8) melihat gambar, (9) mendengar, (10) membaca. Berikut ini merupakan bentuk dari *cone of experience* Edgar Dale:



Sumber: Syamsidar, dkk (2018)

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dalam kegiatan belajar, peserta didik hanya menyerap 10% dari apa yang mereka baca, mendengar hanya 20%, melihat sekitar 30%, mendengar dan melihat 50%, mengatakan dan menulis 70%, melakukan 90% dari apa yang mereka lakukan. *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa dituntut untuk mengerjakan sebuah proyek di mana mereka membuat sebuah rancangan proyek sampai dengan mempresentasikan proyek tersebut,

dengan kata lain mahasiswa mengerjakan atau melakukan hal yang nyata. Karena proyek diperoleh siswa secara langsung, maka pengalaman tersebut merupakan pengalaman yang kongkret sehingga akan memiliki ketepatan yang tinggi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, desain penelitian yang digunakan yaitu *True Experimental Design*. Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Group Design*. Pada penelitian ini, penulis menggunakan dua kelompok kelas, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Kaiwa VI* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNJ tahun akademik 2020/2021, yaitu sebanyak 39 mahasiswa yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas A sebagai kelompok kontrol sebanyak 21 mahasiswa dan kelas B sebagai kelompok eksperimen sebanyak 18 mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan pada April 2021 sampai Juli 2021 di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain instrumen tes dan angket. Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan yaitu berupa tes presentasi yang diukur menggunakan indikator penilaian berupa rubrik penilaian yang sudah disepakati oleh dosen pengampu dan mahasiswa serta sudah divalidasi oleh *expert judgement*. Instrumen lainnya yaitu angket yang terdiri dari 16 butir pertanyaan tertutup dan 17 pertanyaan terbuka mengenai alasan memilih pernyataan, dan kesan atau saran, dibagikan kepada 18 orang mahasiswa kelompok eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, diberikan perlakuan kepada mahasiswa kelompok eksperimen dengan menerapkan model *Project Based Learning* selama setengah semester atau 9 tatap muka (7 tatap muka pertemuan pembelajaran, 2 tatap muka *posttest*) dengan durasi 100 menit di setiap pertemuan. Namun sebelum kegiatan tatap muka berlangsung, terdapat kegiatan praprojek, yaitu kegiatan pengajar mempersiapkan kegiatan proyek yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa. Kegiatan tatap muka dilakukan dari tanggal 29 April 2021 sampai dengan tanggal 1 Juli 2021. *Posttest* dilaksanakan pada saat Ulangan Akhir Semester selama dua kali tatap muka, yaitu pada tanggal 24 Juni 2021 dan 1 Juli 2021. Berikut tabel proses pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* pada kelompok eksperimen.

Tabel 1. Langkah-langkah *Project Based Learning*

Tanggal	TM	Langkah-langkah	Pelaksanaan
24 April 2021	Setelah TM 8	Praproyek: dilakukan pengajar diluar jam pelajaran, pengajar merancang gambaran proyek, membuat pedoman proyek, menyiapkan media, sumber belajar, serta menyiapkan kondisi pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> - Pembagian kelompok. - Mahasiswa memilih tema yang akan diteliti. - Menyiapkan media dan sumber belajar.
29 April 2021	TM 9	Fase 1 Mengidentifikasi masalah: peserta didik melaksanakan observasi terhadap suatu obyek. Berdasarkan observasi tersebut peserta didik mengidentifikasi masalah serta membuat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan.	<ul style="list-style-type: none"> - Feedback UTS. - Membahas rubrik penilaian. - Presentasi progres (identifikasi masalah dan membuat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan).
6 Mei 2021	TM 10	Fase 2 Membuat desain dan jadwal pelaksanaan proyek: peserta didik melakukan aktivitas persiapan seperti merancang proyek bersama anggota kelompok dan pengajar secara kolaboratif dan aktivitas persiapan lainnya.	Presentasi progres (Mahasiswa mempresentasikan fokus penelitian, teori, metode penelitian: teknik pengumpulan dan teknik analisis data, dan waktu dan tempat penelitian)
20 Mei 2021	TM 11	Fase 3 Melaksanakan penelitian: Sebagai model dasar bagi produk yang akan dikembangkan, pada tahap ini peserta didik melakukan kegiatan penelitian awal. Berdasarkan penelitian awal ini, siswa mengumpulkan data dan selanjutnya menggunakan teknis analisis data yang relevan untuk menganalisis data tersebut.	Presentasi progres (Mahasiswa mempresentasikan progress pengumpulan data).
27 Mei 2021	TM 12	Fase 4 menyusun draf/prototipe produk: peserta didik mulai membuat produk awal sebagaimana rencana dan hasil penelitian yang dilaksanakan.	Presentasi progres (Mahasiswa mempresentasikan progres analisis data yang telah dikumpulkan).
3 Juni 2021	TM 13	Fase 5 Mengukur, Menilai, dan memperbaiki produk: peserta didik memeriksa kembali produk awal yang dibuat, mencari kelemahan, lalu memperbaiki produk tersebut. Dalam kegiatan mengukur dan menilai suatu produk, bisa dilakukan dengan meminta pendapat atau kritik dari anggota kelompok lain ataupun pendapat pengajar.	Presentasi progres (Mahasiswa mempresentasikan data yang telah dianalisis, dan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan).
10 Juni 2021	TM 14	Fase 6 Finalisasi dan Publikasi Produk: peserta didik melakukan finalisasi produk, lalu produk dipublikasikan	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi materi mengenai bagaimana membuat slide presentasi yang baik.

		setelah tidak ada lagi yang harus diperbaiki.	- Mahasiswa membuat <i>PowerPoint</i> laporan hasil penelitian.
17 Juni 2021,	TM 15 & TM 16	Pascaprojek: pengajar menilai, memberikan, masukan, penguatan serta saran perbaikan pada produk yang telah dipublikasikan peserta didik.	- Mahasiswa mempresentasikan hasil penelitian menggunakan <i>PowerPoint</i> yang sudah disusun (UAS).

Berdasarkan hasil nilai tes, dari 21 mahasiswa kelas A yang menjadi sampel kelompok kontrol dalam penelitian ini, diperoleh rata-rata dari jumlah nilai *posttest* adalah 78,4 dengan nilai tertinggi 91 dan nilai terendah 59. Sedangkan 18 mahasiswa kelas B yang menjadi sampel kelompok eksperimen dalam penelitian ini, diperoleh rata-rata dari jumlah nilai *posttest* adalah 84 dengan nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 62. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas B atau kelompok eksperimen lebih tinggi 5,6 poin dari rata-rata nilai *posttest* kelas A atau kelompok kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang mendapatkan model *Project Based Learning* mendapatkan peningkatan kemampuan presentasi lebih baik daripada mahasiswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

Penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran *Kaiwa VI* memperoleh t_{hitung} 1,8 yang lebih besar dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (db) = 37 yaitu 1,687. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara mahasiswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah diberlakukan model *Project Based Learning* untuk kelompok eksperimen.

Tanggapan mahasiswa mengenai penerapan model *Project Based Learning* terbilang baik, karena mahasiswa berpendapat bahwa model *Project Based Learning* menarik untuk diterapkan pada pembelajaran *Kaiwa VI* (100%), efektif untuk diterapkan pada pembelajaran *Kaiwa VI* (94,4%), dan cocok untuk diterapkan pada pembelajaran *Kaiwa VI* (94,4%). Persentase setujunya mahasiswa terhadap penggunaan *Project Based Learning* meningkatkan kemampuan presentasi dalam bahasa Jepang (88,9%).

Penggunaan *Project Based Learning* mempermudah mahasiswa memahami hasil penelitian karena mempresentasikan penelitian sendiri (94,4%), meningkatkan rasa percaya diri saat menjawab pertanyaan karena mempresentasikan penelitian sendiri (94,4%), meningkatkan keterampilan dalam bekerja sama dengan teman (100%), serta membantu mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan (88,9%).

Penggunaan *Project Based Learning* dengan proses literasi dan pengambilan data secara mandiri membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman terhadap hasil penelitian yang dipresentasikan (94,4%). Diterapkannya model *Project Based Learning* membuat mahasiswa aktif berbicara dalam bahasa Jepang saat pembelajaran berlangsung (77,8%), meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyusun *PowerPoint* untuk persiapan presentasi dalam bahasa Jepang (94,4%).

Penerapan model *Project Based Learning* saat perkuliahan daring membuat mahasiswa kesulitan untuk bekerja sama dengan teman (33,4%), dan penggunaan model *Project Based Learning* sulit digunakan ketika perkuliahan daring (33,4%). Mahasiswa mengalami kesulitan saat mencari data untuk penelitian yang dilakukan (61,2%), juga mengalami kesulitan saat berpresentasi secara daring (55,6%).

Mengkaji hasil penelitian ini, dapat diketahui beberapa faktor yang mendukung terbuktinya hipotesis kerja yang diajukan, yaitu sebagai berikut:

1. Saat presentasi progres berlangsung, terlihat mahasiswa yang menggunakan model *Project Based Learning* lebih mengerti apa yang mereka sampaikan ketika sesi tanya jawab berlangsung. Mahasiswa yang menggunakan model *Project Based Learning* tahu akan kemana arah penelitian mereka karena sebelum melakukan penelitian, mereka merencanakan penelitian dengan matang dengan teman kelompoknya. Sedangkan mahasiswa yang menggunakan metode konvensional tidak melewati tahap perencanaan terlebih dahulu, sehingga ketika dosen bertanya mengenai arah penelitian, mahasiswa yang belum memahami penelitian yang ia analisis akan mengalami kesulitan saat menjawab pertanyaan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Blumenfeld et.al. (1991) dalam Ngalimun (2016:187) yang mengungkapkan bahwa dengan menggunakan model *Project Based Learning*, peserta didik menemukan kemampuan untuk merencanakan, mengorganisasikan, negosiasi, dan membuat kesepakatan mengenai tugas perorangan untuk mengerjakan sebuah proyek, dan bagaimana informasi akan dikumpulkan dan dipresentasikan.
2. Mahasiswa yang menggunakan model *Project Based Learning* melalui proses literasi dan pengambilan data secara mandiri terlebih dahulu, sedangkan mahasiswa yang menggunakan metode konvensional tidak melewati proses literasi dan pengambilan data secara mandiri melainkan hanya menganalisis penelitian orang lain. Proses literasi dan pengambilan data secara mandiri membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa saat mempresentasikan hasil penelitian, juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Hal ini sejalan dengan kelebihan model *Project Based Learning* yang dikemukakan oleh Nurfitriyanti (2016) yaitu *Project*

Based Learning meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah, dapat lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah yang kompleks, melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lispriodona Diner (2020) yang menyebutkan bahwa 100% peserta didik mampu belajar secara mandiri dengan mendapatkan informasi kebudayaan Jepang dari internet, buku, pengajar bahasa Jepang dan teman orang Jepang.

3. Pada saat presentasi progres, mahasiswa yang menggunakan model *Project Based Learning* akan lebih percaya diri saat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dosen karena mahasiswa melakukan penelitian secara mandiri. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tomoko Shimbo, dkk (2017) yang menyatakan bahwa partisipasi siswa dalam proyek menunjukkan meningkatnya kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Jepang saat berbicara dengan teman satu kelompok atau dengan orang Jepang.
4. Pada saat proses penelitian, mahasiswa yang menggunakan metode konvensional tidak melakukan analisis hasil penelitian secara berkelompok. Sedangkan mahasiswa yang menggunakan model *Project Based Learning* melakukan penelitian secara berkelompok. Hal itu dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama dengan teman, meningkatkan keterampilan berkomunikasi, meningkatkan kolaborasi, serta mahasiswa dapat mengatur pembagian jobdesc proyek. Hal ini sejalan dengan kelebihan model *Project Based Learning* yang dikemukakan oleh Nurfitriyanti (2016) yaitu *Project Based Learning* dapat meningkatkan kolaborasi serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan presentasi mahasiswa dalam mata kuliah *Kaiwa VI* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta tahun 2020/2021. Rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi 5,6 poin dari rata-rata nilai *posttest* kelompok kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang mendapatkan model *Project Based Learning* mendapatkan peningkatan kemampuan presentasi lebih baik daripada mahasiswa

yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Tanggapan mahasiswa mengenai penerapan model *Project Based Learning* terbilang baik.

Penerapan model *Project Based Learning* memiliki kelebihan atau keuntungan dalam pembelajaran Kaiwa VI secara daring. Berdasarkan pengamatan peneliti, model *Project Based Learning* membantu mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan presentasi dalam bahasa Jepang, meningkatkan rasa percaya diri saat menjawab pertanyaan dikarenakan mempresentasikan hasil penelitian sendiri, maka dari itu mahasiswa akan lebih paham mengenai isi dari penelitian tersebut. Selain itu model ini juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis karena mahasiswa melalui proses literasi serta pengambilan data secara mandiri terlebih dahulu. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dengan teman, membuat mahasiswa aktif berbicara dalam bahasa Jepang saat perkuliahan berlangsung, juga meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyusun *PowerPoint* untuk persiapan presentasi dalam bahasa Jepang. Meskipun pembelajaran berlangsung secara daring, mahasiswa tidak mengalami kesulitan dengan diterapkannya model pembelajaran ini, saat bekerja sama dengan teman kelompok pun tidak mengalami kesulitan karena terdapat berbagai platform untuk berdiskusi.

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu memahami karakteristik model *Project Based Learning* agar mampu menyesuaikannya dengan mata kuliah yang akan diteliti. Penggunaan model *Project Based Learning* merupakan pembelajaran berbasis proyek yang menciptakan suatu produk, sehingga dapat diterapkan di pembelajaran lain seperti *sakubun*, *dokkai* atau *honyaku*. Dalam penelitian ini terdapat kelebihan atau keunggulan dalam penggunaan model *Project Based Learning* seperti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa serta meningkatkan rasa percaya diri. Model *Project Based Learning* juga dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya untuk mengukur kemampuan berpikir kritis serta mengukur tingkat kepercayaan diri mahasiswa dalam pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 1998. *Tata Bahasa Praktik Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Bhratara Karya Aksa.
- Diner, Lispridona. 2020. *Proses Pengembangan Daya Kritis Mahasiswa dalam Mata Kuliah Nihonjijo melalui Pembelajaran Berbasis Proyek*. *Journal of Japanese Language Education & Linguistics* Vol.4 No.1.
- Grant, M.M. 2002. *Getting A Grip of Project Based Learning: Theory, Cases and Recommendation*. North Carolina: Meredian A Middle School Computer Technologies. *Journal* Vol. 5.

- Kemendikbud. 2020. *Permendikbud No. 3 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyati, Yeti. 2015. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ngalimun, 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurfitriyanti, Maya. 2016. *Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. Jurnal Formatif 6(2), 149-160.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- S, Syamsidar, dkk. 2018. *Pembelajaran Fisika Berbasis Cone of Experience Edgar Dale pada Materi Elastisitas dan Fluida Statis*. Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar Vol. 6 No. 1, 3-5. Online. <http://www.journal.unismuh.ac.id/index.php/jp/article/download/1196/1094> (Diakses pada 30 Desember 2021)
- Sari, Lutfiana Indah. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Berbcara Siswa Kelas VA SDN Ajung 03*. Jurnal Edukasi UNEJ 2015, II (1), 11-14. Online.
- Shimbo, Tomoko, dkk. 2017. *Project-Based Learning in Japanese Language*. Revista QUID (Special Issue), 708-712. Online. <https://www.dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6145561.pdf> (diakses 30 Desember 2021)
- Sutomo, Erwin. (2007). *9 Presentasi Kreatif dengan PowerPoint 2007*. Yogyakarta: Andi Offset.