

## **Implementasi *Project Based Learning* Oleh Guru Bahasa Jepang di SMA Negeri Bali Mandara**

Ni Putu Ayu Sulasmini, Irvina Restu Handayani, Putu Dewi Merlyna Yuda Pramesti  
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Bali, Indonesia

[ayu.sulasmini@undiksha.ac.id](mailto:ayu.sulasmini@undiksha.ac.id), [ihandayani@undiksha.ac.id](mailto:ihandayani@undiksha.ac.id), [dewi.merlyna@undiksha.ac.id](mailto:dewi.merlyna@undiksha.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the implementation of Project Based Learning by Japanese language teachers at SMAN Bali Mandara, and its impact on students' 4C skills. This study uses a qualitative descriptive approach. Data was collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of the study indicate that teachers have implemented the PjBL model effectively and systematically in accordance with the recommended stages, namely starting with fundamental questions, designing project plans, creating schedules, monitoring students and project progress, evaluating project outcomes, and assessing the experience. The implementation of PjBL also had a positive impact on students' 4C skills. During the project, students demonstrated critical thinking skills through problem solving, creativity in content development, effective communication in group discussions, and good collaboration in completing tasks together.*

**Keywords:** *Project Based Learning, 4C skills, Japanese language learning.*

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Project Based Learning oleh guru bahasa Jepang di SMAN Bali Mandara, serta dampaknya terhadap keterampilan 4C siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah mengimplementasikan model PjBL dengan baik dan sistematis sesuai tahapan yang dianjurkan, yaitu memulai dengan pertanyaan mendasar, merancang rencana proyek, membuat jadwal, memantau siswa dan perkembangan proyek, menilai hasil proyek serta mengevaluasi pengalaman. Implementasi PjBL juga berdampak positif terhadap keterampilan 4C siswa. Selama pelaksanaan proyek, siswa menunjukkan kemampuan berpikir kritis melalui pemecahan masalah, kreativitas dalam menyusun konten, komunikasi yang efektif dalam diskusi kelompok, serta kolaborasi yang baik dalam menyelesaikan tugas bersama.*

**Kata Kunci:** *Project Based Learning, keterampilan 4C, pembelajaran bahasa Jepang.*

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi abad ini. Pendidikan abad ke-21 tidak hanya menekankan Kemahiran pada materi akademik, tetapi menuntun peserta didik untuk mengembangkan keterampilan yang dapat berguna untuk menghadapi tantangan di masa depan (Simanjuntak, 2019). Hal ini menuntut adanya peningkatan kualitas guru selaku pendidik untuk dapat merancang pembelajaran yang berkualitas dan relevan sesuai perkembangan zaman. Beberapa upaya telah dilakukan seperti sertifikasi guru yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan memastikan guru memiliki kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang memadai dalam melaksanakan tugasnya. Sertifikasi guru memiliki peranan yang sangat penting karena menjadi salah satu upaya untuk menjamin bahwa setiap guru memiliki kompetensi sebagai tenaga pendidik profesional. (Utami, 2015).

Model pembelajaran masa kini telah bergeser dari yang berfokus pada guru (*Teacher Centered Learning*) menuju pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar (*Student Centered Learning*). Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa agar lebih aktif dan terlibat secara mandiri dalam proses pembelajaran. Guru akan lebih banyak mengajukan pertanyaan dan mendorong siswa untuk menjawab, mencari solusi, dan mengomunikasikan ide-ide mereka. Pertanyaan juga digunakan untuk menarik minat siswa terhadap pelajaran, dan membimbing mereka ke arah isi materi. Jika siswa tertarik pada pelajaran, maka mereka akan lebih mudah memahami materi (Paramartha et.al, 2018).

Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, di mana peserta didik didorong untuk mengeksplorasi dan menemukan makna dari materi yang dipelajari secara mandiri. Selama proses berlangsung, peran guru lebih difokuskan pada pengawasan dan pemberian bimbingan kepada siswa. (Uman, 2021). Hal ini bertujuan untuk membekali dan membangun keterampilan-keterampilan yang berguna untuk menghadapi tantangan di masa depan contohnya keterampilan 4C yang meliputi *Critical Thinking Skill* (Kemampuan berpikir kritis), *Communication Skill* (kemampuan komunikasi), *Collaboration Skill* (kemampuan kolaborasi), *Creative Thinking Skill* (*Keterampilan Kreativitas*) (Simanjuntak, 2019). Keterampilan 4C wajib dikuasai dan dimiliki oleh setiap peserta didik sehingga peserta didik diharapkan mampu untuk berfikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif serta terampil dalam komunikasi dan kolaborasi.

Kurikulum Merdeka merupakan inisiatif pemerintah dalam menghadapi tantangan pendidikan di abad ke-21. Kebijakan ini diatur dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 yang kemudian diperbarui menjadi Nomor 262/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Dicanangkan oleh Menteri Nadiem Makarim, Kurikulum Merdeka dirancang sebagai respons terhadap kebutuhan pengembangan sumber daya manusia yang kompetitif di era global.

*Project Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang diintegrasikan dalam Kurikulum Merdeka dan dinilai efektif dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, khususnya 4C. Menurut Giilbahar dan Tinmaz (2006), *Project Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang melalui proyek-proyek yang melibatkan peserta didik secara aktif. Model ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, mendorong kolaborasi, serta

memungkinkan siswa bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek yang relevan dengan permasalahan kehidupan nyata. Penerapan model ini bertujuan untuk mengembangkan berbagai kompetensi siswa, seperti keterampilan berpikir kritis, kemampuan sosial, keterampilan psikomotorik, serta keterampilan proses. (Marpaung et.al., 2023). *Project Based Learning* memiliki banyak keunggulan, di antaranya meningkatkan motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, kolaborasi, serta melatih kemampuan komunikasi interpersonal (Menggo et.al, 2023).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang, *Project Based Learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi secara lebih alami melalui proyek yang bertujuan menyelesaikan masalah atau menggambarkan kondisi nyata. Untuk mendukung keberhasilan penerapan Kurikulum Merdeka serta meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jepang, berbagai kegiatan penguatan kapasitas guru telah dilakukan, seperti melalui pelatihan dan pendampingan. Contohnya pelatihan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang tingkat *Chukyu* telah diberikan kepada para guru Bahasa Jepang di tingkat SMA dan SMK di Kabupaten Buleleng, dengan tujuan agar mereka dapat meningkatkan kompetensi dan berhasil dalam mengikuti PPG. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan mampu meningkatkan keterampilan membaca, pemahaman budaya Jepang, serta penguasaan bahasa Jepang para guru (Mardani et al., 2023). Selain itu, pelatihan pembuatan media pembelajaran digital juga dilaksanakan untuk membekali guru-guru tersebut dengan pengetahuan dalam menciptakan media berbasis multimedia, khususnya menggunakan aplikasi Powtoon. Namun, dalam proses pendampingan ditemukan beberapa kendala, antara lain keterbatasan akses internet yang menyulitkan proses unggah ke YouTube, serta keterbatasan waktu akibat beban administrasi yang tinggi, yang menghambat guru dalam mengembangkan media pembelajaran (Adnyani et al., 2020). Kegiatan-kegiatan ini menjadi landasan penting dalam menciptakan guru yang adaptif terhadap perubahan dan mampu mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek dengan efektif.

Pembelajaran bahasa Jepang di tingkat sekolah menengah atas (SMA) semakin berkembang seiring dengan meningkatnya minat siswa terhadap bahasa dan budaya Jepang. Pembelajaran Bahasa Jepang di tingkat SMA bertujuan agar siswa mampu memahami dan menggunakan ungkapan dasar dalam konteks nyata, memperkenalkan diri serta orang lain, bertanya dan menjawab informasi pribadi, serta berinteraksi secara sederhana melalui keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Rismorlita, 2020). Salah satu tantangan dalam pengajaran bahasa Jepang adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk melatih keterampilan 4C dan menerapkan pengetahuan mereka secara nyata dalam situasi yang relevan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat berperan dalam keberhasilan proses pembelajaran bahasa Jepang, terutama dalam aspek penguasaan kosakata. Hal ini diperkuat oleh temuan dari penelitian terdahulu mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang menunjukkan peningkatan signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa, serta respons positif dari siswa terhadap pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan (Wulandari et al., 2023). Temuan tersebut menjadi salah satu dasar penting dalam mendorong guru untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan observasi awal di SMAN Bali Mandara yang dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2024, diketahui bahwa guru bahasa Jepang di di sekolah tersebut mengatakan bahwa proses penguasaan keterampilan 4C tidak dapat dicapai secara instan, sehingga diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Untuk menghadapi situasi tersebut, guru

telah mulai menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Menurutnya, *Project Based Learning* memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan 4C karena sintaks yang diterapkan dalam model ini mencakup seluruh komponen 4C. Peran guru sangat penting dalam proses pengaplikasiannya agar dampaknya terhadap siswa dapat maksimal. Model *Project Based Learning* mendorong siswa aktif melalui proyek nyata yang relevan dengan konteks kehidupan. Model pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa SMAN Bali Mandara yang kinestetik dan menyukai pembelajaran kontekstual, sehingga implementasinya menarik untuk dikaji lebih lanjut.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas *implementasi Project Based Learning* serta kaitannya dengan pengembangan keterampilan 4C. Salah satu contohnya adalah studi yang dilakukan oleh Rai dan Ida Bagus (2024), yang mengeksplorasi penggunaan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Bali pada siswa kelas X2 di SMA Negeri Bali Mandara. Berbeda dengan studi tersebut, fokus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan *Project Based Learning* dilakukan oleh guru Bahasa Jepang serta menelaah dampaknya terhadap keterampilan 4C siswa di tingkat SMA.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Sukmayasa (2021), yang menganalisis pengaruh penerapan model *Project Based Learning* berbasis *WhatsApp* terhadap kreativitas dan kemampuan menulis siswa kelas IV SD selama pembelajaran daring. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa model tersebut memberikan dampak signifikan, baik secara bersamaan maupun terpisah, terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan menulis peserta didik. Temuan ini memperkuat efektivitas *Project Based Learning* dalam menunjang pengembangan kemampuan belajar siswa, khususnya dalam situasi pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi. Adapun perbedaan dengan penelitian ini terletak pada tingkat pendidikan, konteks, dan fokus keterampilan yang dikaji. Penelitian Sukmayasa menitikberatkan pada siswa sekolah dasar dan difokuskan pada pengaruh model terhadap kreativitas dan menulis dalam pembelajaran daring, sementara penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan penerapan *Project Based Learning* oleh guru Bahasa Jepang di SMAN Bali Mandara dan dampaknya terhadap keterampilan 4C siswa dalam pembelajaran tatap muka.

Dari uraian di atas, terlihat adanya kekurangan literatur terkait implementasi *Project Based Learning* oleh guru dalam pengajaran bahasa Jepang di SMA dan penggambaran terkait dampak *Project Based Learning* terhadap keterampilan 4C siswa. Sehingga penelitian ini penting untuk dilakukan guna menjawab kebutuhan akan model pembelajaran yang efektif dalam memaksimalkan keterampilan 4C pada siswa SMA, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang. Dengan mengkaji implementasi *Project Based Learning* oleh guru bahasa Jepang di SMA Negeri Bali Mandara, penelitian ini tidak hanya akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana *Project Based Learning* dapat diterapkan secara efektif, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi guru maupun mahasiswa yang nantinya akan menjadi seorang guru dalam mengintegrasikan keterampilan 4C dalam pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu, urgensi penelitian ini terletak pada relevansinya dengan tuntutan kurikulum saat ini yang menuntut adanya pembangunan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas menjadi semakin penting untuk mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan secara mendalam implementasi model *Project Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri Bali Mandara serta dampaknya terhadap keterampilan 4C siswa. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada interpretasi fenomena secara alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen utama. Lokasi penelitian bertempat di SMA Negeri Bali Mandara, Kabupaten Buleleng, Bali, yang dipilih secara purposive karena telah menerapkan model pembelajaran berbasis proyek secara konsisten dan didukung oleh guru penggerak serta kerja sama dengan Japan Foundation.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik triangulasi, yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi yang dilaksanakan berupa observasi partisipan pasif sebanyak tiga kali, yaitu pada tanggal 12, 18, dan 21 November 2024 di kelas XI A, dengan tema pembelajaran “Gakkou” (がっこう). Wawancara dilakukan secara daring melalui Zoom Meeting pada 24 Maret 2025 bersama guru Bahasa Jepang, Ibu Luh Yulia Suamarheni, S.S., dengan format semi terstruktur. Tujuan wawancara adalah untuk memperdalam dan mengklarifikasi temuan dari hasil observasi. Sementara itu, angket disebar secara daring melalui *Google Form* kepada 29 siswa kelas XI A yang mengikuti pembelajaran dengan model *Project Based Learning*. Instrumen angket memuat 12 pertanyaan tertutup disertai pertanyaan terbuka untuk menggali pengalaman serta persepsi siswa secara lebih mendalam. Selain itu, dokumentasi berupa foto, video, hasil proyek siswa, serta dokumen pendukung seperti ATP dan modul ajar juga dikumpulkan untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan secara induktif dengan menekankan pada makna yang terkandung dalam data, sehingga mampu memberikan gambaran utuh mengenai implementasi pembelajaran dan keterampilan 4C siswa yang terfasilitasi melalui pendekatan *Project Based Learning*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi model *Project Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri Bali Mandara telah dilakukan secara menyeluruh dan sistematis sesuai dengan enam tahapan yang dikemukakan oleh The George Lucas Educational Foundation (2005). Enam tahapan tersebut meliputi : (1) *Start with the Essential Question* (Memulai dengan Pertanyaan Mendasar), (2) *Design a Plan for the Project* (Merancang Rencana Proyek), (3) *Create a Schedule* (Membuat Jadwal), (4) *Monitor the Students and the Progress of the Project* (Memantau Siswa dan Perkembangan Proyek), (5) *Assess the Outcome* (Menilai Hasil Proyek), dan (6) *Evaluate the Experience* (Mengevaluasi Pengalaman). Proyek yang diberikan berupa pembuatan video *Gakkou no Annai* (がっこうのあんあい), dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Guru berperan sebagai fasilitator aktif yang tidak hanya mengarahkan siswa secara teknis, tetapi juga membuka ruang refleksi dan konsultasi selama dan di luar jam pelajaran. Berikut ini dipaparkan pelaksanaan pada setiap tahapan berdasarkan kerangka teori dari *The George Lucas Educational Foundation*.

### 1. *Start with the Essential Question*

Tahapan awal dalam *Project Based Learning* adalah memulai dengan pertanyaan mendasar yang bersifat terbuka untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong eksplorasi materi secara mendalam. Menurut George Lucas Educational Foundation (2005), pertanyaan mendasar harus relevan dengan dunia nyata dan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan

tugas. Dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri Bali Mandara, guru menerapkan tahap ini pada pertemuan pertama dengan mengajukan pertanyaan seperti “Apa itu vlogging?” dan “Konten apa yang biasanya diangkat?”. Pertanyaan ini disambut antusias oleh siswa, menunjukkan bahwa tahap ini berhasil mendorong keterlibatan awal siswa terhadap proyek bertema *Gakkou no Annai*.

## **2. Design a Plan for the Project**

Tahapan kedua dalam *Project Based Learning* adalah merancang rencana proyek secara kolaboratif antara guru dan siswa untuk menumbuhkan rasa kepemilikan dan antusiasme. Di SMA Negeri Bali Mandara, guru bahasa Jepang menerapkan tahapan ini sesuai teori *The George Lucas Educational Foundation* (2005). Perencanaan proyek tidak hanya dilakukan saat awal pembelajaran, tetapi juga sejak awal semester, guna memastikan kesesuaian tema dengan kebutuhan dan minat siswa. Tema “Gakkou no Annai” dipilih karena relevan dengan konteks sekolah yang sering menerima tamu asing. Guru melibatkan siswa dalam diskusi tema, membagi kelompok secara adil, dan memfasilitasi penyusunan jadwal serta timeline proyek pada pertemuan awal pembelajaran berbasis proyek.

## **3. Create a Schedule**

Tahapan ketiga dalam *Project Based Learning* adalah pembuatan jadwal kegiatan secara kolaboratif antara guru dan siswa untuk membantu pengaturan waktu dan kemajuan proyek. Di SMA Negeri Bali Mandara, guru bahasa Jepang menyusun jadwal proyek dalam rentang dua minggu dan tiga pertemuan, menyesuaikan dengan kalender akademik. Pertemuan pertama difokuskan pada pembentukan kelompok, penyusunan timeline, konsep, dan naskah video. Pertemuan kedua digunakan untuk revisi naskah dan awal perekaman video, dengan bimbingan langsung dan daring. Pertemuan ketiga dijadwalkan untuk presentasi hasil proyek. Meski sebagian kelompok belum menyelesaikan proyek tepat waktu karena kesibukan non-akademik, guru memberikan kelonggaran waktu, menunjukkan jadwal bersifat fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

## **4. Monitor the Students and the Progress of the Project**

Tahapan keempat dalam *Project Based Learning* adalah memantau siswa dan perkembangan proyek. Implementasi guru bahasa Jepang di SMA Negeri Bali Mandara telah sesuai dengan tahapan ini sebagaimana dijelaskan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (2005), yang menekankan pentingnya peran guru sebagai mentor dalam memantau dan membimbing proses kerja siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru secara aktif memantau kemajuan proyek baik secara umum maupun per kelompok. Guru mengajukan pertanyaan terbuka di kelas, mengamati langsung proses kerja setiap kelompok, serta memberikan bimbingan dan umpan balik secara langsung. Ketika siswa mengalami kesulitan, terutama dalam memilih kosakata, mereka aktif bertanya dan guru merespons dengan cepat dan tepat. Pemantauan juga dilakukan di luar jam pelajaran melalui *WhatsApp*, menunjukkan fleksibilitas dan komitmen guru dalam mendampingi siswa selama proses pengerjaan proyek.

## 5. Assess the Outcome

Tahapan kelima dalam *Project Based Learning* adalah menilai hasil proyek. Implementasi guru bahasa Jepang di SMA Negeri Bali Mandara telah sesuai dengan tahapan ini berdasarkan teori The George Lucas Educational Foundation (2005), yang menyatakan bahwa penilaian tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga proses yang dilalui siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru menggunakan rubrik penilaian dari modul ajar yang mencakup aspek konten, tata bahasa, pelafalan, kelancaran, daya tarik, dan organisasi. Rubrik ini juga dijadikan panduan oleh siswa dalam proses pengerjaan proyek. Selain itu, siswa melakukan penilaian sejawat saat presentasi proyek di kelas, sehingga mereka bisa belajar dari karya teman-teman. Guru turut memberikan umpan balik langsung serta memanfaatkan platform digital *Padlet* untuk mempublikasikan karya siswa. Hal ini memperluas ruang apresiasi dan mendorong siswa untuk menghasilkan karya terbaik mereka.

## 6. Evaluate the Experience

Tahapan terakhir dalam *Project Based Learning* adalah mengevaluasi pengalaman belajar. Implementasi guru bahasa Jepang di SMA Negeri Bali Mandara telah sesuai dengan tahapan ini sebagaimana dijelaskan oleh The George Lucas Educational Foundation (2005), yang menekankan pentingnya refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, evaluasi dilakukan setelah seluruh kelompok mempresentasikan proyek mereka. Guru mengajak siswa melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan seperti “Bagaimana perasaan kalian?” dan “Apa yang kalian dapatkan dari proyek ini?”. Siswa merespon dengan antusias, menyampaikan bahwa mereka memperoleh pengalaman baru dalam menggunakan Bahasa Jepang secara praktis, belajar bekerja sama, dan merasa bangga dengan hasil karyanya. Refleksi ini tidak hanya membantu siswa mengenali proses belajarnya, tetapi juga memberikan masukan penting bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

Setelah sebelumnya dibahas mengenai tahapan implementasi *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri Bali Mandara, pada bagian ini akan dipaparkan dampak dari implementasi tersebut terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21 siswa yang dikenal dengan sebutan 4C, yaitu *Critical Thinking*, *Creativity*, *Communication*, dan *Collaboration*. Analisis ini mengacu pada kerangka kerja P21 Framework (*Partnership for 21st Century Learning*) yang menekankan pentingnya penguasaan keterampilan tersebut sebagai kompetensi utama yang harus dimiliki peserta didik di abad ke-21. Berikut adalah uraian dampak implementasi PjBL terhadap masing-masing keterampilan:

### a) *Critical Thinking* (Berpikir Kritis)

Keterampilan berpikir kritis merujuk pada kemampuan siswa untuk menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai kemungkinan, serta mengambil keputusan yang efektif. Implementasi PjBL terbukti memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan ini secara aktif. Berdasarkan data angket, seluruh responden (100% dari 29 siswa) menyatakan bahwa proyek mendorong mereka untuk berpikir kritis. Siswa terlibat dalam proses merancang alur video, menyusun storyboard, memilih kosakata, dan menyesuaikan struktur kalimat dalam Bahasa Jepang agar informasi dapat disampaikan secara jelas dan menarik.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa saat diskusi penyusunan naskah, siswa aktif menyeleksi ide, mengevaluasi relevansi dengan tema *Gakkou no Annai*, serta menyusun konten yang logis dan terstruktur. Dalam menghadapi kendala seperti keterbatasan alat perekam atau kesulitan berbahasa, siswa menunjukkan inisiatif mencari solusi mandiri maupun secara kolaboratif. Produk akhir berupa video menunjukkan kemampuan berpikir kritis siswa yang terintegrasi dalam struktur dan isi konten.

#### **b) Creativity (Kreativitas)**

Kreativitas dalam konteks pembelajaran melalui PjBL mencakup kemampuan siswa mengembangkan ide orisinal dan mengekspresikannya secara bebas. Berdasarkan angket, seluruh siswa (100%) menyatakan diberi kebebasan berkreasi dalam proyek, dan 96,6% merasa kreativitasnya meningkat.

Siswa menunjukkan kreativitas melalui penentuan konsep, gaya penyampaian, lokasi pengambilan gambar, serta teknik pengeditan video. Guru juga memberikan ruang terbuka untuk eksplorasi ide. Hasil proyek menunjukkan variasi kreatif mulai dari *opening scene*, penggunaan efek visual dan musik, hingga susunan naskah yang tidak terpaku pada buku teks.

Meskipun terdapat satu siswa yang merasa kreativitasnya belum berkembang di awal karena terlalu mengikuti ide kelompok, ia kemudian mulai berinisiatif dan aktif berkontribusi. Hal ini menunjukkan bahwa PjBL tetap memberikan peluang tumbuhnya kreativitas secara bertahap dan adaptif.

#### **c) Communication (Komunikasi)**

Keterampilan komunikasi dalam PjBL diasah melalui interaksi intensif antarsiswa dan penggunaan Bahasa Jepang dalam konteks nyata. Guru menyatakan bahwa proyek menuntut siswa untuk berkomunikasi efektif, baik secara lisan maupun tertulis.

Angket menunjukkan bahwa 72,4% siswa tidak mengalami kesulitan komunikasi dalam kelompok, sementara 27,6% mengaku mengalami tantangan, terutama saat terjadi perbedaan pendapat. Namun, siswa mampu mengatasi hambatan tersebut melalui diskusi, voting, dan pemanfaatan media komunikasi digital seperti WhatsApp.

Sebanyak 93,1% siswa menyatakan proyek ini membantu mereka lebih percaya diri berbicara dalam Bahasa Jepang. Pengalaman berbicara saat perekaman dan presentasi meningkatkan penguasaan kalimat serta membangun keberanian untuk tampil dan menyampaikan ide dalam Bahasa Jepang.

#### **d) Collaboration (Kolaborasi)**

Kolaborasi dalam PjBL menekankan kerja sama tim, saling menghargai, serta penyelesaian konflik secara positif. Data angket menunjukkan bahwa 93,1% siswa merasa nyaman bekerja dalam kelompok. Mereka merasa pendapatnya dihargai dan suasana kerja yang menyenangkan mendukung kolaborasi efektif.

Sebanyak 82,8% siswa menyatakan tidak mengalami kendala kerja sama, sedangkan 17,2% menghadapi tantangan seperti penyesuaian jadwal. Namun, kendala ini disikapi secara solutif dengan fleksibilitas dan komunikasi terbuka antaranggota.

Observasi menunjukkan siswa aktif berdiskusi saat penyusunan naskah, pembagian tugas, dan pengambilan keputusan bersama. Guru menilai kolaborasi berjalan baik dan siswa generasi Z



cenderung responsif terhadap dinamika kelompok, termasuk saling mengingatkan bila ada anggota yang kurang aktif.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMAN Bali Mandara, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran ini telah dilaksanakan secara sistematis dan sesuai dengan tahapan yang dianjurkan. Guru menjalankan seluruh sintaks PjBL mulai dari merumuskan pertanyaan mendasar, merancang proyek, menyusun jadwal, memantau pelaksanaan, menguji hasil, hingga melakukan refleksi pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator tampak dominan dalam proses ini, dengan menyediakan pendampingan aktif baik di dalam maupun di luar kelas. Proyek yang diberikan berupa pembuatan video bertema *Gakkou no Annai* 「がっこうのあんあい」 yang menjadi tugas akhir semester. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan waktu, perbedaan partisipasi antaranggota kelompok, dan kebutuhan pendampingan intensif, tantangan tersebut dapat diatasi melalui perencanaan yang matang dan komunikasi yang efektif.

Implementasi PjBL ini jugamemberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya keterampilan 4C. Siswa menunjukkan kemampuan *critical thinking* melalui analisis struktur kalimat dan evaluasi karya, *creativity* dalam merancang konten video yang unik dan ekspresif, *communication* melalui interaksi aktif dalam kelompok dan peningkatan keterampilan berbicara dalam Bahasa Jepang, serta *collaboration* dalam kerja sama tim yang lebih solid dan adaptif. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis proyek ini terbukti efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa secara holistik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abe, Yoko., dan Masako Nakamura. (2007). Shokyu O Oshieru. Tokyo: Hitsuji Shobou.
- Adnyani, K. E. K., Sadyana, I. W., Suartini, N. N., & Hermawan, G. S. (2020). Pelatihan dan pendampingan pembuatan powtoon bagi guru bahasa Jepang SMA/SMK di Kabupaten Buleleng. *WIDYA LAKSANA*, 9(2), 150-156.
- Afriana, J., 2015. Project based learning (PjBL). *Makalah untuk Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.*
- Astartia, D. D., Rochim, J. F., Fatin, J. S. B., Darrienda, A. A., & Hapsari, I. (2024). EVALUASI PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING (PBL) DI PERGURUAN TINGGI VOKASI PADA PROJECT TRANSKRIPSI DAN SUBTITLE VIDEO PEMBELAJARAN TERKAIT KESELAMATAN KERJA DI PERUSAHAAN JEPANG. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(3), 1905-1918.
- Asipi, L.S., Rosalina, U. and Nopiyadi, D., 2022. The analysis of reading habits using Miles and Huberman interactive model to empower students' literacy at IPB Cirebon. *International Journal of Education and Humanities*, 2(3), pp.117-125.

- Astuti, S. W., Priyono, S., & Afifah, S. (2020). Pengaruh model pembelajaran (PBL) project based learning terhadap hasil belajar mata pelajaran kewirausahaan peserta didik kelas XI SMK Muhammadiyah 03 Sukaraha. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 4(2), 46–53. <https://doi.org/10.30599/UTILITY.V4I02.1157>
- Aziz, S. A., & Nurachadijat, K. (2023). Project Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 67-74.
- Budiarta, Luh Gd Rahayu. 2019. "MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK: PENGARUHNYA TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA DAN PROSES BELAJAR". *Media Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Undhira Bali. Vol.3,
- Dwi, A., 2023. *Penerapan Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Dalam Mengatasi Krisis Pembelajaran (Learning Loss) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Di Sma Negeri 12 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Erdoğan, V., 2019. Integrating 4C skills of 21st century into 4 language skills in EFL classes. *International Journal of Education and Research*, 7(11), pp.113-124.
- Firdaus, Heroza, Azkya Milfa Laensadi, Gupo Matvayodha, Fitri Nauli Siagian, and Ika Aryastuti Hasanah. 2022. "Analisis Evaluasi Program Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 686-692
- GINANJAR, H., SEPTIANA, T., GINANJAR, D. and AGUSTIN, S., 2021. Keberhasilan Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek: Faktor-faktor Kunci dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2).
- Hermawan, D. A., & Amri, M. (2022). Penerapan Metode Project Based Learning “Teman Jepang” Melalui Penggunaan Aplikasi Hellotalk untuk Pembelajaran Menulis Bahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 8(2).
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi kurikulum merdeka belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011-3024.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Kurikulum Merdeka. Tersedia di : <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka> Diakses pada 31 Juli 2024.**
- Lesnowati, I., & Hafifi, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 5(2), 9–18. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v5i2.652>
- Mardani, D. M. S., Antartika, I. K., Suputra, P. H., & Sadyana, I. W. (2023). Pelatihan Penguatan Kemampuan Berbahasa Jepang Level Chukyu bagi Guru Bahasa Jepang di SMA dan SMK Kabupaten Buleleng Bali. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(1), 83-92.
- Menggo, S., Pramesti, P. D. M. Y., & Krismayani, N. W. (2023). Integrating project-based learning in preparing students’ interpersonal communication skills on speaking courses in

Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(9), 219-240.

Nababan, D., Marpaung, A.K. and Koresy, A., 2023. Strategi Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), pp.706-719.

Nafisah, A. and Saragih, F.A., 2021. Penerapan skill abad 21 dalam pembelajaran bahasa jepang secara online di Sma. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 9(2), pp.143-152. Diakses pada 5 Agustus 2024.

Nopiani, S., Purnamasari, I., Nuvitalia, D. and Rahmawati, A., 2023. Kompetensi 4C Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), pp.5202-5210. Diakses pada 4 Agustus 2024.

Paramartha, A.A. Gede Yudha dan Putu Eka Dambayana S.. 2018. "TYPES, PURPOSE, AND STRATEGIES OF TEACHER'S QUESTIONS IN INDONESIAN EFL CLASSROOM OF JUNIOR HIGH SCHOOL IN BALI". *International Journal Of Language And Literature*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, UNDIKSHA.

Partnership for 21st Century Learning. (2015). P21 Framework Definition. Retrieved September 15, 2018, from <http://www.p21.org/our-work/p21-framework/P21-Framework-Definitions-New-Logo-2015.pdf>

Purnawanto, A.T., 2022. Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 15(1), pp.75-94.

Rahmadhani, P. and Ardi, A., 2024. Studi literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), pp.5153-5162.

Rai, Ida Bagus. 2024. "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Bali Melalui Model Berbasis Proyek Di Sma Negeri Bali Mandara". *JURNAL PENDIDIKAN BAHASA BALI UNDIKSHA*. Jurnal Pendidikan Bahasa Bali. Vol.11,

Rismorlita, C. E. (2020). *PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA JEPANG DI SMA NEGERI 75 JAKARTA UTARA (Suatu Studi Etnografi)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).

**Sampoerna Academy. (2024). Project-Based Learning. Sampoerna Academy.** Tersedia di : <https://www.sampoernaacademy.sch.id/id/project-based-learning/> Diakses pada 30 Juli 2024.

Simanjuntak, M. D. R. (2019). Membangun Ketrampilan 4 C Siswa Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0.

Suardana, I Nyoman. 2019. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIVITAS SISWA SMP PADA PEMBELAJARAN IPA ". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*. Jurusan Fisika dan Pengajaran IPA. Vol.2,

- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmayasa, I Made Hendra. 2021. "Dampak Model Pembelajaran PJBL Berbantuan Whatsapp Terhadap Kreativitas dan Keterampilan Menulis Siswa". *Jurnal Mimbar Ilmu Undiksha*. Vol.26,
- Sunismi, et al. (2022). *Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)*. Malang : CV. literasi Nusantara Abadi.
- Susilowati, S. and Ramli, M., 2017, October. Analisis keterampilan berpikir kritis siswa madrasah aliyah negeri di Kabupaten Magetan. In *Seminar Nasional Pendidikan Sains* (Vol. 21, No. 1, pp. 223-231).
- Umam, K., 2021. Kurikulum dan Tuntutan Kompetensi Abad 21. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), pp.511-526. Diakses pada 31 Juli 2024
- Utami, I G A Lokita Purnamika. 2015. "Teacher Certification Program in Indonesia: Problems and Recommendation for the Betterment of the Program". *International Journal Of English Education*. IJEE. Vol.4,
- WULANDARI, Wulandari; YENI, Yeni; RESTU HANDAYANI, Irvina. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Menggunakan Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Jepang di XI Perkantoran SMK Negeri 1 Magetan. **Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya**, [S.l.], v. 25, n. 1, p. 98-104, mar. 2025. ISSN 2528-7516. Available at: <<https://ojs.unud.ac.id/index.php/pustaka/article/view/107966>>. Date accessed: 27 july 2025.
- Zubaidah, S., 2018, October. Mengenal 4C: Learning and innovation skills untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. In *2nd Science Education National Conference* (Vol. 13, No. 2, pp. 1-18).