

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

2.1.1. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran di mana peserta didik terlibat secara aktif melalui pelaksanaan tugas proyek selama proses belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Abidin (2016: 167) bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menekankan aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* atau pembelajaran terbuka. Dalam model ini, peserta didik mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh untuk mengerjakan suatu proyek yang bertujuan untuk menghasilkan produk otentik tertentu.

Pembelajaran yang inovatif meliputi model pembelajaran berbasis proyek. Diungkapkan oleh Surya, dkk (2018: 24) model pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran yang inovatif yang berfokus pada peserta didik dan memposisikan guru sebagai motivator dan fasilitator. Dalam model ini, peserta didik diberikan peluang untuk bekerja secara mandiri dalam mengonstruksi proses belajar mereka. Selain itu, Komarudin, dkk. (2020: 48) menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan paham konstruktivisme peserta didik untuk membangun pengetahuan itu sendiri dengan bereksperimen, mendesain, dan mengkonstruksi suatu proyek penelitian untuk mengalami suatu proses pemecahan masalah.

Berdasarkan pengertian mengenai model pembelajaran berbasis proyek dari berbagai pendapat para ahli di atas, peneliti memilih teori model pembelajaran berbasis proyek dari Komarudin, dkk. (2020: 48) karena pendekatan ini mengadopsi konsep konstruktivisme, memotivasi peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan melalui eksperimen, desain, dan konstruksi proyek penelitian. Teori tersebut diyakini memberikan lingkungan yang mendukung perkembangan keterampilan kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah sesuai

dengan prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran, menjadikannya dasar yang kuat untuk penelitian yang dilakukan.

2.1.2. Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Dalam menerapkan model pembelajaran, guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam terhadap karakteristik yang digunakan. Menurut Kemekdikbud (2013) karakteristik pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut:

- 1) Siswa menghasilkan keputusan tentang kerangka kerja.
- 2) Adanya konflik yang diajukan kepada siswa.
- 3) Siswa mendesaian untuk menentukan solusi pada permasalahan yang dihadapi.
- 4) Siswa secara kolaboratif bertanggung jawab untuk memecahkan masalah.
- 5) Proses evaluasi secara berlanjut.
- 6) Peserta didik secara bertahap melakukan refleksi mengenai yang sudah dijalankan.
- 7) Hasil akhir siswa dievaluasi secara kualitatif.
- 8) Situasi pembelajarannya toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Menurut Sutirman (2013: 44) bahwa model pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Peserta didik membuat kerangka kerja.
- 2) Peserta didik menemukan masalah yang belum terpecahkan.
- 3) Peserta didik merancang proses untuk mencapai hasil.
- 4) Peserta didik mampu mengola informasi dan bertanggung jawab.
- 5) Peserta didik meninjau balik yang dikerjakan.
- 6) Hasil akhir berupa produk dan dievaluasi oleh guru.
- 7) Menghasilkan kesalahan serta perubahan.

Berdasarkan karakteristik model pembelajaran berbasis proyek yang di kemukakan oleh para ahli di atas, peneliti memilih teori dari Sutirman (2013: 44) karena pendekatannya yang menguraikan tujuh ciri khas model pembelajaran tersebut. Menurut Sutirman, model ini melibatkan peserta didik dalam pembuatan kerangka kerja, penemuan masalah yang belum terpecahkan, perancangan proses untuk mencapai hasil, kemampuan mengelola informasi dan tanggung jawab, peninjauan balik terhadap pekerjaan yang dilakukan, hasil akhir berupa produk

yang dievaluasi oleh guru, serta mendorong terjadinya kesalahan dan perubahan. Pemilihan teori ini didasarkan pada keyakinan bahwa karakteristik yang dijelaskan oleh Sutirman menciptakan lingkungan pembelajaran proyek yang dapat merangsang kemampuan analitis, kreativitas, dan tanggung jawab peserta didik, sejalan dengan tujuan pembelajaran berbasis proyek. Dengan demikian, teori ini dianggap relevan dan memberikan dasar yang kokoh untuk penelitian yang dilakukan.

2.1.3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Setiap model pembelajaran dirancang supaya membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien, sehingga tujuan dan hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal. Namun setiap model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Ngilimun (2014: 197) kelebihan model pembelajaran berbasis proyek ini antara lain:

- 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Para siswa akan lebih tekun dan tertantang untuk berusaha lebih keras dalam mencapai proyek.
- 3) Lebih menyenangkan daripada komponen kurikulum lain.
- 4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah. Hal ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks.
- 5) Meningkatkan keterampilan kolaborasi. Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- 6) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber.
- 7) Menyediakan pengalaman belajar yang didesain agar siswa dapat berkembang sesuai dunia nyata.
- 8) Memberikan pengalaman kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Menurut Sumarni (2015: 478–484) mengungkapkan beberapa kelebihan dalam model pembelajaran PjBL seperti:

- 1) PjBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

- 2) PjBL meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar secara kooperatif maupun kolaboratif.
- 3) PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa.
- 4) PjBL dapat meningkatkan kemampuan akademik siswa.
- 5) PjBL meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik. Karena peserta didik dituntut untuk bekerja bersama orang lain.
- 6) PjBL dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kemampuan manajemen dan kemampuan mengkoordinasi sumber belajar.
- 7) PjBL juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Kelebihan model pembelajaran berbasis proyek dari penjelasan para ahli di atas yaitu diantaranya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem kompleks, meningkatkan kolaborasi peserta didik, dan memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek.

Setiap metode mempunyai kekurangannya masing masing. Meskipun metode ini membuat suasana belajar menjadi menyenangkan memberi pengalaman siswa untuk mengorganisasi proyek sehingga dapat meningkatkan keaktifan, melatih kerjasama dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, namun model pembelajaran ini juga memiliki kelemahan yang dijelaskan Daryanto dan Raharjo (2012: 162), yaitu:

- 1) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- 3) Banyaknya instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana instruktur memegang peran utama dikelas.
- 4) Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- 5) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- 6) Kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam bekerja kelompok.
- 7) Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

Menurut Widiasworo (2017: 189) dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek tentu tidak dapat lepas dari segala hambatan dan kendala. Hambatan dan kendala tersebut mencerminkan bahwa masih ditemukannya beberapa kelemahan dari model pembelajaran ini, antara lain sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berbasis proyek memerlukan banyak waktu yang harus disediakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks.
- 2) Banyak orang tua peserta didik yang merasa dirugikan karena menambah biaya untuk memasuki sistem baru.
- 3) Banyak instruktur merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana instruktur memegang peran utama di kelas. ini merupakan tradisi yang sulit, terutama bagi instruktur yang kurang atau tidak menguasai teknologi.
- 4) Banyaknya peralatan yang harus disediakan. oleh karena itu, disarankan untuk menggunakan team teaching dalam pembelajaran.
- 5) Peserta didik memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- 6) Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
- 7) Apabila topik yang diberikan pada masing masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak memahami topik secara keseluruhan.

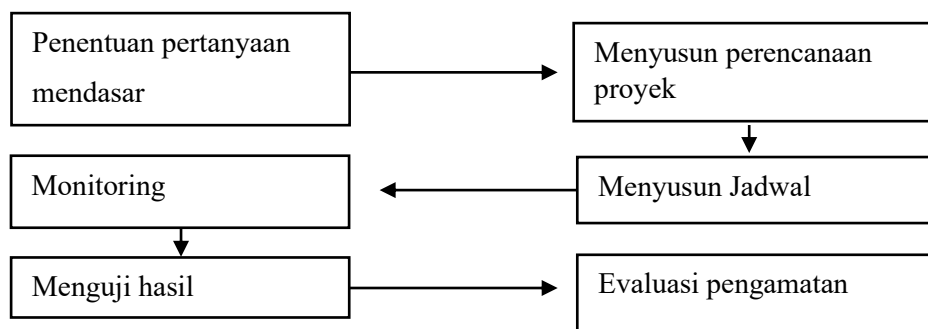
Kekurangan dari model pembelajaran berbasis proyek antara lain memerlukan banyak waktu yang harus disediakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks, memerlukan biaya yang lebih besar dibanding dengan model pembelajaran lain, ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok, dan apabila topik yang diberikan pada masing masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak memahami topik secara keseluruhan. Akan tetapi dari beberapa kekurangan tersebut pasti dapat dicari solusinya yaitu dengan membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan proyek, meminimalisir biaya dengan cara menggunakan peralatan sederhana yang terdapat di lingkungan sekitar dan memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau.

2.1.4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Langkah –langkah pelaksanaan model pembelajaran PJBL (Project Based Learning) menurut Mulyasa (2014: 145-146) 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 sebagai langkah nyata dari sebuah proyek. Penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target.
- 4) Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek. Peserta didik mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan.

Langkah –langkah pelaksanaan model pembelajaran PJBL (Project Based Learning) menurut modul Widiarso, E (2016:184) adalah sebagai berikut:



Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran PJBL

Penjelasan langkah-langkah model pembelajaran PJBL (*project based learning*) adalah sebagai berikut:

- 1) Penentuan pertanyaan mendasar

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Topik penugasan sesuai dengan dunia nyata yang relevan untuk peserta didik. dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.

- 2) Mendesain perencanaan proyek Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru 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.

3) Menyusun jadwal

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

- a) Membuat timeline (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek,
- b) Membuat deadline (batas waktu akhir) penyelesaian proyek,
- c) Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru,
- d) Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan
- e) Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan.

4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek

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

5) Menguji hasil

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta.

6) Mengevaluasi pengalaman

Pada akhir pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan langkah-langkah mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek di atas dari berbagai para ahli, peneliti mengambil langkah atau tahapan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dari modul Widiarso, E (2016:184) yaitu: (1) Penentuan pertanyaan mendasar, (2) Menyusun perencanaan proyek, (3), Menyusun Jadwal (4) Monitoring, (5) Menguji hasil, (6) Evaluasi

pengamatan. Alasan peneliti memilih tahapan dari Modul Winarso yaitu dalam pengerjaan proyek tersebut lebih aktif karena siswa melakukan pengerjaan dan pada akhir tugas siswa melakukan presentasi memaparkan pengerjaan dan juga hasilnya. Guru juga memantau apa yang dikerjakan siswa dan juga di akhir melakukan evaluasi dalam pelaksanaan tugas siswa.

2.2. Canva

2.2.1. Pengertian Canva

Canva adalah sebuah aplikasi desain online yang menyediakan berbagai templete desain yang dapat digunakan untuk keperluan media pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Pelangi (2020: 81) bahwa canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, pamflet, brousur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam website ataupun aplikasi canva. Rahmasari, dkk. (2021: 166) mengatakan canva adalah platform desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunanya untuk membuat desain dengan hasil yang profesional untuk mendesain.

Aplikasi canva dapat membawa kemudahan bagi para guru dalam merancang media pembelajaran, sebagaimana diungkapkan oleh Wulandari dan Mudillah (2022: 110) bahwa canva menjadi salah satu aplikasi yang diminati oleh kalangan guru untuk memanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran. Triningsih (2021: 130) juga menjelaskan bahwa canva dapat mempermudah guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik

Berdasarkan pandangan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi canva adalah alat desain online yang memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran melalui pemanfaat beragam elemen desain yang kreatif dan professional. Dengan kemudahan penggunaan dan banyak fitur yang disediakan, canva menjadi solusi efektif untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi guru dan peserta didik.

2.2.2. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Canva

Menurut Tri Wulandari (2022: 112), langkah penggunaan aplikasi Canva yang mudah dilakukan baik menggunakan gawai maupun laptop adalah sebagai berikut:

- 1) mendownload aplikasi canva melalui playstore untuk menggunakan gawai atau membuka canva melalui website resmi canva yaitu, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.canva.editor> untuk pengguna gawai.
- 2) membuat akun canva, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun facebook, google, atau email.
- 3) membuat desain melalui canva, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan templete guru dan peserta didik dapat menggunakan canva dengan mudah serta dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. serta terdapat beragam fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana tidak menyulitkan pengguna.
- 4) menyimpan hasil desain dari canva, setelah desain selesai, langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri atau pun file penyimpanan.

Dengan demikian, pengguna Canva dapat dengan mudah mendownload aplikasi, membuat akun, membuat desain sesuai kebutuhan, dan menyimpan hasil desain dengan langkah-langkah yang sederhana. Aplikasi Canva juga menawarkan beragam fitur untuk memudahkan pengguna dalam proses desain.

2.2.3. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva

Setiap aplikasi pasti terdapat kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan. Dari pendapat Raaihani (2021: 13), kelebihan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran meliputi:

- 1) Memiliki beragam template desain grafis yang menarik.

- 2) Membantu melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran dengan fitur *drag and drop*.
- 3) Menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran.
- 4) Memungkinkan peserta didik untuk mempelajari kembali materi yang sudah dibagikan.
- 5) Fleksibilitas dalam mendesain media pembelajaran menggunakan handphone atau laptop.

Menurut Tanjung & Faiza (2019), kelebihan aplikasi Canva adalah:

- 1) Tersedia berbagai desain menarik.
- 2) Meningkatkan kreativitas guru dan siswa dengan berbagai fitur yang ada.
- 3) Menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran.
- 4) Dapat digunakan melalui gawai seperti handphone.

Berdasarkan pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Canva memiliki kelebihan dalam mendukung pembuatan media pembelajaran dengan beragam template dan fitur kreatif yang memudahkan pengguna dalam menghasilkan desain menarik.

Selain kelebihan-kelebihan yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat beberapa kekurangan mendasar dalam penggunaan aplikasi canva, seperti yang diungkapkan oleh para beberapa para ahli:

Garris Pelangi (2020: 88) menyatakan bahwa beberapa kekurangan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran adalah:

- 1) Ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Tanpa koneksi internet yang memadai, pengguna tidak dapat menggunakan Canva untuk memproses atau membuat desain.
- 2) Terdapat templat berbayar dan gratis. Meskipun banyak templat gratis yang tersedia, pengguna dengan kreativitas terbatas mungkin memerlukan keterampilan desain tambahan untuk membuat media pembelajaran yang menarik.

Merrisa Monoarfa dan Abdul Haling (2021: 88) juga menyebutkan beberapa kekurangan Canva:

- 1) Bergantung pada koneksi internet yang stabil. Tanpa akses internet yang memadai, Canva tidak dapat digunakan untuk mendesain.
- 2) Beberapa elemen seperti template, stiker, ilustrasi, dan font berbayar, meskipun banyak opsi gratis yang tersedia.
- 3) Kemungkinan adanya kesamaan desain dengan orang lain, namun ini bisa diatasi dengan pemilihan desain yang berbeda.

Dengan mempertimbangkan pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa meskipun Canva memiliki kelebihan yang signifikan dalam mendukung pembuatan media pembelajaran, tetap ada beberapa kekurangan yang perlu diwaspadai, seperti ketergantungan pada koneksi internet dan adanya fitur berbayar. Pemilihan desain yang kreatif dan unik juga menjadi faktor penting dalam mengatasi beberapa kekurangan tersebut.

2.2.4. Manfaat Canva bagi Guru dan bagi Peserta Didik

2.2.4.1. Bagi Guru

Dengan memanfaatkan Canva, para guru diharapkan dapat menjadi lebih inovatif dalam menyusun proses pembelajaran. Guru memiliki kesempatan untuk berkreasi melalui Canva, seperti membuat materi menggunakan slide presentasi, video pendek, poster, infografis, dan berbagai pilihan lainnya. Hal ini bertujuan untuk membuat penyampaian materi kepada siswa menjadi lebih menarik dan interaktif.

Selain itu, guru juga memiliki kemampuan untuk memberikan tugas kepada siswa melalui aplikasi Canva ini, seperti tugas membuat iklan atau membuat materi yang akan dipresentasikan di depan kelas. Dengan demikian, diharapkan penggunaan Canva dapat memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran dan kreativitas guru dalam mengajar.

2.2.4.2. Bagi Peserta Didik

Dengan memanfaatkan Canva, diharapkan para peserta didik akan semakin termotivasi dalam proses belajar. Selain dapat menyelesaikan tugas-tugas sekolah, para siswa juga dapat mengembangkan kreativitas mereka melalui kegiatan desain grafis. Di era digital saat ini, tugas-tugas seperti pembuatan iklan,

poster, dan materi presentasi akan menjadi lebih menarik dan mengasyikkan dengan dukungan teknologi yang ada, sehingga memudahkan siswa dalam proses belajar.

Para siswa dapat menggunakan beragam template yang disediakan oleh Canva, kemudian mengedit dan mengolahnya menjadi karya grafis yang diperlukan dalam pembelajaran. Selain itu, siswa juga dapat mengasah kreativitas dalam pengelolaan kelas melalui Canva, seperti membuat jadwal piket, struktur organisasi kelas, dan berbagai poster yang dapat mempercantik ruang kelas. Semua ini dapat dicapai melalui berbagai menu yang tersedia dalam aplikasi Canva.

Dengan demikian, Canva tidak hanya akan membantu para siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik, tetapi juga akan membuka peluang bagi mereka untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan pengelolaan dalam lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

2.2.5. Kriteria Penilaian Aplikasi Canva

Menurut Sulistyono (Salsabila, 2021, 777) penilaian mencakup empat aspek, antara lain: 1) isi teks singkat, padat akan informasi, dan jelas keterbacaannya. 2) desain warna menarik, ukuran elemen penyusun professional, pesan yang ingin disampaikan menjadi pusat perhatian. 3) gambar menarik, bermakna sebagai penyampai pesan, dan orisinal. 4) pesan sangat mudah ditangkap pembaca.

Dengan memperhatikan empat aspek diatas, penilaian terhadap aplikasi canva dapat mencakup keberhasilan dalam menghadirkan isi yang jelas, desain yang menarik, penggunaan gambar yang efektif, dan kemampuan pesan yang optimal kepada pembaca.

2.3. Slogan

2.3.1. Pengertian Slogan

Definisi slogan menurut Kamus Praktis Bahasa Indonesia adalah kalimat pendek yang mudah diingat dan membangkitkan daya pikat serta semangat untuk mengajak khalayak melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan (Taufik, 2010:998). Hal senada diungkapkan oleh Alwi (2003: 108), bahwa slogan merupakan bentuk penyampaian informasi atau pemberitahuan dan slogan biasanya ditulis dengan kalimat pendek yang menarik, singkat, mudah diingat, dan persuasi

yang memiliki tujuan untuk menegaskan sebuah pemikiran atau prinsip, bahkan slogan juga merupakan perkataan atau kalimat pendek yang menarik atau mencolok dan mudah diingat untuk menjelaskan tujuan suatu ideologi, organisasi, dan partai politik. Slogan juga diartikan sebagai perkataan atau kalimat pendek yang dipakai sebagai dasar tuntunan (pegangan hidup); prinsip utama dari suatu usaha, organisasi, dan sebagainya. Slogan sering pula disebut moto atau semboyan. Slogan lebih mengutamakan kepadatan makna dan kehematan kata-kata (Kosasih, 2017: 29).

Berdasarkan pandangan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa slogan adalah kalimat pendek yang menarik, singkat, mudah diingat, dan persuasif dengan pertujuan untuk mengajak khalayak melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan.

2.3.2. Ciri Kebahasaan Slogan

Pardjimin (2005: 33) mengungkapkan bahwa Slogan dapat berupa kelompok kata atau kalimat pendek yang menarik, mencolok, dan mudah diingat untuk memberitahukan tujuan atau visi suatu organisasi, kegiatan, golongan, organisasi, atau perusahaan. Isi slogan menggambarkan visi atau tujuan suatu organisasi, kegiatan, golongan, organisasi, atau perusahaan. Isi slogan menggambarkan visi, tujuan, dan harapan dari sebuah kegiatan atau organisasi atau perusahaan. Slogan dibuat untuk menginformasikan suatu hal.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa slogan mempunyai ciri-ciri khusus yang berbeda dengan iklan, dan poster. Adapun ciri kebahasaan slogan yaitu;

- 1) Merupakan teks persuasif yang mengutamakan unsur kata-kata.
- 2) Berupa perkataan yang mudah diingat dan menarik.
- 3) Berupa klausa, frase, maupun kalimat.
- 4) Berupa semboyan sebuah organisasi atau masyarakat.

Menurut Abiromo (2014) Slogan memiliki tiga ciri yaitu *Familiarity*, *Differentiation*, dan *Message of Value*.

- 1) *familiarity* (mudah diingat) dalam hal ini kalimat yang digunakan hendaknya mudah diingat dan mudah disebut atau diucapkan.

- 2) *differentiation* (berbeda) dalam hal ini kalimat yang digunakan dapat menjadi ciri khusus yang membedakan dengan produk lain.
- 3) *message of value* (nilai yang terkandung dalam pesan) dalam hal ini kandungan makna dapat tersampaikan sehingga diharapkan makna ini dapat mempengaruhi konsumen untuk mengkonsumsi produk tersebut.

Kemudian, Meri Ratna Dewi, dkk. (2022: 138) mengatakan bahwa kata-kata dalam slogan disusun sedemikian rupa agar dapat mempengaruhi pembaca dengan ciri kebahasaan sebagai berikut:

- 1) kata-katanya singkat, menarik, dan mudah diingat.
- 2) Merupakan semboyan suatu organisasi atau masyarakat.

Ada juga yang dikatakan oleh

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri slogan adalah (1) berupa teks persuasif dengan unsur kata-kata utama, (2) mudah diingat dan menarik, (3) bentuk klausa, frase, atau kalimat pendek, (4) mencerminkan semboyan organisasi atau masyarakat, (5) *familiarity* (kemudahan diingat), (6) *differentiation* (pembeda), (7) *message of value* (pesan nilai), (8) singkat, menarik, dan mudah diingat.

2.3.3. Langkah-Langkah Menulis Slogan

Slogan merupakan salah satu karya sastra yang memiliki struktur dan kaidah kebahasaan yang unik dalam penulisannya. Selain itu proses pembuatan slogan juga memiliki aturan tertentu. haryanto (2006: 152) memaparkan langkah-langkah dalam menulis slogan, sebagai berikut:

- 1) Tentukan tema dan objek slogan

Langkah pertama yang harus dicari dahulu yaitu tema dan objek yang akan dibahas. Dengan cara mencari pembahasaan lebih detail dan spesifik.

- 2) Cari dan kupas keunikan dari objek

Setelah menentukan tema dan objek, carilah keunikan dari objek tersebut. Alangkah baiknya dijadikan poin bahasan singkat tentang objek yang telah ditentukan.

- 3) Analisis keunikan yang paling menarik

Dengan menyeleksi dari keunikan objek yang telah ditentukan yang paling menarik dibandingkan dengan yang lainnya.

4) Buat ungkapan yang kreatif dan menarik

Dengan selanjutnya yaitu membuat ungkapan yang menarik dari keunikan yang telah ditentukan.

5) Buatlah ungkapan yang kreatif dan menarik

Dari beberapa ungkapan yang kreatif dan menarik tersebut dicocokkan dengan kebutuhan. Jika perlu dibuat lebih singkat, padat, dan jelas dalam memilih dan menggunakan kata. Dan dibuat kalimat yang persuasif.

6) Buat desain konten mencolok

Tujuan sama, yaitu agar pembaca melihat slogan yang telah dibuat. Dengan catatan sebagai tambahan, jangan sampai berlebihan sehingga dapat menghalangi tulisan slogan.

Menurut Arrie Widhayanti (2020: 48) menyebutkan langkah-langkah membuat teks slogan sebagai berikut:

1) Menentukan topik/tujuan

Tentukan terlebih dahulu topik permasalahan yang akan dijadikan slogan.

2) Merumuskan pesan/amanat

Setelah menentukan topik permasalahan yang akan dijadikan slogan, kemudian susun pesan slogan tersebut.

3) Merumuskan kalimat yang menarik, singkat, padat, dan jelas.

4) Menuliskan dengan huruf besar dengan panduan warna yang menarik sehingga mudah di baca dan diingat.

Berdasarkan pandangan para ahli, langkah-langkah dalam menulis slogan melibatkan serangkaian tahapan terstruktur. Langkah pertama adalah menentukan tema dan objek slogan, diikuti dengan mencari keunikan dari objek tersebut. Keunikan yang paling menarik dipilih sebagai dasar merumuskan pesan. Pesan ini kemudian diubah menjadi ungkapan kreatif dengan kata-kata kuat. Ungkapan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan, diharmoniskan dengan desain visual yang menonjol namun sederhana, dan ditulis dengan huruf besar dan warna yang menarik. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, proses kreatif dalam menulis slogan menjadi terarah, memastikan pesan tersampaikan jelas dan efektif kepada khalayak.

2.3.4. Kriteria Penulisan Slogan

Proses pembuatan slogan juga memiliki aturan tertentu. Laksono (2008:141) memaparkan bahwa kriteria penulisan slogan, yaitu:

- 1) Isi. Yang artinya ide atau gagasan pola pikir yang dimiliki siswa yang disalurkan melalui slogan.
- 2) Desain, yang artinya kemasan atau keterampilan yang digunakan dalam menulis slogan.
- 3) Gambar, penentuan gambar harus sesuai dengan tema dari slogan.
- 4) Ketersampaian pesan, artinya pilihan kata yang digunakan harus mudah dipahami dan dapat menarik minat pembaca dalam membaca slogan yang telah dibuat.
- 5) Kualitas dan keunikan, artinya setiap slogan yang dibuat harus memiliki keunikan tersendiri dalam penulisannya dan memiliki kualitas dalam isi yang bersifat implisit.

Menurut Ratna Sari (2014) bahwa ada beberapa kriteria penulisan slogan yang harus diperhatikan, yaitu:

- 1) Kepadatan isi atau singkat Slogan yang ditulis harus padat, singkat dan isinya jelas. Hal ini dilakukan agar slogan tersebut dapat dipahami oleh orang yang melihat atau mendengarnya.
- 2) Kesesuaian slogan dengan tujuan yang ditentukan untuk menulis slogan, yang harus dipahami adalah fungsi slogan dan khalayak yang dituju.
- 3) Keaslian slogan atau kreativitas. Kreativitas yaitu sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan.

Berdasarkan pandangan yang diuraikan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa kriteria penulisan slogan meliputi beberapa aspek penting. Isi slogan harus mengandung ide yang jelas disampaikan kepada pembaca, sementara desain dan gambar harus mendukung tema serta pesan yang ingin disampaikan. Pesan dalam slogan perlu jelas dan menarik, dengan kata-kata yang mudah dimengerti. Setiap slogan harus unik dan berkualitas, memberikan nilai tambah pada isi. Selain itu,

singkatan isi, kesesuaian dengan tujuan, dan keaslian dalam kreativitas juga penting.

2.4. Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Menulis Teks Slogan

2.4.1. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator Menulis Teks Slogan dalam Kurikulum 2013

Tujuan pembelajaran menulis teks slogan bagi siswa yaitu meningkatkan keterampilan berbahasa khususnya dalam hal menulis. Serta dapat mengasah kemampuan menulis siswa melalui ide, gagasan, siswa dalam bentuk slogan. Penulis mengambil kompetensi inti dan kompetensi dasar pada Kurikulum 2013 revisi

1) Kompetensi Inti

KI-3 : memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemuanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban, terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan niatnya untuk memecahkan masalah.

KI-4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

2) Kompetensi Dasar

4.4 : Menyajikan gagasan, pesan dan ajakan dalam bentuk iklan, slogan, atau poster secara lisan dan tulis.

3) Indikator

4.4.1 : Menyusun langkah-langkah penulisan iklan, slogan atau poster.

4.4.2 : Membuat teks iklan, slogan, atau poster secara tertulis dengan memperhatikan langkah-langkah penulisan dan struktur iklan menggunakan aplikasi canva.

2.4.2. Tujuan Pembelajaran

Dalam Kurikulum 2013, pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif dan dapat disajikan proses pembelajaran

di kelas untuk model pembelajaran mandiri atau kelompok. Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara lisan atau tulisan. Pada tujuan pembelajaran ini, peserta didik mampu membuat teks slogan dengan memperhatikan struktur teks, kaidah kebahasaan serta mampu mempresentasikan hasil kerjanya.

1) Peran Materi

Materi ajar mempunyai peranan penting dan merupakan bahan utama yang digunakan sebagai sumber informasi yang terdapat dalam rencana pembelajaran. Menurut Majid (2014: 44) bahwa materi ajar atau materi pokok adalah pokok-pokok materi pembelajaran yang harus dipelajari siswa sebagai sarana pencapaian kompetensi dan yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan indikator belajar. Dalam hal ini materi ajar yang disampaikan meliputi beberapa yaitu mengenai teks slogan, pengertian teks slogan, struktur teks slogan, kaidah kebahasaan teks slogan. Materi pembelajaran juga dapat menambah pengetahuan siswa karena materi tersebut bahan pelajaran siswa.

2) Peran Guru

Guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai penyedia sumber belajar dan partisipan dalam kegiatan pembelajaran, serta sebagai pembimbing siswa karena model ini model pembelajaran aktif yang menuntut siswa untuk lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan dan kreativitas yang dimilikinya hingga mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (2016): 58) guru adalah faktor penentu yang sangat dominan dalam Pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peran dalam proses Pendidikan secara keseluruhan.

Pada saat proses pembelajaran teks slogan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media canva guru berperan sebagai informan yaitu orang yang memberikan informasi mengenai pembelajaran teks slogan. Guru memberikan rangsangan motivasi agar siswa menjadi termotivasi dan dengan mudah dalam menemukan ide-ide yang dapat menjadi bahan untuk menulis teks slogan. Ketika siswa sudah mampu dan memahami pembelajaran siswa

melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru. Peran guru bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator bagi siswa selama proses pembelajaran. Setelah siswa mampu mengerjakan dan melaksanakan tugas.

3) Peran Siswa

Peran siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek yaitu menuntut siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam kegiatan pembelajarannya. Pada pembelajaran berbasis proyek ini, siswa harus mampu untuk memecahkan sesuatu permasalahan mengenai kerja proyek. Proyek yang harus dihasilkan siswa yaitu slogan dari aplikasi canva.

4) Rancangan Pembelajaran Model Pembelajaran berbasis Proyek

Tabel 2. 2 Rancangan Pembelajaran Model Pembelajaran berbasis Proyek

No	Langka Kerja	Aktifitas Guru	Aktivitas Siswa
1	Penentuan Pertanyaan Mendasar	Guru menyampaikan topik dan memajukan pertanyaan bagaimana cara memecahkan masalah.	Mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus dilakukan peserta didik terhadap topik/pemecahan masalah.
2	Menyusun Perencanaan proyek	Guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan.	Berdiskusi Menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan.
3	Menyusun jadwal pembuatan	Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek	Menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama.

		(tahap-tahapan dan pengumpulan).	
4	Memonitor Keaktifan dan Kemajuan Proyek	Guru memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan.	Melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru.
5	Menguji Hasil	Guru berdiskusi tentang prototipe proyek, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standar.	Membahas kelayakan proyek yang telah dibuat dan membuat laporan produk/ karya untuk dipaparkan kepada orang lain.
6	Evaluasi Pengalaman Belajar	Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik merefleksi/kesimpulan.	Setiap kelompok memaparkan laporan, kelompok lain memberikan tanggapan, dan Bersama guru menyimpulkan hasil proyek.

Sumber, Widiarso (2016: 184)

5) Evaluasi

Setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, perlu dilakukan evaluasi atau penilaian terhadap siswa. Dalam hal ini, evaluasi berkaitan dengan penentuan kualitas siswa yang di dalamnya berupa nilai dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan melakukan penilaian, guru dapat mengetahui keberhasilan pencapaian tujuan dalam pembelajaran. Penilaian yang akan dilakukan adalah dengan tes tulis.