



Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Sekolah Dasar

Lifia Rubita Dewi^{1*}, Maryam Isnaini Damayanti², Wahyu Sukartiningsih³, Nurul Istiq'faroh⁴

^{1*234}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*lifia.22041@mhs.unesa.ac.id

Diterima: 3-12-2025

Direvisi: 10-01-2026

Diterbitkan: 31-01-2026

ABSTRAK

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menyadari adanya dampak penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis permainan tradisional pada kemampuan menulis teks prosedur peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang dipilih ialah penelitian eksperimen yang memanfaatkan rancangan *Pre-Experimental Design*, khususnya desain *One-Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian ini ialah kelas III SDN Grobogan 02. Teknik yang dimanfaatkan untuk menggabungkan data yaitu pemberian pengujian berupa soal uraian perintah membuat teks prosedur berbasis permainan tradisional bakiak dan gobak sodor. Hasil yang didapatkan berdasarkan uji *paired sample t-test* menyatakan dimana tingkat signifikansi $0,00 \leq 0,05$ dan hasil $t_{hitung} 38,795 \leq t_{tabel} 2,030$. Penelitian membuktikan adanya dampak penerapan model pengajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis permainan tradisional pada kemampuan menulis teks prosedur peserta didik di kelas III Sekolah Dasar.

Kata kunci: Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL), Keterampilan Menulis, Teks Prosedur

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of the implementation of the Project Based Learning (PjBL) learning model based on traditional games on the writing ability of procedural texts of third-grade elementary school students. The type of research chosen is experimental research that utilizes the Pre-Experimental Design, specifically the One-Group Pretest-Posttest design. The subjects of this study were the third-grade students of SDN Grobogan 02. The technique used to combine the data was the provision of tests in the form of descriptive questions on instructions to create procedural texts based on traditional games of clogs and gobak sodor. The results obtained based on the paired sample t-test state that the significance level is $0.00 \leq 0.05$ and the t count is $38,795 \leq t \text{ table } 2,030$. The study proves the impact of the implementation of the Project Based Learning (PjBL) teaching model based on traditional games on the writing ability of procedural texts of third-grade elementary school students.

Keywords: Project Based Learning (PjBL) Model, Writing Skills, Procedural Text

Pengutipan APA:

Dewi, L.R., Damayanti, M.I., Sukartiningsih, W. & Istiq'faroh, N. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1).



PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai fungsi utama dalam memajukan kualitas tenaga kerja yang bisa beradaptasi dalam kemajuan zaman. Di abad ke-21 ini, pendidikan tidak sekedar menguasai materi, melainkan juga membangun kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4C) (Nasution et al., 2023). Peralihan dari metode belajar yang terfokus pada pendidik ke metode berfokus pada peserta didik menjadi kebutuhan yang mendesak agar para siswa dapat menghadapi tantangan global yang semakin kompleks (Suharmawan, 2023). Pendidikan dasar sebagai dasar dari pendidikan berkelanjutan mempunyai peran yang penting di dalam pengembangan kemampuan literasi, karakter, dan keterampilan berpikir pada siswa (Enjelina et al., 2024). Maka dari itu, inovasi dalam cara mengajar di Sekolah Dasar menjadi hal yang sangat penting untuk dikembangkan, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga sebagai media untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis dan sistematis dengan empat kemampuan bahasa: menyimak, berbicara, membaca, serta menulis (Tarigan et al., 2023).

Pendidikan mempunyai fungsi utama dalam memajukan kualitas tenaga kerja yang bisa beradaptasi dalam kemajuan zaman, tetapi realitas di lapangan menunjukkan tantangan serius pada tingkat sekolah dasar. Prestasi Kognitif siswa kelas III SDN Grobogan 02 dalam pembelajaran menulis teks prosedur masih rendah, dimana siswa kesulitan mengatur ide, menyusun langkah-langkah secara teratur, serta menggunakan bahasa secara efektif berdasarkan pengamatan awal. Kondisi ini seiring dengan temuan riset Nora et al., (2024) yang menyatakan metode ceramah menyebabkan rendahnya pada partisipasi dan kreativitas siswa, diperburuk oleh minimnya pengintegrasian konteks budaya lokal sehingga materi terasa asing dan mengurangi motivasi belajar, khususnya dalam kurikulum merdeka yang menekankan fleksibilitas dan kontekstualitas (Muchson & Widyanono, 2025).

Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang kontekstual untuk mengatasi masalah ini. Salah satu solusi potensial adalah model *Project Based Learning* (PjBL) yang berfokus pada kegiatan nyata dan melibatkan siswa secara aktif dalam penyelidikan, perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi (Anggraini & Wulandari, 2021). Berdasarkan teori Konstruktivisme, *Project Based Learning* (PjBL) terbukti mampu meningkatkan kemampuan komunikasi, manajemen waktu, penilaian diri, dan berpikir kritis para siswa (Candin et al., 2023), serta memberikan pengalaman yang berarti yang mampu merangsang kreativitas siswa dalam pembelajaran (Azzahra et al., 2023) dan mampu mengurangi kejenuhan dalam proses belajar (Syihabudin et al., 2020). Menggabungkan permainan tradisional seperti bakiak dan gobak sodor sebagai konteks dalam proyek menulis teks prosedur bukan sekedar meningkatkan partisipasi peserta didik, namun juga menanamkan nilai-nilai pelestarian warisan budaya, sehingga proses belajar lebih nyata dan dekat dengan realitas siswa (Rosa et al., 2024). Berbagai studi empiris telah membuktikan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran secara umum.

Meskipun demikian, penelitian yang mendalami dampak model *Project based Learning* (PjBL) dengan memanfaatkan permainan tradisional pada keterampilan dalam membuat teks prosedur pada peserta didik kelas III SD masih sangat terbatas, karena studi sebelumnya lebih menekankan pada aspek berpikir kritis umum atau keterampilan non-tulis. Kekurangan ini mendorong penelitian ini untuk menyelidiki pertanyaan utama yakni untuk mengamati bagaimana pengaplikasian model pengajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang menggunakan permainan tradisional mempengaruhi kemahiran menulis teks prosedur peserta didik kelas III SDN Grobogan 02 pada pelajaran Bahasa Indonesia di semester satu. Secara teoritis, studi ini memperkaya penerapan PjBL dalam pengembangan literasi Kognitif secara praktis, menyediakan strategi bagi siswa untuk melatih evaluasi diri, bagi guru untuk menciptakan pembelajaran interaktif yang memotivasi, bagi sekolah sebagai model pembelajaran inovatif khususnya dalam keterampilan menulis teks prosedur, serta bagi peneliti untuk mengembangkan wawasan dan pengalaman dalam pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Sebagai latar belakang utama, teks prosedur adalah panduan yang berisi langkah-langkah terstruktur untuk menyelesaikan suatu aktivitas, dengan karakteristik seperti tujuan dan urutan langkah yang jelas, kalimat langsung atau tidak langsung, anjuran serta hal-hal yang harus dihindari, penggunaan kata keterangan, akhiran -i atau -kan, serta penerapan huruf besar serta tanda baca yang benar. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa sekaligus menciptakan pengalaman pembelajaran yang berarti, relevan, dan terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya keterampilan siswa kelas III SDN Grobogan 02 dalam menulis teks prosedur, yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang kontekstual dan minim integrasi budaya lokal. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas III Sekolah Dasar? Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang berarti, relevan, dan terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka.

METODE

Penelitian ini memanfaatkan metode kuantitatif jenis eksperimen. Jenis tersebut ditentukan karena tujuan dari studi ini adalah untuk menganalisis perbedaan hasil dari satu kelompok perlakuan pada kelompok lainnya, sehingga metode eksperimen ini ideal untuk mengidentifikasi apakah ditemukan dampak model pengajaran *Project Based Learning* (PjBL) berdasarkan permainan tradisional pada kemampuan membuat teks prosedur peserta didik kelas III di sekolah dasar.

Rancangan studi ini memanfaatkan *Pre-Experimental Design*, khususnya pada desain *One Group Pretest-Posttest*. Desain tersebut mengaitkan kelompok yang ditunjuk sebagai subyek yang akan dinilai sebelum dan setelah perlakuan diberikan untuk mengidentifikasi kemungkinan hubungan sebab-akibat dengan melakukan *pretest* dan *posttest* untuk memperoleh hasil yang tepat.

Berdasarkan penjelasan diatas, studi ini akan melakukan *pretest* dan *posttest* pada kelas III SDN Grobogan 02. Tujuan dari *pretest* adalah untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam membuat teks prosedur. Setelah melakukan *pretest*, siswa akan memperoleh stimulus melalui model pengajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan menerapkan permainan tradisional. Kemudian, pada fase terakhir belajar, peserta didik diwajibkan mengerjakan soal *posttest* untuk mengevaluasi kemahiran menulis mereka selama belajar. Rancangan dalam studi ini akan ditampilkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Treatment	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2

Penelitian ini dilakukan pada SDN Grobogan 02 yang berada di Jl. A. Yani, tepatnya di Desa Grobogan, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun. Lokasi penelitian tersebut dipilih berdasarkan pada pengamatan dengan sejumlah pertimbangan, seperti kemampuan siswa dalam membuat teks prosedur dengan tema permainan tradisional yang diajarkan dalam kelas III. Di samping itu, peserta didik di kedua kelas memiliki ciri khas yang cukup serupa, termasuk pada kelompok usia, tahap kognitif, dan kemampuan literasi awal, sehingga mewakili keseluruhan populasi peserta didik kelas III. Di samping itu, kontribusi dari institusi sekolah serta guru kelas terkait yang terbuka untuk melaksanakan penelitian ini, yang diharapkan dapat memaksimalkan kualitas pendidikan pada sekolah itu. Disamping itu, sekolah belum pernah menerapkan permainan tradisional untuk sarana dalam belajar menulis teks prosedur. Penelitian dilaksanakan dalam semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 yang berhubungan dengan Kurikulum Merdeka.

Sampel yang terlibat dalam studi ini ialah semua peserta didik dari kelas III di SDN Grobogan 02. Total siswa di SDN Grobogan 02 adalah sebanyak 35 orang. Metode pemilihan sampel yang dimanfaatkan yaitu sampling jenuh. Teknik ini merupakan pemilihan sampel dengan melibatkan semua anggota populasi dijadikan sampel. Sampel penelitian ini mencakup peserta didik di kelas III dari populasi sekolah dasar. Studi ini dilakukan dengan memanfaatkan variabel seperti dibawah ini.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang dapat memengaruhi variabel lain, termasuk variabel terikat. Dalam studi ini, variabel bebasnya yakni model pengajaran *Project Based Learning* (PjBL).

2. Variabel Terikat

Variabel terikat yakni variabel yang bergantung pada variabel yang lain, yaitu variabel bebas. Dalam studi ini, variabel terikatnya ialah keterampilan menulis teks prosedur peserta didik pada kelas III Sekolah Dasar.

Penerapan instrumen dalam studi ini memanfaatkan instrumen tes yang di uji cobakan pada peserta didik, termasuk *pretest* dan juga *posttest*. Lembar pengujian yang akan disediakan berisi soal essay dengan instruksi untuk membuat teks prosedur mengenai permainan bakiak dan gobak sodor.

Agar bisa memahami kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur yang berhubungan dengan permainan tradisional, diperlukan adanya penilaian. Penilaian dalam tes penulisan teks prosedur yang berkaitan dengan permainan tradisional didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat. Berikut ini adalah rubrik penilaian untuk penulisan teks prosedur terkait permainan tradisional.

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kemampuan Menulis Teks Prosedur

Unsur yang dinilai	Skor	Klasifikasi	Kriteria
Kecocokan langkah permainan dengan permainan yang di ceritakan	3	Baik	Seluruh langkah yang dituliskan sesuai.
	2	Cukup	Ditemukan 1 sampai 2 langkah kurang sesuai.
	1	Kurang	Ditemukan > 2 langkah kurang sesuai.
Kelengkapan langkah dalam permainan yang diceritakan	3	Baik	Seluruh (7) langkah telah disebutkan.
	2	Cukup	Menyebutkan 5 sampai 6 langkah saja.
	1	Kurang	Menyebutkan 1 sampai 4 langkah saja.
Keteraturan langkah yang diceritakan	3	Baik	Seluruh (7) langkah ditulis dengan berurutan.
	2	Cukup	Ditemukan 1 langkah ditulis tidak berurutan.
	1	Kurang	Ditemukan >1 langkah ditulis tidak berurutan.
Ketepatan pemakaian huruf besar	3	Baik	Menerapkan huruf besar secara tepat setiap permulaan kalimat.
	2	Cukup	Ditemukan 1 sampai 2 permulaan kalimat tidak menerapkan huruf besar.
	1	Kurang	Ditemukan >2 awal kalimat tidak menerapkan huruf besar.
Ketepatan pemakaian tanda seru	3	Baik	Menerapkan tanda seru secara benar di penutup kalimat.
	2	Cukup	Ditemukan 1 sampai 2 akhir kalimat tidak menerapkan tanda seru.
	1	Kurang	Ditemukan >2 akhir kalimat yang tidak menerapkan tanda seru.
Ketepatan pemakaian tanda baca koma	3	Baik	Menerapkan tanda koma dengan tepat setelah kata penghubung.
	2	Cukup	Ditemukan 1 sampai 2 kesalahan penulisan koma di setiap kata penghubung.
	1	Kurang	Ditemukan >2 kesalahan penulisan koma di setiap kata penghubung.

Sebelum instrumen penilaian diterapkan dalam pengumpulan data penelitian, terlebih dahulu di lakukan uji validasi. Pengujian validitas dilaksanakan melalui pemeriksaan isi lembar tes, modul ajar, serta LKPD. Proses tersebut dilaksanakan para ahli, yaitu dosen yang mempunyai kompetensi di bidang yang diuji. Dosen bertindak selaku validator mampu menyampaikan rekomendasi serta masukan terkait halaman uji tes, modul ajar, serta LKPD, hingga dinyatakan sah dan juga siap dimanfaatkan pada tahap belajar untuk memperoleh temuan penelitian. Berikut adalah rumus yang diterapkan pada pengujian validitas lembar uji tes, modul ajar, serta LKPD.

$$SP = \frac{\sum ST}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan :

- SP : Hasil akhir dari uji validitas
 $\sum ST$: Hasil nilai total dari validator
 $\sum SM$: Jumlah nilai maksimal

Setelah melakukan penghitungan serta memperoleh hasil akhir pengujian validasi yang berbentuk persentase, kemudian data akan diinterpretasikan sesuai dengan ketentuan validasi berikut ini.

Tabel 3. Ketetapan Nilai Validasi Ahli

Nilai	Persentase
$75\% < SP \leq 100\%$	Valid
$50\% < SP \leq 75\%$	Valid, perlu revisi
$25\% < SP \leq 50\%$	Kurang valid, perlu revisi berat
$SP \leq 25\%$	Tidak valid

(Rahmadhani, 2022)

Setelah mendapatkan validasi dari pakar ahli, dilakukan pengujian normalitas untuk mengetahui apa data tingkat kelas III SDN Grobogan 02 berdistribusi normal atau tidak normal. Tahap tersebut dilaksanakan karena merupakan suatu ketentuan sebelum melakukan uji *t-test*. Pada tahap pengujian normalitas digunakan uji *Shapiro-Wilk* berbantuan SPSS *Statistic 25*. Dalam studi ini, apabila data menunjukkan distribusi normal, kemudian dapat disimpulkan bahwasanya sampel yang dimanfaatkan memiliki distribusi yang seimbang dan layak mewakili populasi.

Setelah pengujian normalitas terbukti, tahap selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk menentukan apakah sampel dari kelas III memiliki varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji *Levene test* yang dibantu oleh SPSS *Statistic 25*. Dalam penelitian ini, jika hasil perbandingan nilai signifikansi dengan derajat signifikan menunjukkan bahwa nilai signifikansi $\geq 0,05$, berarti kedua sampel mempunyai varian serupa serta diambil dari kelompok yang homogen.

Setelah dilakukan pengujian normalitas serta homogenitas tercapai, tahap berikutnya yakni melaksanakan uji hipotesis untuk memastikan adanya selisih hasil keterampilan menulis teks prosedur yang berbasis permainan tradisional sebelum dan sesudah menerima perlakuan. Studi ini memanfaatkan pengujian hipotesis berupa uji *paired sample t-test*. Proses pengujian hipotesis dilakukan menggunakan SPSS *statistic 25*. Dengan kebebasan yang digunakan $df = 34$ pada taraf signifikansi sebesar 5%. Keputusan diambil berdasarkan hasil, jika nilai t_{hitung} positif, maka H_a di terima dan H_o di tolak apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Jika t_{hitung} bernilai negatif, H_o diterima dan H_a ditolak apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Selanjutnya langkah yang dilakukan yakni mengukur nilai signifikansi yang didapat pada taraf signifikansi, di mana jika nilai sig. (2-tailed) yang di dapat $\leq 0,05$, H_o ditolak dan H_a diterima.

HASIL

Hasil Uji Validasi Instrumen

Uji validitas instrumen dilakukan untuk modul ajar, instrumen pengamatan, serta lembar tes *pretest* dan *posttest*. Proses validasi ini dilaksanakan oleh dosen ahli, yaitu Dr. Eva Amalia, M. Pd. Hasil dari uji

validitas memperlihatkan bahwa semua instrumen tersebut dinyatakan memenuhi syarat dan dapat dimanfaatkan pada penelitian. Berikut merupakan hasil dari pengujian validasi instrumen penelitian.

Tabel 4. Uji Validasi Dosen Ahli

No.	Bentuk	Persentase	Keterangan
1.	Lembar tes	88 %	Valid
2.	Modul ajar	86,95%	Valid

Berdasarkan tabel 4, hasil pengujian validitas lembar uji tes *pretest* dan *posttest* menunjukkan persentase hasil 88% yang berarti instrument tes dinyatakan valid dan layak digunakan. Selain itu, hasil persentase pada modul ajar menunjukkan nilai 86,95% yang artinya modul ajar valid serta layak diterapkan dalam penelitian.

Data Hasil Pretest dan Posttest

Informasi yang dikumpulkan pada studi, mencakup hasil nilai *pretest* serta *posttest* yang terkait dengan kemahiran menulis teks prosedur yang berbasis permainan tradisional oleh peserta didik kelas III SDN Grobogan 02. Saat pelaksanaan *pretest*, nilai terendah tercatat 29,16 dan nilai tertinggi mencapai 54,16, di mana semua 35 siswa berada dalam kategori kurang. Sementara itu, pada saat *posttest*, nilai terendah meningkat menjadi 66,66 dan nilai tertinggi mencapai 95,83. Berikut adalah informasi mengenai hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik.

Tabel 6. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Kriteria	Rentang Nilai	Banyak Peserta didik (<i>Pretest</i>)	Banyak Peserta didik (<i>Posttest</i>)
Sangat Baik	90,00 – 100,00	0	4
Baik	80,00 – 89,99	0	12
Cukup	75,00 – 79,99	0	12
Kurang	> 75,00	35	7

Berdasarkan tabel 6 di atas, dari 35 siswa yang awalnya menunjukkan kriteria kurang meningkat menjadi 4 siswa menunjukkan kriteria dari kurang menjadi sangat baik, 12 siswa menunjukkan dari kurang menjadi baik, 12 siswa menunjukkan kriteria kurang menjadi cukup dan hanya 7 siswa yang memiliki kriteria kurang setelah diberikan perlakuan. Data ini mengindikasikan adanya kemajuan dalam keterampilan menulis teks prosedur setelah penerapan model pembelajaran PjBL yang berfokus pada permainan tradisional.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas ditetapkan dalam penentuan apakah nilai *pretest posttest* berdistribusi normal dengan memanfaatkan uji *Shapiro-Wilk* melalui aplikasi *SPSS Statistics 25*. Apabila nilai sig. $\geq 0,05$, maka data di anggap terdistribusi normal. Dibawah adalah hasil dari pengujian normalitas untuk nilai *pretest posttest* siswa kelas III di SDN Grobogan 02.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

	<i>Kolmogrov-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	0.189	35	0.003	0.950	35	0.113
<i>Posttest</i>	0.130	35	0.142	0.962	35	0.259

Berdasarkan tabel 7, terdapat nilai sig. pada *pretest* 0,113 serta hasil sig. pada *posttest* 0,259. Keduanya memenuhi syarat untuk pengambilan keputusan karena $0,113 \geq 0,05$ dan $0,259 \geq 0,05$, oleh karena itu, disimpulkan bahwasanya data nilai *pretest* serta *posttest* peserta didik dikelas III SDN Grobogan 02 berdistribusi normal dan mewakili populasi secara baik.

Hasil Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilaksanakan dengan memanfaatkan uji *Levene test*, menggunakan SPSS *Statistics 25*. Hasil dari pengujian homogenitas menunjukkan hasil signifikansi 0,011. Syarat menentukan keputusan adalah apabila hasil sig. $> 0,05$ kedua sampel memiliki varian sama atau homogen. Dibawah ini adalah hasil dari pengujian homogenitas nilai *pretest* dan *posttest* siswa.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil	<i>Based on Mean</i>	6.761	1	68	.011
Belajar	<i>Based on Median</i>	5.727	1	68	.019
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	5.727	1	61.737	.020
	<i>Based on trimmed mean</i>	6.772	1	68	.011

Berdasarkan pada tabel 8, di peroleh nilai signifikansi $0,011 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa data diperoleh dari populasi yang homogen dan memenuhi syarat untuk diteruskan ke uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test*.

Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test)

Setelah memastikan bahwa uji normalitas serta homogenitas telah tercapai, dilaksanakan pengujian hipotesis dengan memanfaatkan uji *paired sample t-test* pada tingkat signifikansi 5%. Berikut adalah hasil pengujian *paired sample t-test* terhadap kemampuan menulis pada teks prosedur siswa kelas III.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
Pair	<i>Pretest</i>	-	6.00910	1.01572	-	-	-38.795	34	0.000
					41.46934	37.34094			
1	<i>Posttest</i>	39.4051							

Berdasarkan pada tabel 9, diperoleh hasil pengujian *paired sample t-test* pada nilai signifikansi dalam sig. (2-tailed) 0,00. Karena hasil tersebut $\leq 0,05$ yakni $0,00 \leq 0,05$, dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan akibat penerapan perlakuan. Berdasarkan hasil diatas, di simpulkan H_a diterima dan H_o ditolak, yang artinya terdapat pengaruh signifikan pada keterampilan menulis teks prosedur siswa sebelum dan juga setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang berbasis permainan tradisional.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan dampak dari model pengajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam mengintegrasikan permainan tradisional terhadap kemahiran penulisan teks prosedur peserta didik di kelas III di SDN Grobogan 02. Studi ini melibatkan sebanyak 35 siswa kelas III yang sebelumnya hanya mendapatkan pembelajaran melalui metode seperti ceramah dan diskusi. Penerapan PjBL dengan bermain permainan tradisional terbukti efektif. hal tersebut secara signifikan memaksimalkan kemahiran dalam penulisan teks prosedur siswa kelas III di tingkat Sekolah Dasar. Hasil studi menegaskan potensi besar terhadap model pengajaran *Project Based Learning* dalam menangani masalah literasi dasar yang berkepanjangan di tingkat pendidikan dasar.

Temuan utama secara langsung menjawab pertanyaan mengenai rendahnya kemampuan menulis. Hal tersebut di akibatkan oleh metode pengajaran yang bersifat abstrak serta tidak terhubung dengan pengalaman sehari-hari siswa. Model pembelajaran ini, terutama melalui permainan bakiak dan gobak sodor mewujudkan tujuan utama penelitian. Model pembelajaran PjBL dengan menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* tersebut menghubungkan struktur teks prosedur (tujuan-bahan-langkah) dengan kegiatan yang berarti dan relevan dengan budaya. Selain itu, pendekatan ini juga memenuhi tuntutan Kurikulum Merdeka terkait pembelajaran yang berbeda berdasarkan kearifan lokal. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk memaksimalkan kualitas dan keberhasilan pada berbagai tahap pembelajaran (Rosa et al., 2024). Menurut Muchson & Widyartono (2025), salah satu keuntungan dari Kurikulum Merdeka adalah sifatnya yang fleksibel. Fleksibilitas ini membantu para guru dalam menyesuaikan materi ajar sesuai dengan minat dan kondisi sekolah serta daerah masing-masing.

Sintaks PjBL menghasilkan jalur kognitif yang khas. Model ini mengubah pengalaman sensorik dari praktik bermain menjadi bentuk linguistik yang terorganisir. Proses pengamatan, kolaborasi, dan refleksi yang berjalan bersamaan mengaktifkan keempat keterampilan yang penting di abad 21 (berpikir analitis, kerja sama, komunikasi, dan kreatif). Proses tersebut juga membantu mengurangi beban kognitif dengan menggunakan konteks yang sudah dikenal oleh siswa (Nasution et al., (2023). Dengan oenerapan sintaks tersebut secara konsisten, pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dan memperkaya pemahaman peserta didik tentang materi teks prosedur.

Penerapan sintaks pada pertemuan pertama, sintaks pertama dalam model PjBL ini yakni pertanyaan mendasar. Pada tahap ini dilaksanakan dengan strategi penayangan video. Guru menayangkan video tentang cara memainkan permainan bakiak dan gobak sodor agar peserta didik

dapat mengamati secara teliti, dengan estimasi waktu 10 menit. Selanjutnya, sintaks kedua adalah mendesain perencanaan produk. Pada tahap ini peserta didik dikelompokkan menjadi 7 tim untuk bersama-sama membuat mind mapping sederhana. Guru dan peserta didik merencanakan proyek secara kolaboratif, dengan estimasi waktu 30 menit. Lalu sintaks ketiga melibatkan penyusunan jadwal pembuatan proyek. Guru dan peserta didik bekerja sama merencanakan susunan kegiatan untuk pelaksanaan proyek, dengan estimasi waktu 10 menit.

Pada pertemuan kedua, dilanjutkan dengan sintaks keempat yakni *motoring* kemajuan proyek. Pada tahap ini guru secara aktif memantau keaktifan dan perkembangan proyek peserta didik, dengan estimasi waktu 10 menit. Sintaks kelima dalam model PjBL tersebut yakni menguji hasil. Pada tahap ini memungkinkan peserta didik menyampaikan hasil pekerjaan kelompok di depan teman-teman lainnya, dengan estimasi waktu 30 menit. Sintaks terakhir dalam penerapan model pembelajaran PjBL adalah evaluasi pengalaman belajar. Setelah proyek selesai, pada tahap ini peserta didik bersama dengan guru melakukan evaluasi menyeluruh terkait proses pembuatan proyek. Kegiatan ini membahas kendala teknis maupun kerjasama kelompok, serta berbagai pengalaman Keberhasilan dan hambatan selama pembelajaran, dengan estimasi waktu 10 menit.

Perubahan dari teks yang tidak teratur menjadi teratur terjadi karena siswa menghubungkan pengalaman nyata ke dalam bentuk linguistik yang terstruktur, bukan sekadar menghafal aturan. Sebagaimana dibuktikan oleh 5 penelitian terbaru, pelajaran berdasarkan proyek memberi kesempatan siswa dalam menguasai ilmu serta kemampuan melalui praktik nyata. Hal ini terbukti melalui studi yang telah dilaksanakan oleh Fatmawati & Fauziah, (2025) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan model *Project Based Learning* (PjBL) memperbaiki kemampuan penulisan teks prosedur siswa kelas IV di MI Ma'arif Ketunggeng secara signifikan. Studi lainnya dilaksanakan oleh Rukminingtyas et al., (2025) yang menyatakan terdapat kemajuan yang signifikan pada kemahiran penulisan teks prosedur siswa di kelas V di SDN Jiwan 01 setelah pengimplementasian model *Project Based Learning* bantuan media *Education Board*. Penelitian lain oleh Wijayanti, (2024) mengindikasikan bahwa pengimplementasian model *Project Based Learning* (PjBL) secara umum berhasil memaksimalkan keterampilan menulis peserta didik di berbagai level dan jenis teks. Penelitian berikutnya oleh Hawira et al., (2023) menunjukkan penggunaan media dengan permainan Baraccung secara bertahap mampu memperbaiki kemampuan peserta didik dalam menulis karangan deskripsi.

Keunikan yang penting dari penelitian ini terletak pada penggabungan permainan tradisional yang khusus sebagai latar budaya siswa. Penggabungan ini memberikan relevansi emosional dan kognitif secara bersamaan pada elemen yang tidak ada dalam PjBL yang konvensional, yang bersifat abstrak dan umum. Tidak ada pertentangan yang berarti dengan literatur yang sudah ada.

Meskipun hasil penelitian ini memiliki dampak yang besar, ada beberapa tantangan yang dihadapi selama proses penelitian. Model *Project Based Learning* (PjBL) memanfaatkan permainan tradisional adalah pendekatan yang ganda. Model pembelajaran ini meningkatkan keterampilan menulis

prosedur dan sekaligus menjaga warisan budaya lokal dengan cara yang dapat diaplikasikan secara nasional. Permainan ini sebagai alat pembelajaran yang berbasis budaya tidak hanya memperkuat identitas lokal, tetapi juga mendukung pertumbuhan anak secara menyeluruh (Hardina & Islamiah, 2025). Metode ini dengan efektif mengurangi perbedaan antara daerah perkotaan dan pedesaan dengan pembelajaran yang bermakna dan aplikatif bagi para guru Sekolah Dasar di seluruh Indonesia. Ini menjadikannya sebagai model yang diutamakan untuk Kurikulum Merdeka. Peserta didik menandakan semangat serta ketertarikan lebih tinggi saat praktik bermain. Namun, terdapat beberapa peserta didik yang tidak terlibat ketika diskusi, sehingga hanya sebagian kecil anggota kelompok yang dapat menyelesaikan tugas. Hal tersebut dapat diatasi dengan menyusun kelompok yang lebih kecil, berisi 3-4 orang, supaya setiap anggota bisa berkontribusi secara aktif. Secara keseluruhan, hasil dari penelitian menunjukkan bahwasanya pengimplementasian model PjBL berbasis permainan tradisional berhasil meningkatkan kemahiran penulisan teks prosedur siswa kelas III SD dengan signifikan.

SIMPULAN

Dari hasil riset serta pembahasan yang dilaksanakan, disimpulkan bahwasanya pengimplementasian model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang memanfaatkan permainan tradisional memiliki pengaruh yang nyata terhadap kemampuan siswa kelas III SDN Grobogan 02 dalam menulis teks prosedur. Hasil pengujian *paired sample t-test* menunjukkan hasil nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,00 \leq 0,05$. Nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan yang cukup besar. Pada tahap *pretest*, semua 35 siswa masuk dalam kriteria kurang, namun pada *posttest*, sebanyak 28 siswa berhasil naik ke kriteria cukup, baik, atau sangat baik. Dengan demikian, model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang menggunakan permainan tradisional terbukti efektif sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan bermakna untuk peserta didik di kelas III Sekolah Dasar.

Sesuai dengan hasil studi yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang bisa diberikan. Bagi para pendidik, model pengajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang menggunakan permainan tradisional sebaiknya dipertimbangkan sebagai salah satu bentuk pilihan ketika mengajar Bahasa Indonesia, terutama pada materi menulis teks prosedur. Bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan kelompok kontrol dan meningkatkan jumlah sampel agar hasil penelitian lebih mewakili.

REFERENSI

- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). *Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning* 9, 292–299.
- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2023). *BIOCHEPHY: Journal of Science Education PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT-BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI: LITERATURE REVIEW*. 03(1), 49–60.
- Candin, A. D., Goreti, M., & Kristiantari, R. (2023). *Model Project Based Learning Berbasis Outdoor*

- Study Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Berbahasa Indonesia Pada Kelas V SD.* 7(3), 408–415.
- Fatmawati, E. N., & Fauziah, M. (2025). EFEKTIFITAS MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS PROSEDUR DI KELAS IV MI MA'ARIF KETUNGGUNG. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12.
- Hardina, R., & Islamiah, D. (2025). *Implementasi Pembelajaran Bahasa Jawa Bermuatan Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya dan Peningkatan Keterampilan Abad 21 Siswa SD.* 3(September), 17–27.
- Hawira, Muhammadiyah, M., & Madjid, S. (2023). Keterampilan Menulis Deskripsi Berbasis Permainan Baraccung Siswa Kelas III UPT SD Negeri 181 Pinrang. *Postgraduate Bosowa University Publishing*, 9.
- Muchson, A., & Widyartono, D. (2025). Pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pendekatan culturally responsive teaching untuk meningkatkan elemen berbicara siswa. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(1), 75–84. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v8i1.1135>
- Nasution, D. N., Efendi, U. R., & Yunita, S. (2023). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Culturally Responsive Teaching Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas V Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 8(1), 171. <https://doi.org/10.24114/js.v8i1.55063>
- Nora, M. (2024). *Penerapan Media PPT Interaktif Melalui Pendekatan CRT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 1 di SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya.*
- Rahmadhani, I. (2022). EFEKTIVITAS PENDEKATAN REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION (RME) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI GEOMETRI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *JPGSD*, 10.
- Rinza Fadia Enjelina, Rini Damayanti, & Mawan Dwiyanto. (2024). Penggunaan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Edutama : Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 39–51. <https://doi.org/10.69533/t35nhb59>
- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(3), 2608–2617. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1153>
- Rukminingtyas, S. A., Samsiyah, N., & HS, A. K. (2025). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Education Board Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Kelas V SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 9.
- Suharmawan, W. (2023). Eksistensi Guru BK di Era Revolusi 5.0. *PANDALUNGAN : Jurnal Penelitian Pendidikan, Bimbingan, Konseling Dan Multikultural*, 1(1), 83–87. <https://doi.org/10.31537/pandalungan.v1i1.904>
- Syihabudin, S. A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Putra, U. N., & Indonesia, B. (2020). *MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA YANG. 01.*
- Yemima Heginta Br Tarigan, Nana Hendra Cipta, & Siti Rokmanah. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2032>