

Penerapan *Project Based Learning* dalam Mengalihwahanakan Teks Hikayat ke Cerita Pendek

Titin Setiartin Ruslan¹

Nadia Bella Mulkillah²

^{1,2} Universitas Siliwangi

¹ titinsetiartin@unsil.ac.id

² nadiabellamulkillah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan mengalih wahanakan teks hikayat menjadi cerita pendek. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Metode Eksperimen bertujuan untuk mengetahui sebab akibat antara variable yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 87,7%. Model pembelajaran *Project Based Learning* berkontribusi 64,7% terhadap peningkatan kemampuan mengalihwanakan teks hikayat ke dalam bentuk cerita pendek. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengalih wahanakan teks hikayat menjadi cerita pendek.

Kata Kunci: *Alih Wahana, Hikayat, Cerita Pendek*

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of the Project Based Learning learning model on the ability to transform fable texts into short stories. The research method used is experimental. The Experimental Method aims to determine the cause and effect between the variables studied. The results showed that the experimental class experienced an increase with an average value of 87.7%. The Project Based Learning learning model contributed 64.7% to the increase in the ability to transform fable texts into short stories. This shows that the Project Based Learning learning model is effective in improving the ability to transform fable texts into short stories.

Keyword: *Folklore; Hikayat; Short Stories*

Pendahuluan

Proses pembelajaran dilakukan dengan tujuan implementasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan pendekatan saintifik, modul pembelajaran dalam kurikulum Merdeka menjadi alat pengajaran yang berisi rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam proses pengembangan modul ajar, guru diberi kebebasan untuk memilih atau mengadaptasi modul yang telah disediakan oleh pemerintah, dan juga dapat membuat modul pembelajaran sendiri. Dengan adanya modul pembelajaran, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di sekolah. Sumber Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Pedoman Kurikulum Merdeka dan Modul Ajar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Selain itu, permasalahan yang ditemukan, model pembelajaran yang digunakan guru sering monoton dan jarang dikreasikan dengan hal-hal baru lainnya. Model pembelajaran berbasis proyek pun belum pernah digunakan oleh guru bahasa Indonesia sebagai model pembelajaran, guru hanya terbatas pada buku digital, kesulitannya

membangun kerja sama di dalam proses pengerjaan tugas serta sedikitnya minat literasi terutama teks sastra bagi peserta didik ketika pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran *Project Based Learning* menekankan pembelajaran berpusat pada proyek yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran (Warsono & Hariyanto, 2012). Model pembelajaran *Project Based Learning* dipandang sebagai solusi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta didik. Melalui model tersebut, peserta didik diajak untuk menyelesaikan masalah nyata, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan bekerja secara kolaboratif sesuai dengan kecakapan abad 21 yaitu 4C (*Creativity, Critical Thinking, Colaboration, and Communication*). Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X Fase E terlihat permasalahan pada kemampuan peserta didik di dalam proses mengalihwahanakan teks hikayat ke dalam bentuk cerita pendek.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tingkat kreativitas belum terlihat, kolaborasi yang kurang, serta motivasi untuk berliterasi yang masih kurang, maka model pembelajaran *Project Based Learning* dijadikan sebagai model yang akan diujicobakan pada salah satu materi teks naratif pada peserta didik kelas X Fase E yaitu materi alih wahana teks hikayat ke dalam bentuk cerita pendek.

Pemilihan cerita pendek sebagai siasat dari permasalahan yang ada dikarenakan teks cerita pendek yang dialih wahanakan dari teks hikayat merupakan teks sastra naratif yang menawarkan kebebasan untuk mengeksplorasi gaya sastra yang berbeda, seperti penggunaan bahasa, narasi, dan gaya penyampaian yang kompleks. Penelitian model ini dalam pembelajaran mengalih wahanakan teks hikayat ke dalam cerpen dengan memperhatikan nilai-nilai dan kaidah kebahasaan diujicobakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas X SMK Daarul Abroor Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas *Project Based Learning* terhadap kemampuan peserta didik dalam mengalih wahanakan teks hikayat menjadi cerita pendek.

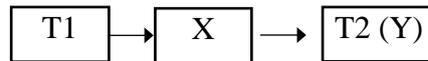
Proses pembelajaran tersebut sesuai dengan keunggulan model pembelajaran *Project Based Learning* yang diungkapkan Barus, dkk (2022: 51), penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki sejumlah keunggulan signifikan, antara lain meningkatkan motivasi dan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, membuat mereka lebih aktif dalam menghadapi masalah kompleks, serta meningkatkan kolaborasi dan keterampilan komunikasi.

Model ini juga mengajarkan peserta didik untuk mengelola sumber daya dan mengorganisasi proyek dengan baik, menyediakan pengalaman belajar yang realistis dan relevan dengan dunia nyata.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas *Project Based Learning* dan dibandingkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Kemudian menurut Heryadi (2014: 51) mendefinisikan perihal metode eksperimen semu adalah metode penelitian yang menuntut satu kali perlakuan variabel X pada satu kelompok sampel penelitian. Setelah melakukan eksperimen pembelajaran guru melakukan pengukuran kemampuan mengarang peserta didik sebagai variabel Y. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X MP dan RPL SMK Daarul Abroor Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024, yang dibagi menjadi dua kelompok: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen

menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*, sementara kelas kontrol menggunakan model *Discovery Learning*. Berikut desain metode eksperimen semu.



Gambar 1 Rancangan Eksperimen Semu

Keterangan:

T1 = Pengukuran awal

X = Eksperimen Variabel X

T2 (Y) = Pengukuran akhir sebagai data variabel Y

Pada penelitian ini, penulis merumuskan bahwa variable X pada kelas eksperimen merupakan suatu variabel yang dikenai perlakuan model pembelajaran *Project Based Learning* kegiatan pembelajaran mengalih wahanakan teks hikayat ke dalam bentuk cerita pendek. Sedangkan variabel yang lain pada kelas kontrol merupakan variabel yang tidak menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* sebagai salah satu bagian dari proses pembelajaran mengalih wahanakan teks hikayat ke dalam bentuk cerita pendek.

Sampel penelitian terdiri dari 66 peserta didik, masing-masing 33 peserta didik dari kelas Manajemen Perkantoran (MP) dan 33 peserta didik dari kelas Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).

Pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan mengalihwahanakan teks, observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji statistik deskriptif dan inferensial untuk melihat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Hasil

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji statistik ternyata hipotesis diterima. Hasil perhitungan chi kuadrat, kedua data dari hasil Pasca Tes antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut berdistribusi tidak normal. Maka, untuk menguji beda kedua data tersebut penulis menggunakan uji wilcoxon dalam penelitian ini. Karena Nilai Asymp. Sig. kurang dari 0.001, mengacu pada data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* efektif digunakan dalam pembelajaran mmengalihwahanakan teks hikayat ke dalam bentuk cerpen di kelas eksperimen dibandingkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas kontrol. Perbandingan hasil belajar rata-rata nilai Pasca Tes di kelas eksperimen yang menggunakan Project Based Learning mencapai 87,7. Rata-rata nilai Pasca Tes di kelas kontrol yang menggunakan Discovery Learning hanya 75,9.

Hasil penelitian berupa deskripsi data pre-test dan post-test. Hasil pre-test mengalih wahanakan teks hikayat ke dalam bentuk cerita pendek kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat dalam tabel 1 dan 2 serta output proyek Google Site pada gambar 3 sebagai berikut.

Tabel 1 Nilai Pre-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Ukuran Daya Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyak Data	33	33
Data Terbesar	83	79
Data Terkecil	54	50
Rentang	29	29
Banyak Kelas	6	6
Panjang Kelas	5	5
Rata-Rata	65	65

Standar Deviasi	7,54	7,71
Modus	67	62

Tabel 2 Nilai Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Ukuran Daya Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyak Data	33	33
Data Terbesar	96	87
Data Terkecil	83	71
Rentang	13	16
Banyak Kelas	6	6
Panjang Kelas	3	3
Rata-Rata	87	78
Standar Deviasi	4,10	4,43
Modus	87	75



Gambar 2 Hasil Proyek Kelas Eksperimen Google Site “Gala Karya”

Penelitian dilakukan dengan desain eksperimen semu, terdapat dua kelompok: kelas eksperimen yang menggunakan model *Project Based Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model *Discovery Learning*. Jumlah peserta didik dalam masing-masing kelompok adalah 33 orang.

Hakikat Alih Wahana Teks Hikayat ke Dalam Bentuk Cerita Pendek

Mengalih wahanakan atau mengkreasikan satu teks ke dalam bentuk teks lain merujuk pada proses menghasilkan suatu karya tulis baru yang berbeda dari teks asal, tetapi tetap mencerminkan ide atau informasi yang terkandung dalam teks awal. Proses ini melibatkan pemahaman, interpretasi, dan transformasi konsep atau gagasan yang terdapat dalam teks sumber. Sebagaimana yang disampaikan oleh Damono, alih wahana adalah perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain, bahwa karya sastra tidak hanya bisa diterjemahkan, yakni dialihkan dari satu bahasa lain, tetapi juga dialih wahanakan, yakni diubah menjadi jenis kesenian lain (Setiartin, 2023). Cerita rekaan, misalnya bisa diubah menjadi tari, drama, atau film; sedangkan puisi biasa diubah menjadi lagu atau lukisan.

Wahana adalah alat untuk membawa atau memindahkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain, dapat berupa gagasan, amanat, perasaan, atau sekadar suasana. Maka, mengalih wahana adalah suatu proses mengubah satu hal ke hal yang lain tanpa mengubah esensi, nilai-nilai yang terkandung dari sesuatu sebelumnya. Moses Ferdinandus (2022) dapat diakses melalui laman website badan pengembangan dan pembinaan bahasa.

Untuk menghasilkan sebuah kreasi, tentu harus memiliki kreativitas yang cukup agar hasil karya yang dibuat memiliki makna dan daya Tarik. Menurut Kristin (2016: 11) kreativitas merupakan kemampuan berpikir yang dimiliki oleh seseorang untuk dikembangkan dan menghasilkan suatu hal baru baik berupa ide atau gagasan yang dimiliki sehingga menghasilkan sesuatu yang memiliki daya guna.

Langkah-Langkah Mengalih wahanakan Teks Hikayat ke Dalam Bentuk Cerita Pendek

1. Membaca dan memahami Teks Hikayat

Mengalih wahanakan teks hikayat ke dalam bentuk cerita pendek merupakan proses yang tidak hanya melibatkan perubahan bentuk teks, tetapi juga pemahaman mendalam tentang esensi dan struktur hikayat itu sendiri. Pentingnya membaca dan memahami teks hikayat terlebih dahulu sebelum melakukan alih wahana dapat dijelaskan melalui beberapa alasan:

a. Menjaga Esensi Cerita

Membaca dan memahami teks hikayat adalah langkah awal untuk memahami esensi, tema, dan pesan moral yang terkandung dalam cerita tersebut. Hal ini penting untuk memastikan bahwa saat cerita diadaptasi ke bentuk lain (cerpen), pesan utama dan karakteristik khas dari hikayat tetap dipertahankan. Menurut Sugiono (2009:12), hikayat merupakan karya sastra tradisional yang penuh dengan nilai-nilai moral, budaya, dan sejarah. Untuk dapat mengalih wahanakan sebuah teks hikayat, penulis harus memahami sepenuhnya makna dan nilai yang terkandung dalam cerita tersebut, agar adaptasinya tetap relevan dengan teks aslinya.

b. Mendalami Struktur dan Alur Cerita

Struktur hikayat umumnya memiliki ciri-ciri tertentu, seperti alur berbingkai, tokoh-tokoh yang sering kali bersifat statis, serta penggambaran kejadian luar biasa. Memahami struktur ini penting agar alur cerita dapat disesuaikan secara logis dalam bentuk cerita pendek yang biasanya memiliki struktur yang lebih sederhana dan padat.

Berikut pendapat Menurut Stanton (1965: 23) ia menekankan bahwa adaptasi sastra membutuhkan pengetahuan mendalam tentang struktur cerita asli. Dalam konteks hikayat, elemen-elemen yang bersifat naratif, seperti tokoh dan alur, harus diolah dengan cermat agar cerita pendek yang dihasilkan tetap memiliki kesinambungan dan keterkaitan dengan teks asalnya.

c. Memahami Konteks Sosial dan Budaya

Hikayat sering kali menggambarkan konteks sosial dan budaya tertentu pada masanya. Memahami konteks ini membantu penulis dalam mengadaptasi cerita ke bentuk yang lebih modern atau lebih sederhana (cerita pendek) tanpa kehilangan unsur-unsur penting yang berkaitan dengan budaya asal cerita. Menurut Fadillah (2016: 45) menyatakan bahwa hikayat adalah dokumen budaya yang merefleksikan pola pikir dan kehidupan masyarakat pada zamannya. Untuk dapat melakukan alih wahana, penulis harus mampu memahami dan menginterpretasikan konteks sosial dan budaya tersebut agar cerita pendek yang dihasilkan tidak kehilangan akar sejarah dan budayanya.

d. Menyederhanakan Bahasa

Bahasa dalam hikayat sering kali menggunakan bahasa kuno atau arkais yang tidak lagi digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Memahami teks hikayat membantu penulis menyederhanakan bahasa tersebut agar lebih mudah dipahami oleh

pembaca modern, terutama saat diubah menjadi cerita pendek yang lebih ringkas dan to the point.

Berikut pendapat Menurut Hoed (2014), bahwa alih wahana dari satu bentuk karya sastra ke bentuk lain membutuhkan kemampuan untuk menyesuaikan bahasa sesuai dengan audiens yang dituju. Dalam konteks ini, mengalih wahanakan hikayat ke cerpen berarti memerlukan pengolahan bahasa yang lebih sederhana namun tetap menghormati keaslian cerita.

Maka dapat disimpulkan bahwa membaca dan memahami teks hikayat secara mendalam sebelum melakukan alih wahana ke dalam bentuk cerita pendek penting untuk menjaga esensi, struktur, dan konteks budaya dari cerita asalnya. Pendapat para ahli di atas menunjukkan bahwa pemahaman yang baik terhadap teks asal adalah fondasi untuk menghasilkan karya adaptasi yang tidak hanya menarik, tetapi juga setia pada nilai-nilai yang terkandung dalam hikayat tersebut.

2. Menentukan Nilai-Nilai yang Terkandung di Dalam Hikayat

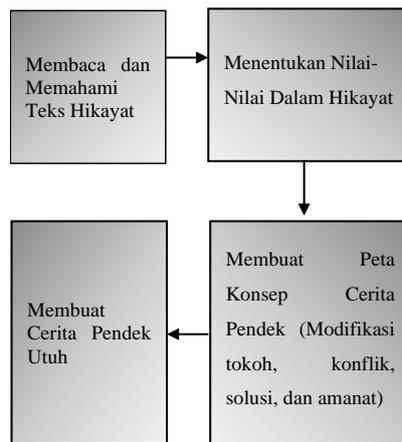
Menentukan nilai-nilai dalam teks hikayat sebelum mengalih wahanakan ke cerita pendek sangat penting untuk menjaga esensi dan pesan moral yang terkandung dalam cerita asalnya. Nilai-nilai seperti moral, sosial, budaya, dan kepercayaan adalah inti dari hikayat yang harus dipahami agar saat diadaptasi menjadi cerita pendek, versi singkatnya tetap mencerminkan pesan asli tanpa mengurangi kedalaman maknanya. Menurut Damono (2002:15), memahami nilai-nilai karya sastra adalah kunci untuk menjaga agar alih wahana tidak menghilangkan makna mendasar dari teks asli, sehingga hasil adaptasi tetap relevan dan memiliki makna yang sama kuatnya.

3. Membuat Peta Konsep Cerita Pendek

Berikut adalah langkah-langkah membuat peta konsep cerita pendek berdasarkan nilai-nilai yang terkandung di dalam teks hikayat. (sumber: USAID prioritas, 2015).

- a. Siapkanlah kertas kosong
- b. Tuliskanlah topik utama dari cerpen yang akan dibuat pada tengah-tengah
- c. kertas, misalnya persahabatan, kemudian lingkarilah kata kunci itu.
- d. Buatlah cabang-cabang lainnya dan gunakan warna berbeda. Cabang-cabang itu diisi oleh kata-kata kunci yang berhubungan dengan cabang utama.
- e. Gunakanlah warna yang menarik pada gambar atau simbol-simbol yang mencerminkan pengalaman dan imajinasi berkaitan dengan topik-topik tersebut yang sudah dibuat.
- f. Gambarlah garis lengkung untuk menghubungkan kata kunci yang masih berkaitan dengan kata kunci dari cabang lainnya. Tambahkan simbol yang menggambarkan keterkaitan antar kata kunci.
- g. Perhatikanlah kembali kelengkapan pengalaman dan imajinasi yang dibuat.
- h. Berilah nomor pada kata-kata kunci sesuai dengan urutan yang akan disusun menjadi cerpen. Coretlah kata-kata kunci yang di anggap tidak penting untuk dikembangkan. Misalnya, kata kunci yang terlalu menyimpang dari topik utama atau terlalu biasa untuk dijadikan bahan cerpen
- i. Berilah nomor pada kata-kata kunci sesuai dengan urutan yang akan disusun menjadi cerpen. Coretlah kata-kata kunci yang di anggap tidak penting untuk dikembangkan. Misalnya, kata kunci yang terlalu menyimpang dari topik utama atau terlalu biasa untuk dijadikan bahan cerpen.
- j. Kembangkanlah kata-kata kunci tersebut menjadi sebuah cerpen yang utuh.
- k. Peserta didik tetap dapat menambahkan peristiwa dan imajinasi lain di luar kerangka yang tersedia, sepanjang tidak mengganggu topik utama yang telah dibangun sebelumnya.

Berikut desain alih wahana teks hikayat ke dalam bentuk cerita pendek



Gambar 3 Desain Alih wahana Teks Hikayat ke Cerita Pendek

Kegiatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model *Project Based Learning*. Tahapan pembelajaran meliputi:

1. **Pertanyaan Pemandu (Driving Question):** Proses dimulai dengan pertanyaan penting yang merangsang siswa untuk berpikir kritis tentang teks hikayat yang akan dialih wahanakan. **Rencana Proyek (Project Planning):** Siswa dibagi dalam kelompok untuk merancang proyek alih wahana teks hikayat ke bentuk cerita pendek. Mereka menentukan langkah-langkah, peran, dan alur proyek.
2. **Penjadwalan (Scheduling):** Guru dan siswa bersama-sama membuat jadwal pelaksanaan proyek, termasuk batas waktu setiap tahapan yang harus dicapai. **Monitoring (Monitoring Progress):** Guru secara aktif memantau progres siswa dalam proses pengalih wahanakan, memberi umpan balik, dan mendukung diskusi kelompok. **Penilaian (Assessment):** Penilaian dilakukan berdasarkan produk akhir yang dihasilkan, yaitu cerita pendek, serta keterlibatan siswa dalam proses pengerjaan proyek.
3. **Evaluasi Proyek (Project Reflection):** Siswa merefleksikan hasil proyek mereka, mendiskusikan tantangan, pembelajaran, dan evaluasi terhadap proyek yang telah mereka kerjakan.

Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol

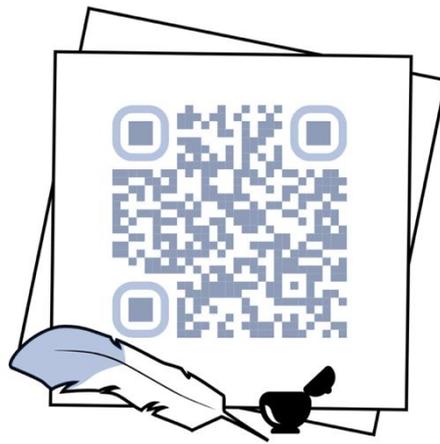
Pembelajaran di kelas kontrol menggunakan model *Discovery Learning*, dengan tahapan sebagai berikut:

- a. **Stimulasi (Stimulation):** Guru memulai dengan memberikan stimulus berupa teks hikayat, kemudian memancing diskusi ringan tentang elemen-elemen penting dari teks tersebut.
- b. **Identifikasi Masalah (Problem Identification):** Siswa diinstruksikan untuk mengidentifikasi masalah atau topik utama dalam teks hikayat.
- c. **Pengumpulan Data (Data Collection):** Siswa secara mandiri atau dalam kelompok kecil mencari informasi tambahan tentang teks hikayat yang dibahas, dengan lebih banyak eksplorasi mandiri tanpa bimbingan terstruktur seperti pada *Project Based Learning*.

- d. Pengolahan Data (Data Processing): Siswa mengolah data yang telah dikumpulkan untuk memahami elemen-elemen cerita dan kemudian melakukan alih wahana teks hikayat secara individu.
- e. Verifikasi (Verification): Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil alih wahananya dan memberikan umpan balik langsung.
- f. Generalization (Generalization): Siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah diperoleh berdasarkan diskusi dan hasil alih wahana yang mereka buat.

Pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas control menggunakan beberapa media pembantu yang bertujuan sebagai berikut.

1. Melalui QR Code Video Pembelajaran Kreatif peserta didik dapat memahami materi tentang pengalih wahanaan teks hikayat ke dalam bentuk cerita pendek sesuai dengan kaidah kebahasaan dan nilai-nilai yang terkandung dalam teks hikayat.
2. Melalui pengamatan Video Tutorial Pembuatan Peta Konsep dari QR Code peserta didik mampu membuat kerangka cerita yang akan dijadikan bahan alih wahana dariteks hikayat ke bentuk cerpen.
3. Melalui bekerja kelompok dan presentasi, peserta didik diharapkan mampu menceritakan kembali hasil karya cerpen yang dibuatnya melalui Google Site Berikut beberapa media yang digunakan dan dapat diakses melalui QR Code.



Gambar 4 Video Pembelajaran Kreatif



Gambar 5 Video Cara Pembuatan Peta Konsep

Pengumpulan data dilakukan melalui tes pra dan pasca pada kedua kelompok. Rata-rata nilai pra-tes di kelas eksperimen adalah 65, sementara rata-rata nilai pasca-tes meningkat signifikan menjadi 90. Di sisi lain, rata-rata nilai pra-tes di kelas kontrol adalah 64,5 dan hanya meningkat menjadi 76 pada pasca-tes.

Perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol:

1. Kelas eksperimen memperoleh N-Gain sebesar 0,6 yang masuk dalam kategori sedang.
2. Kelas kontrol hanya memperoleh N-Gain sebesar 0,3 yang masuk dalam kategori rendah.

Uji Wilcoxon yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa p-value adalah 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas dalam hal peningkatan hasil belajar setelah intervensi dilakukan.

Penerapan model *Project Based Learning* memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap kemampuan mengalih wahanakan teks hikayat menjadi cerita pendek dibandingkan dengan model *Discovery Learning*.

Project Based Learning menempatkan siswa sebagai pusat dari proses belajar, di mana mereka diharapkan mampu berpartisipasi aktif dalam proyek yang diberikan. Keterlibatan aktif ini membantu siswa untuk memahami konsep secara lebih mendalam, baik dalam aspek literasi, penalaran, maupun pemecahan masalah. Siswa juga belajar untuk bekerja dalam tim, yang memperkuat kemampuan kolaborasi dan komunikasi mereka.

Keberhasilan model *Project Based Learning* ditunjukkan oleh peningkatan signifikan pada nilai pasca-tes di kelas eksperimen. Salah satu faktor utama yang mendukung hal ini adalah keterlibatan siswa dalam proyek-proyek yang menuntut kreativitas dan pemikiran kritis. Siswa tidak hanya dituntut untuk memahami teks hikayat, tetapi juga bagaimana mentransformasikan teks tersebut menjadi bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur, gaya bahasa, dan pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Di sisi lain, model *Discovery Learning* pada kelas kontrol masih menunjukkan peningkatan, meskipun tidak sebesar kelas eksperimen. Hal ini disebabkan oleh pendekatan *Discovery Learning* yang lebih mengandalkan eksplorasi mandiri siswa tanpa ada proyek yang konkret sebagai hasil akhir. Keterlibatan siswa dalam proses belajar lebih bersifat individual, yang mungkin membatasi potensi mereka untuk memahami materi secara komprehensif.

Hasil uji N-Gain yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor 0,6 (kategori sedang) dan kelas kontrol memperoleh skor 0,3 (kategori rendah) mengindikasikan bahwa *Project Based Learning* memberikan hasil yang lebih optimal. Model *Project Based Learning* menekankan pada penerapan teori dalam proyek nyata, yang membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan serta memotivasi mereka untuk berinovasi dan berpikir kritis. *Project Based Learning* juga memungkinkan siswa untuk mempraktikkan keterampilan 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity*) yang menjadi bagian penting dari pendidikan abad ke-21.

Selain itu, hasil uji Wilcoxon dengan nilai p-value sebesar 0,000 menunjukkan bahwa perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kontrol secara statistik signifikan. Hal ini menguatkan bukti bahwa *Project Based Learning* lebih efektif dibandingkan *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan siswa mengalih wahanakan teks hikayat menjadi cerita pendek.

Proyek-proyek berbasis *Project Based Learning* terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang bersifat interaktif, kreatif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, penerapan model *Project Based Learning* tidak hanya meningkatkan hasil akademis siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan non-akademis mereka, seperti kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi. Hal ini mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan relevansi pendidikan dengan kebutuhan dunia kerja serta perkembangan teknologi.

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan mengalihs wahanakan teks hikayat menjadi cerita pendek di kelas eksperimen yang menggunakan model *Project Based Learning*.

Nilai rata-rata pre-test di kelas eksperimen adalah 65%, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 87,7%, dengan kenaikan sebesar 22,7%. Di kelas kontrol, nilai rata-rata pre-test adalah 64,5%, dan nilai post-test meningkat menjadi 78%, dengan kenaikan sebesar 13,5%. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai N-Gain 0,6 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai N-Gain 0,3 (kategori rendah).

Data ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki efektivitas yang lebih signifikan dibandingkan dengan *Discovery Learning*. Dalam *Project Based Learning*, peserta didik diberi kebebasan untuk bekerja secara kolaboratif dalam kelompok, mencari solusi, menghasilkan produk pembelajaran berupa peta konsep kreatif, dan menghasilkan cerita pendek. Hal ini meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan komunikasi peserta didik, yang sesuai dengan keterampilan abad 21 yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka (Aditomo, 2021).

Project Based Learning memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi teks hikayat secara lebih mendalam, memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, dan mengaplikasikan kaidah kebahasaan dalam teks cerita pendek yang mereka ciptakan. Dengan demikian, *Project Based Learning* tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan kognitif peserta didik, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional mereka melalui kolaborasi dan komunikasi.

Berikut contoh alih wahana Teks Hikayat Berjudul Bayan Budiman.

1. TEKS HIKAYAT

BAYAN BUDIMAN

Dalam cerita ini disebutlah nama Bayan yang budiman. Bayan adalah nama burung yang dapat berbicara, baik hati, dan memiliki sifat-sifat terpuji seperti layaknya manusia. Ia pun pandai bercerita tentang segala hal yang mengandung hikmah bagi siapa pun yang mendengarnya. Isi ceritanya biasanya berupa nasihat yang bermanfaat, khususnya bagi manusia, seperti cerita tentang anak yang harus berbakti kepada kedua orang tuanya, istri yang harus setia kepada suaminya, dan manusia yang harus selalu berdoa memohon pertolongan Allah, Tuhan semesta alam ini. Ia tidak mau berbuat jahat, keji, dan berbicara yang tidak ada manfaatnya. Oleh karena itulah, ia disebut burung bayan yang Budiman. Pada suatu hari sekawanan burung bayan asyik berterbangan dengan bebas. Mereka

berkejar-kejaran dan hinggap di satu pohon dan berpindah ke pohon yang lain dengan sukacitanya... (teks dapat diakses melalui <https://shorturl.at/uF36O>).

2. CERITA PENDEK

Berikut adalah cerita pendek hasil salah satu peserta didik.

PARAJI SAKTI

Oleh Danih

Di suatu desa yang bernama sukasetia hiduplah seorang nenek tua di sebuah rumah yang tidak terlalu besar, dia tinggal di rumah yang sangat sederhana. Namanya nenek sartini, dia sudah hidup sendiri sejak 15 tahun yang lalu.

Pada saat itu nenek sartini sedang mencari kayu di sebuah kebun, dia memotong kayu kayu tersebut sampai kecil agar bisa dia ambil dan bawa ke rumah, namun ketika akan melanjutkan pekerjaannya tiba tiba ada salah satu anak muda yang menghampiri nenek sartini seraya berkata

“Nenek...nenek, segeralah pulang. Lihatlah suami mu itu!”

“Ada apa dengan suami ku wahai anak muda”

“Pada saat aku melewati rumah mu, aku tiba tiba mendengar suara jeritan seseorang, karena aku penasaran jadi aku menghampiri suara tersebut. Setelah aku lihat ternyata itu adalah suami mu yang sudah terkapar dengan keadaan kaki dan tangan yang berdarah”

“Astaghfirullah...siapa yang tega melakukan itu kepada suamiku”

“Aku tidak tahu nek”

Setelah mendengar kabar tersebut nenek sartini bergegas pulang ke rumahnya, lalu dia masuk ke dalam rumah sambil menangis lalu berkata

“Wahai suami ku, apa yang terjadi...kenapa engkau meninggalkan ku sendiri disini” ucap nenek sartini sambil menangis tersedu sedu.

Melihat keadaan suaminya yang terkapar tak berdaya itu nenek sartini tidak kuasa menahan tangisnya, Anak muda yang bersama nenek sartini tadi langsung menenangkan nenek sartini...(dapat diakses melalui Google Site yang sudah dilampirkan pada halaman sebeumnya.

Simpulan

Perbandingan nilai rata-rata Pasca Tes kemampuan mengalih wahanakan teks hikayat ke dalam cerpen antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil yang lebih baik untuk kelas eksperimen. Nilai rata-rata Pasca Tes di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada kompetensi dasar mengalih wahanakan teks hikayat ke dalam cerpen dengan memperhatikan nilai-nilai dan kaidah kebahasaan mencapai angka 87,7% Sementara itu, nilai rata-rata Pasca Tes di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada kompetensi dasar yang sama hanya mencapai 64,7%. Data dari kedua kelas dibandingkan menggunakan uji Wilcoxon. Artinya, model pembelajaran *Project Based Learning* efektif untuk digunakan pada materi alih wahana teks hikayat. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* efektif diterapkan dalam pembelajaran mengalih wahanakan teks hikayat ke dalam cerpen di kelas eksperimen. Sementara itu, penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas kontrol tidak menunjukkan hasil yang signifikan seperti di kelas eksperimen.

Daftar Pustaka

Setiartin, T. R. (2016). Transformasi Teks Cerita Rakyat ke dalam Bentuk Cerita Bergambar sebagai Model Pembelajaran Membaca Apresiatif. *Litera*, 15(2), 383-401.

- Aminullah, A. (2018, March). Kajian Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. in *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia* (Vol. 1, No. 1, PP. 43-51).
- Annajiah, J. (2023). *Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Peserta Didik dalam Menelaah Struktur dan Kebahasaan serta Menyajikan Teks Ulasan (Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas VIII MTs Nurul Falah Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023)* (Doctoral Dissertation, Universitas Siliwangi).
- Bronner, S. J. (2016). *Toward a Definition of Folklore in Practice. Cultural Analysis*, 15(1), 6-27.
- Ahmad, I. (1967). *Bunga Rampai Melayu Kuno*. Bandung: Toko Buku Abbas Bandung.
- Fitri, S., Fitri, R., & Septia, E. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Think Pair Share (TPS) terhadap Kemampuan Mengembangkan Cerita Rakyat (Hikayat) ke Dalam Bentuk Cerpen Peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Kecamatan Gunuang Omeh. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 2(2), 253-261.
- Fitryana, D. I. (2011). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Media Berita dengan Metode Latihan Terbimbing pada Peserta didik Kelas X. 3 SMA Negeri 1 Rembang Purbalingga. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS UNY.
- Heryadi. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Pusbill-Bandung.
- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 116-119.
- Ilham, M., & Wijati, I. A. (2020). *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Isodarus, P. B. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks. *Sintesis*, 11 (1), 1-11.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082-1092.
- Pengestuti, D. (2023). *Skripsi Pengembangan Modul Ajar Berbasis Proyek yang Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka pada Materi Sistem Gerak dan Sistem Peredaran Darah*.
- Patimah, S., Hariadi, J., & Fajarini, I. (2023). Kemampuan Peserta didik Kelas X SMA Negeri 5 Langsa Mengembangkan Cerita Rakyat ke Dalam Bentuk Cerita Pendek. *Jurnal Samudra Bahasa*, 6(1), 14-25.
- Qolby, R. N. (2023). *Efektivitas Media Interaktif Nearpod Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Pendek Peserta didik Kelas XI SMA Pelita Tiga Jakarta* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Sugiyono. (2022)). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Riswakhyuningsih, T. (2022). Pengembangan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VII SMP. *Ristek: Jurnal Riset, Inovasi dan Teknologi Kabupaten Batang*, 7(1), 20-30.
- Seprasetyani, D. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Alih wahana Teks Hikayat ke Bentuk Cerpen dengan Media Mind Mapping. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(1), 11-19.