

Penerapan Model PJBL (*Project Based Learning*) melalui Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Menulis Surat Pribadi pada Siswa Kelas VII SMP Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu

Sindi Kelaudia Utami¹

Kasmantoni

Heny Friantary

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

sindikelaudian@gmail.com¹

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Project Based Learning (PJBL) model through the snakes and ladders game media in learning to write personal letters to class VII students of SMP Plus Ja-alhaq, Bengkulu City. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. The subjects of the study were teachers and class VII students. Data collection techniques were carried out through interviews, observations, and documentation. The results of the study indicate that the implementation of the PJBL model through the snakes and ladders game media can increase students' motivation, activeness, and writing skills. The snakes and ladders media that are designed interactively and attractively make the learning process more enjoyable, foster creativity, and strengthen cooperation between students. The obstacles faced such as time constraints and student adaptation to new media can be overcome with good time management and teacher direction. In conclusion, the implementation of PJBL assisted by the snakes and ladders game media is effective in improving the ability to write personal letters to class VII students of SMP Plus Ja-alhaq, Bengkulu City.

Keywords: *PJBL, Snakes and Ladders Game Media, Writing Personal Letters, Learning Indonesian.*

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model Project Based Learning (PJBL) melalui media permainan ular tangga dalam pembelajaran menulis surat pribadi pada siswa kelas VII SMP Plus Ja-alhaq Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PJBL melalui media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterampilan menulis siswa. Media ular tangga yang dirancang secara interaktif dan menarik membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menumbuhkan kreativitas, serta mempererat kerja sama antar siswa. Kendala yang dihadapi seperti keterbatasan waktu dan adaptasi siswa terhadap media baru dapat diatasi dengan pengelolaan waktu yang baik dan pengarahannya guru. Kesimpulannya, penerapan PJBL berbantuan media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis surat pribadi siswa kelas VII SMP Plus Ja-alhaq Kota Bengkulu.

Kata Kunci: *PJBL, Media Permainan Ular Tangga, Menulis Surat Pribadi, Pembelajaran Bahasa Indonesia.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik, khususnya dalam keterampilan berbahasa. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, menulis adalah salah satu keterampilan yang mendasar namun kompleks, yang menuntut keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan. Salah satu bentuk keterampilan menulis yang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah menulis surat pribadi. Kegiatan menulis surat pribadi memungkinkan siswa mengekspresikan gagasan, perasaan, dan informasi secara personal dalam bentuk tulisan. Namun, dalam praktiknya, keterampilan menulis sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa. Banyak siswa merasa kesulitan menuangkan ide dalam bentuk tulisan yang terstruktur dan menarik. Hal ini diperparah oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton, minim interaksi, dan kurang melibatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran menulis agar kegiatan ini tidak hanya menjadi kewajiban akademik, tetapi juga pengalaman belajar yang menyenangkan.

Salah satu pendekatan yang efektif dalam pembelajaran menulis adalah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL). PjBL adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada proses belajar aktif melalui proyek nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Model ini memfasilitasi siswa dalam berpikir kritis, bekerja sama, menyelesaikan masalah, dan menghasilkan produk konkret dari pembelajaran. Thomas (2000) menyatakan bahwa PjBL memungkinkan siswa mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks nyata, sehingga hasil belajar menjadi lebih bermakna dan mendalam. Dalam konteks pembelajaran menulis surat pribadi, penerapan PjBL dapat diwujudkan dengan integrasi media permainan. Salah satu media yang dinilai efektif adalah permainan ular tangga. Media permainan ini mampu membangkitkan minat belajar siswa melalui pendekatan interaktif dan kompetitif. Menurut Suyanto (dalam Rohdiana, 2023), penggunaan media permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memperkuat interaksi sosial antar siswa, serta memberikan penguatan terhadap materi pelajaran. Uberman (2023) juga menambahkan bahwa permainan dapat menciptakan kondisi santai dan positif yang menunjang efektivitas pembelajaran.

Media permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini didesain khusus untuk pembelajaran surat pribadi. Setiap kotak dalam papan permainan tidak hanya berisi angka, tetapi juga instruksi tugas seperti membaca teori, menjawab pertanyaan, atau menganalisis bagian surat. Dengan desain semacam ini, siswa diajak belajar sambil bermain, membangun interaksi kelompok, serta memperoleh pemahaman mendalam terhadap struktur dan isi surat pribadi. Said (dalam Rosalia, 2024) menyebutkan bahwa media ini sangat cocok untuk dikolaborasikan dengan pelajaran bahasa Indonesia karena mengandung elemen visual, kinestetik, dan kolaboratif yang kuat. Di SMP Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu, inovasi ini menjadi sangat relevan karena siswa menunjukkan antusiasme yang rendah dalam pelajaran menulis. Guru mengalami kesulitan dalam memotivasi siswa untuk aktif menulis, terutama dalam bentuk surat pribadi yang sering dianggap ketinggalan zaman. Melalui integrasi PjBL dengan media permainan ular tangga, diharapkan siswa dapat lebih aktif, antusias, dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran menulis. Selain itu, proses ini juga dapat meningkatkan kemampuan kolaboratif dan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan proyek menulis yang diberikan.

Penelitian ini penting dilakukan karena mengangkat masalah nyata di lapangan, yaitu rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam menulis surat pribadi. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Penerapan PJBL dengan media permainan ular tangga diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam konteks pendidikan bahasa Indonesia. Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, Nuraeni (2018) menemukan bahwa penerapan PJBL berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar menulis siswa. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Agia Pedrikayana dan Hafriison (2022) yang meneliti pengaruh PJBL berbantuan video animasi terhadap kemampuan menulis teks prosedur. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa PJBL, ketika dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik, dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian dengan judul *“Penerapan Model PJBL (Project Based Learning) Melalui Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Menulis Surat Pribadi pada Siswa Kelas VII SMP Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu.”* Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana model PJBL diterapkan dengan bantuan media permainan, serta bagaimana media tersebut memengaruhi keterampilan menulis siswa. Harapannya, model pembelajaran ini dapat menjadi solusi praktis bagi guru dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa, khususnya dalam materi surat pribadi. Dengan adanya pembelajaran berbasis proyek melalui permainan ular tangga ini, proses belajar menjadi lebih dari sekadar pemenuhan kurikulum. Ini menjadi pengalaman bermakna yang dapat memupuk motivasi intrinsik siswa dan membentuk keterampilan hidup (life skill) yang penting seperti kerja sama, tanggung jawab, dan komunikasi efektif. Tidak hanya meningkatkan prestasi akademik, model ini juga berperan dalam membentuk karakter siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggambarkan secara rinci dan mendalam tentang penerapan model Project Based Learning (PJBL) melalui media permainan ular tangga dalam pembelajaran menulis surat pribadi pada siswa kelas VII SMP Plus Ja-alhaq Kota Bengkulu. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan realitas sosial atau fenomena pendidikan secara objektif berdasarkan data yang diperoleh langsung dari lapangan. Moleong (2017:6) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Kehadiran peneliti dalam penelitian ini bersifat langsung sebagai instrumen utama (human instrument). Peneliti secara aktif melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi guna mengumpulkan data yang relevan dengan fokus penelitian. Sugiyono (2018:61) menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen utama karena peneliti yang merancang, melaksanakan, serta menarik kesimpulan dari data yang diperoleh. Oleh karena itu, kehadiran peneliti di lapangan sangat penting untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh bersifat autentik dan valid sesuai dengan konteks yang diteliti.

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Plus Ja-alhaq Kota Bengkulu, khususnya pada siswa kelas VII. Sekolah ini dipilih karena peneliti telah melakukan observasi awal dan menemukan bahwa pembelajaran menulis surat pribadi masih dilakukan dengan metode konvensional dan kurang menarik perhatian siswa. Oleh sebab itu, inovasi pembelajaran melalui model PJBL berbasis media permainan ular tangga menjadi alternatif yang menarik untuk diterapkan dan diteliti. Lokasi ini juga dipilih berdasarkan pertimbangan kemudahan akses, keterbukaan pihak sekolah, dan kesesuaian subjek penelitian dengan fokus kajian.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VII, observasi pelaksanaan pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan belajar mengajar. Sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti silabus, RPP, hasil tugas siswa, dan literatur yang relevan. Teknik pengumpulan data menggunakan tiga metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung terhadap proses pembelajaran yang menggunakan model PJBL dan media permainan ular tangga. Wawancara dilakukan secara mendalam dengan guru dan beberapa siswa sebagai informan. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara, seperti foto kegiatan pembelajaran, hasil tulisan siswa, dan perangkat pembelajaran.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (2014:20), yang terdiri atas tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara menyaring data penting yang berkaitan dengan penerapan PJBL dan hasil keterampilan menulis surat pribadi. Penyajian data dilakukan dengan menyusun data dalam bentuk narasi, tabel, atau kutipan langsung dari informan. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan pola, kategori, dan hubungan antar data yang ditemukan selama penelitian berlangsung.

Keabsahan data dalam penelitian ini diperiksa melalui teknik triangulasi. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru, siswa, dan dokumen pembelajaran. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Menurut Moleong (2017:330), triangulasi bertujuan untuk mengecek validitas data melalui berbagai teknik dan sumber yang berbeda dalam rangka memperoleh hasil yang lebih akurat dan meyakinkan. Dengan pendekatan dan metode yang digunakan tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas, objektif, dan komprehensif mengenai efektivitas penerapan model PJBL berbasis media permainan ular tangga dalam meningkatkan keterampilan menulis surat pribadi siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMP Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Tujuan utama penelitian adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan model Project Based Learning (PJBL) dengan media permainan ular tangga dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis surat pribadi. Proses penelitian meliputi observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil observasi awal yang dilakukan pada 24 Maret 2025 menunjukkan bahwa

pembelajaran menulis surat pribadi masih bersifat konvensional. Guru menggunakan metode ceramah dan media buku ajar sebagai acuan utama. Dalam situasi tersebut, siswa tampak kurang antusias mengikuti pelajaran. Beberapa siswa mengobrol di kelas, tertidur, atau tidak memperhatikan guru. Pembelajaran cenderung berlangsung satu arah, dan siswa mengalami kesulitan memahami materi serta mengaplikasikan struktur surat pribadi dengan baik.

Setelah diterapkannya model PJBL dengan media permainan ular tangga pada pertemuan berikutnya, yaitu 11 April 2025, terjadi perubahan yang signifikan dalam suasana belajar di kelas. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, tampak dari keterlibatan aktif mereka dalam kelompok, menjawab pertanyaan, dan mengikuti permainan dengan serius. Aktivitas pembelajaran berlangsung lebih dinamis, siswa saling berdiskusi, saling membantu, dan menunjukkan kreativitas dalam menyusun isi surat pribadi. Data kuantitatif diperoleh dari dua sumber utama, yaitu hasil skor permainan ular tangga dan hasil tugas menulis surat pribadi. Dalam permainan ular tangga, siswa dikelompokkan menjadi empat tim. Masing-masing kelompok menyelesaikan tantangan berupa kartu teori, kartu tantangan, dan kartu analisis. Skor tertinggi diraih oleh kelompok Maharani Nabil Gina, Abdan Syakur Razik, Ibra, dan Cecilia Zakirah dengan skor 142. Disusul oleh kelompok Wiwid, Rani Otavia, Dito, dan Dimas Wijaya dengan skor 132.

Selanjutnya, hasil tugas menulis surat pribadi dianalisis berdasarkan kriteria struktur, isi, penggunaan bahasa, dan kreativitas. Dari 16 siswa yang menjadi subjek penelitian, 12 siswa memperoleh nilai di atas 80, dengan skor tertinggi diraih oleh Maharani Nabil Gina (93) dan Dimas Wijaya (91). Hanya satu siswa yang memperoleh nilai 60, sedangkan lainnya berada dalam rentang nilai baik dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan PJBL dengan media permainan ular tangga memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan menulis siswa.

Wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, Ibu Vita Viyayanti, mendukung temuan tersebut. Beliau menyampaikan bahwa model PJBL memfasilitasi keaktifan siswa, dan media permainan ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memudahkan siswa dalam memahami struktur surat pribadi. Guru juga menilai bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat secara signifikan. Wawancara dengan siswa juga menunjukkan respons positif. Seorang siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena tidak hanya duduk dan mendengarkan guru, tetapi mereka bisa belajar sambil bermain dan berdiskusi dengan teman sekelompok. Menurutnya, pembelajaran seperti ini membuat mereka tidak cepat bosan, lebih semangat, dan lebih mudah mengingat materi.

Secara umum, data menunjukkan bahwa penerapan model PJBL melalui media permainan ular tangga memberikan dampak positif terhadap suasana kelas, antusiasme belajar siswa, serta keterampilan menulis surat pribadi. Peningkatan ini terjadi tidak hanya dari sisi nilai akademik, tetapi juga dari proses belajar yang lebih aktif, partisipatif, dan menyenangkan. Hal ini memperkuat asumsi bahwa media pembelajaran yang menarik dan partisipatif dapat mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran konvensional dan meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan penerapan model pembelajaran pjbl dengan menggunakan media permainan ular tangga ini mampu memberikan hal baru bagi para siswa dengan pembelajaran ini siswa lebih dapat memahami dengan baik materi surat pribadi. Sebelum

guru melakukan proses pembelajaran guru merencanakan terlebih dahulu secara baik apa yang ingin diajarkan kepada siswa berupa menyiapkan modul dan langkah-langkah pembelajaran, media yang akan digunakan sesuai dengan kondisi siswa sehingga proses belajar mengajar di kelas akan berlangsung lebih menarik menyenangkan dan lebih efektif bagi siswa. Pada dasarnya pendidikan juga merupakan proses berinteraksi dengan lingkungan secara tidak sadar dan langsung terencana dalam mengembangkan potensi diri dan pengetahuan siswa. Begitu juga pada umumnya guru harus tahu betul tujuan dari pembelajaran itu sendiri, karena pendidikan memiliki tujuan dan peran yang penting dalam pembelajaran salah satunya untuk meningkatkan mutu di sekolah dan meningkatkan proses pembelajaran di sekolah karena pada dasarnya di mana guru wajib harus mengenali seberapa kemampuan para siswanya pada saat proses belajar berlangsung sehingga semua aspek dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dapat dikuasai betul oleh para siswa.

Penelitian ini mulai dilakukan pada tanggal 19 Maret 2025 di SMP Plus Ja-alhaq Kota Bengkulu Pengamatan atau Observasi Proses Belajar Mengajar di Kelas VII, 24 Maret 2025 peneliti melaksanakan observasi awal di kelas VII Bersama guru mata pelajaran. Pengamatan dilakukan ketika guru menyampaikan materi surat pribadi dengan media buku, papan tulis dan spidol. Dalam pengamatan awal ini, peneliti melihat kurangnya antusias siswa dalam belajar dilihat dari masih adanya siswa yang gaduh di kursi belakang, siswa yang terlihat tidak semangat, mengantuk serta tidak fokus memperhatikan. Hal tersebut sepertinya tidak hanya terjadi di kelas VII namun juga terjadi di kelas lainnya. Observasi selanjutnya dilaksanakan pada 11 April 2025 sekaligus pengambilan data menulis surat pribadi siswa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Berikut adalah uraian hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas VII SMP Plus Ja-alhaq Kota Bengkulu.

a. Hasil pengamatan awal: Jumat, 24 Maret 2025

- 1) Kurang kondusifnya pembelajaran di dalam kelas karena masih didapati siswa yang tidak acuh, seperti masih ada yang mengobrol dengan temannya, hingga mengantuk dengan menyenderkan kepalanya di atas meja.
- 2) Siswa tidak terlihat antusias dalam pembelajaran.
- 3) Siswa kurang aktif terlibat dalam pembelajaran dan pembelajaran hanya berjalan satu arah.
- 4) Siswa masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

b. Hasil pengamatan kedua: 11 April 2025.

- 1) Kegiatan pembelajaran berlangsung kondusif saat peneliti menyampaikan materi dan saat belajar menggunakan media ular tangga. Hal tersebut dilihat dari tertibnya aktivitas kelompok siswa dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru dan teman sebangkunya. Tidak ada siswa yang duduk di bangku untuk sekadar tidur atau tidak ikut fokus dalam proses pembelajaran. Bahkan, siswa turut aktif membantu peneliti dalam menyiapkan media pembelajaran.
- 2) Siswa terlihat antusias dalam pembelajaran, dilihat dari aktivitas masing-masing kelompok yang kompetitif menjawab setiap pertanyaan dan tantangan dalam permainan. Siswa sangat aktif dalam pembelajaran karena melibatkan mereka sepenuhnya, pembelajaran tidak berjalan satu arah. Siswa melakukan diskusi untuk saling membantu dan menjawab pertanyaan. Dan menyimak apa yang dibacakan oleh temannya.
- 3) Siswa tidak kesulitan dalam memahami materi pembelajaran karena terus dilakukan pengulangan atas materi yang terdapat dalam permainan, sehingga siswa familier dengan

penggalan materi tersebut untuk kemudian dijadikan sebagai modal menulis surat pribadi.

Penerapan model Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran menulis surat pribadi pada siswa SMP dilakukan secara bertahap melalui dua modul ajar yang saling berkaitan. Modul pertama difokuskan pada tahap penggalan dan pemahaman awal terhadap materi surat pribadi. Pada tahap ini, guru menggunakan media ular tangga yang dimodifikasi menjadi alat bantu pembelajaran interaktif. Kotak-kotak dalam media tersebut berisi petunjuk dan pertanyaan yang mengarahkan siswa untuk mengenali struktur surat pribadi seperti salam pembuka, isi, dan penutup. Kegiatan ini tidak hanya menumbuhkan keaktifan siswa, tetapi juga mengarahkan mereka secara bertahap untuk menyusun kerangka surat pribadi sebagai bagian dari proyek.

Modul kedua menjadi lanjutan dari proses pembelajaran sebelumnya. Di modul ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca kembali materi, mengajukan pertanyaan, dan berdiskusi secara terbuka untuk memperkuat pemahaman mereka. Setelah itu, siswa diberikan tugas untuk menulis surat pribadi secara lengkap dengan berpedoman pada kerangka surat yang telah mereka buat pada modul pertama. Kegiatan ini menunjukkan adanya kesinambungan antar tahapan dalam sintaks PjBL, dari eksplorasi awal hingga penciptaan produk akhir yang konkret berupa surat pribadi. Selama proses berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator, memantau proses diskusi kelompok, serta memberikan umpan balik yang bersifat membangun. Siswa terlibat aktif baik secara individu maupun dalam kelompok. Mereka tidak hanya belajar memahami struktur surat pribadi, tetapi juga mengembangkan kemampuan menyusun gagasan, menyampaikan pengalaman pribadi, serta menggunakan bahasa yang sesuai dalam konteks surat.

Dengan adanya proses bertahap dari pemahaman konsep melalui permainan edukatif hingga pembuatan produk akhir berupa surat pribadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PjBL pada pembelajaran ini berjalan secara utuh. Kehadiran media ular tangga bukan sekadar permainan, tetapi menjadi bagian integral dalam tahapan proyek yang mempermudah siswa membangun pengetahuan dan keterampilan menulis secara menyenangkan dan bermakna. Jadi adanya keterlibatan aktif siswa, pendampingan guru sebagai fasilitator, dan adanya produk nyata yang dihasilkan, maka dapat disimpulkan bahwa guru telah menerapkan model PjBL secara utuh dan sistematis melalui dua modul pembelajaran tersebut.

Faktor penghambat dan pendukung penerapan model PjBL (Project Based Learning) Melalui Media Permainan Ular tangga Dalam Pembelajaran Menulis Surat Pribadi Siswa Kelas VII SMP Plus Ja-alhaq Kota Bengkulu. Model pembelajaran penerapan model pjbl melalui media permainan ular tangga ini sangat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Para siswa diberi kesempatan untuk berpikir kritis berdiskusi dan menjawab pertanyaan dan tantangan yang terkait dengan menulis surat pribadi yang membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Dalam hal ini sangat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif karena mereka dihadapkan pada masalah nyata yang membutuhkan analisis dan solusi yang tepat dalam menulis surat pribadi. Mampu meningkatkan kemampuan komunikasi antar siswa, mereka seringkali bekerja dalam kelompok, ini mendorong interaksi dan komunikasi antar para siswa yang juga penting dalam pembelajaran keterampilan menulis surat pribadi. Pembelajaran berbasis model pjbl melalui media permainan ular tangga ini di sekolah SMP Plus kota Bengkulu sangat memungkinkan siswa untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata menulis surat pribadi adalah keterampilan yang sering digunakan dalam

kehidupan sehari-hari misalnya untuk melamar pekerjaan atau memberikan surat izin cuti, atau untuk mengungkapkan perasaan. Proses pembelajaran berbasis model PJBL melalui media permainan ular tangga ini lebih efisien dan lebih menarik perhatian siswa karena lebih menyenangkan bisa bermain sambil belajar.

Dalam pembelajaran di sekolah SMP Plus Ja-alhaq kota Bengkulu memerlukan waktu yang cukup lama untuk permainan ular tangga, berdiskusi dan menyelesaikan tugas tantangan yang ada pada permainan ular tangga ini bisa menjadi salah satu kendala dan kesulitan juga dalam mengelola kelas dikarenakan model ini sering melibatkan diskusi kelompok dan aktivitas kolaboratif. Hal ini sedikit sulit bagi guru untuk yang belum berpengalaman dalam mengelola kelompok yang beragam. Siswa di SMP Plus Ja-alhaq kota Bengkulu memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda tentang materi menulis surat pribadi, ada beberapa siswa kesulitan memahami konsep dasar sehingga mereka membutuhkan bimbingan lebih intensif dari guru karena jika diabaikan hal ini menghambat kelancaran proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model Project Based Learning (PJBL) melalui media permainan ular tangga dalam pembelajaran menulis surat pribadi pada siswa kelas VII SMP Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PJBL terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Siswa terlibat secara langsung dalam seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari perencanaan hingga menghasilkan produk akhir berupa surat pribadi. Kehadiran media permainan ular tangga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara signifikan. Keterampilan menulis surat pribadi siswa juga mengalami peningkatan yang nyata, baik dari segi pemahaman struktur dan kaidah bahasa, maupun dalam hal keberanian mengungkapkan ide dan perasaan dalam bentuk tulisan. Faktor pendukung keberhasilan penerapan model ini antara lain adalah antusiasme tinggi dari siswa, daya tarik media pembelajaran, dan peran aktif guru dalam membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Meski demikian, terdapat pula beberapa faktor penghambat seperti keterbatasan waktu dalam pelaksanaan dan adanya siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri dengan model pembelajaran yang baru. Secara keseluruhan, penerapan model PJBL melalui permainan ular tangga memiliki implikasi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Model ini tidak hanya membantu meningkatkan kualitas pembelajaran menulis, tetapi juga mendorong kreativitas, kolaborasi, dan keaktifan siswa. Dengan demikian, PJBL dengan bantuan media permainan dapat menjadi alternatif metode pembelajaran inovatif yang layak untuk dikembangkan lebih lanjut, baik oleh guru, sekolah, maupun peneliti selanjutnya dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad. (2012). *Model pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ahyar, D. B., dkk. (2021). *Model-model pembelajaran*. Yogyakarta: Pradia Pustaka.
- Ahyar, J. (2015). *Korespondensi Bisnis Indonesia*. Aceh: Sefa Bumi Persada.
- Alaslan, A. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. Depok: Rajawali Pers.
- Ariesta, F. W. (2019). *Peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui strategi Peer Lessons dengan media ular tangga pada siswa kelas IV SD N Pakintelan 03 Kota Semarang*. Repository Universitas Negeri Semarang, hlm. 43.
- Creswell, J. W. (2014). *Pendekatan kuantitatif dan metode campuran*. California: Sage Publication.
- Dananjaya, U. (2013). *Media pembelajaran aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Fauziah, R. A. (2019). *Penggunaan media pembelajaran ular tangga pada materi biografi sastrawan Indonesia angkatan 1945 di SMA N 1 Leuwiliang*. Bogor: Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, hlm. 60.
- Gustiani, A. (2023). *Penggunaan media ular tangga raksasa dalam pembelajaran menulis teks tanggapan siswa kelas VII SMP Negeri 216 Jakarta*. Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Huberman, A. M., & Miles, M. B. (1992). *Analisis data kualitatif: Buku sumber desain dan metode*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- John, W. T. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.
- Kadarwati, A., & Malawi, I. (2017). *Pembelajaran tematik (konsep dan aplikasi)*. Magetan: CV AE Grafika.
- Kusumastuti, A., & Mustamil, A. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Miftachul, U. S. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. Ponorogo: Nata Karya.
- Mulyadi. (2015). *Kurikulum berbasis kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyani. (2014). *Ular tangga: Manfaat dan implementasinya dalam pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Mulyasa. (2015). *Kurikulum, pembelajaran dan evaluasi*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Nasution. (2003). *Metodologi penelitian sosial*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nihlatun, U. (2019). *Implementasi media permainan ular tangga igro' dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak*. Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kudus, hlm. 10.

- Noer, O. A., dkk. (2022). *Model pembelajaran inovatif dan rancangan pembelajaran untuk guru IPA SMP*. Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng.
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Nurkholis. (2007). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Parwati, N. N., Ratih, dkk. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Ramayulis. (2005). *Metodologi pendidikan agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rosalia, A., & Maria. (2024). Dampak permainan ular tangga pada pembelajaran kosa kata waktu dalam bahasa Mandarin pada siswa kelas VII SMP X Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin*, 4(4).
- Siyoto, S., & Sodik. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Publishing.
- Sudijono, A. (2017). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugandi, A. (2008). *Teori pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukartiningsih, W. (2004). Peningkatan kualitas pembelajaran membaca dan menulis permulaan di kelas I SD melalui media kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode dan model-model pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Syam, E. (2018). Rancangan bangun sistem informasi manajemen data mahasiswa dan dosen terintegrasi. *IT Journal Research and Development*, 2(2).
- Syarif, E., dkk. (2009). *Pembelajaran menulis*. Jakarta Selatan: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bahasa.
- Syukur, M. (2020). Keefektifan kalimat dalam teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8, hlm. 245.
- Trianto. (2010). *Pengantar penelitian pendidikan bagi pengembangan profesi pendidikan dan tenaga kependidikan*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2012). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Triwiyanto. (2015). *Perencanaan pembelajaran teori dan praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Warsono, & Hariyanto. (2012). Pendidikan berbasis proyek. *Unnes Journal of Biology Education*. Semarang: PT Raja Grafindo Persada.
- Wicaksno, A. (2014). *Menulis kreatif sastra dan beberapa model pembelajarannya*. Yogyakarta: Garudhawaca.