

IMPLEMENTASI METODE PROJECT BASED LEARNING BERBASIS TEKS MULTIMODAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS



IMPLEMENTATION OF MULTIMODAL TEXT-BASED PROJECT BASED LEARNING METHOD IN ENGLISH LEARNING

¹Irma Syahrani, ²Muh. Al amin

¹ITEB Bina Adinata, Indonesia Jl. Sukun, Jalanjang Kec. Gantarang Kab. Bulukumba Email: irma.syahraniyahmad@gmail.com

²ITEB Bina Adinata, Indonesia Jl. Sukun, Jalanjang Kec. Gantarang Kab. Bulukumba Email: amhien.simkah@gmail.com

INFO ARTIKEL

Kata Kunci:
Project based learning, teks multimodal, pembelajaran bahasa inggris, penggunaan teknologi

Keywords:
Project based learning, multimodal text, English language learning, use of technology.

ABSTRAK

Penerapan metode pembelajaran project based learning diharapkan siswa bekerja sama untuk memecahkan suatu tantangan masalah atau pertanyaan dengan memberikan mereka sebuah proyek. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan mengungkapkan perkembangan bahasa inggris siswa dalam implementasi metode project based learning berbasis multimodal di Pesantren Babul Khaer Bulukumba. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini adalah hasil rekaman interaksi siswa pada saat menampilkan proyek mereka, hasil proyek siswa, instrument penelitian dan hasil evaluasi. Ada beberapa tahap yang dilakukan dalam penggunaan project based learning didalam kelas diantaranya menemukan ide, merancang dan menyesuaikan proyek, mengerjakan proyek, menampilkan proyek dan evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode project based learning berbasis multimodal membuat siswa lebih aktif berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain menggunakan bahasa inggris. Siswa menjadi lebih berpikir kritis, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Siswa juga banyak menguasai kosa kata baru. Dengan penggunaan project based learning berbasis multimodal dan melibatkan teknologi sebagai proyek membuat siswa tidak hanya diam mendengarkan materi saja tetapi mereka langsung praktek menggunakan bahasa inggris sehingga perkembangan bahasa inggris mereka sangat baik dan semakin berkembang.

ABSTRACT

The application of the project-based learning method requires students to work together to solve a challenging problem or question by giving them a project. The aim of this research is to explore and reveal the development of students' English in implementing the multimodal project based learning method at the Babul Khaer Bulukumba Islamic Boarding School. The method used is descriptive qualitative. The data in this research are the results of recorded student interactions when presenting their projects, student project results, research instruments and evaluation results. There are several stages involved in using project based learning in the classroom, including finding ideas, designing and adapting projects, working on projects, presenting projects and evaluating. The results of this research show that the use of a multimodal project based learning method makes students more active in communicating and interacting with each other using English. Students become more critical, creative and innovative in learning. Students also master a lot of new vocabulary. By using multimodal based project based learning and involving technology as a project, students don't just listen to the material silently, but they immediately practice using English so that their English language development is very good and continues to develop.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris bukanlah hal yang mudah untuk dipelajari. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang mempunyai struktur tata bahasa sendiri. Tentunya hal ini menjadi sesuatu yang sulit bagi siswa dalam mempelajarinya. Penguasaan kosakata, pengucapan, dan menyusun kalimat menjadi kendala utama siswa dalam menguasai atau mempelajari bahasa Inggris.

Kendala yang dihadapi siswa ini membuat mereka kebanyakan diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Mereka tidak bertanya ketika tidak mengerti materi yang disampaikan oleh guru karena keterbatasan bahasa. Beberapa siswa juga kurang tertarik untuk mempelajari bahasa Inggris dengan alasan tidak mengerti materi yang disampaikan. Hal ini perlu menjadi perhatian dan perlu menemukan solusi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Salah satu solusi yang dapat membantu agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dengan menemukan sebuah metode pembelajaran yang dapat menyelesaikan tantangan masalah yang dihadapi siswa. Metode tersebut adalah *project based learning*. *Project based learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media. mengaplikasikan metode pembelajaran ini siswa bekerja sama untuk memecahkan suatu tantangan masalah atau pertanyaan dengan memberikan mereka sebuah proyek.

Menyelesaikan proyek, siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Menurut Joel I Klein et. Al *Project Based Learning* (dalam Widyantini, 2014. Hal.4) adalah pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk memperoleh dan membangun pengetahuan dan pemahaman baru berdasar pengalamannya melalui berbagai presentasi. Melalui presentasi siswa akan lebih aktif berbicara dengan menggunakan bahasa target yaitu bahasa Inggris. Siswa yang berpartisipasi dalam penerapan *project based learning* ini mendapat manfaat dari peluang untuk menggunakan bahasa target

dengan cara yang bermakna yang mempromosikan komunikasi dan pembelajaran bahasa (Dooly & Masats, 2008; Goulah, 2007; Mikulec & Miller, 2011; Levine, 2004) sambil memperoleh keterampilan.

Keterampilan yang didapatkan siswa tergantung proyek yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menarget keaktifan berbahasa Inggris saja, tetapi mengasah keterampilan yang dimiliki oleh siswa. Salah satu keterampilan yaitu penggunaan teknologi. Seperti yang kita ketahui bahwa bahasa Inggris dan teknologi sangat penting di era sekarang ini. Di era 4.0 ini bahasa Inggris dan teknologi sangat perlu untuk dikuasai. Berdasarkan alasan tersebut, penelitian ini melibatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa, dimana peneliti bekerja sama dengan guru TIK pada salah satu sekolah yaitu pesantren Babul Khaer Bulukumba. Salah satu materi yang dipelajari dalam mata pembelajaran TIK adalah desain grafis.

Desain grafis merupakan rancangan yang melibatkan teks multimodal. Teks multimodal merupakan teks yang berupa perpaduan antara teks tulis atau lisan dan gambar, simbol, animasi, gerak dan bunyi. Menurut Kress and Van Leeuwen (2001) multimodal diartikan sebagai penggunaan beberapa mode semiotik dalam desain produk, atau peristiwa semiotik secara bersamaan dan dengan cara tertentu mode - mode ini digabungkan untuk memperkuat, melengkapi atau berada dalam susunan tertentu. Menurut Pratiwi & Wulan (2018) teks multimodal berupa bahasa, gambar, musik, gestur dan arsitek. Melalui teks multimodal siswa akan lebih mudah menyampaikan makna yang terkandung dalam desain mereka.

Beberapa penelitian sebelumnya terkait penggunaan *project based learning* dalam pembelajaran bahasa menunjukkan bahwa terlibat dalam proyek dapat membangun keterampilan, pengambilan keputusan, menumbuhkan kemandirian dan meningkatkan keterampilan kerja kooperatif, menantang kreatifitas

mahasiswa, menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif serta meningkatkan keterampilan pemecahan masalah.

Penelitian yang dilakukan oleh Becket dan Slater (2005) menemukan mahasiswa ESL sarjana Jepang di Kanada belajar bahasa, berbagai isi materi pelajaran, keterampilan secara bersamaan melalui sebuah proyek mampu mengartikulasikan pemahaman mereka tentang bagaimana pembelajaran itu berlangsung. Diaz Ramirez (2014) memberikan saran bahwa melalui proyek bekerja kelompok siswa kolombia dalam pembelajaran english for specific purposes mengembangkan otonomi pelajar dalam pengambilan keputusan, pengaturan diri, motivasi intrinsik dan senang dengan pembelajaran melalui project based learning.

Penelitian lain tentang project based learning berasal dari studi yang melibatkan teknologi dalam berbagai proyek seperti internet, pengolah kata dan power point. Sidman-Taveau (2005) meneliti implementasi Project based learning berbantuan komputer dengan meneliti siswa ESL sebanyak 27 dan 2 orang guru. Sidman-Taveau menemukan bahwa project based learning berbantuan komputer menawarkan kaya akan input dan output bahasa target dan peluang yang luas dalam pengembangan linguistik. Siswa belajar menyalakan komputer, mengolah kata, melakukan pencarian di internet, dan menyalin dan menempelkan gambar ke dalam Microsoft Word. Mereka juga belajar bahasa inggris yang berhubungan dengan komputer, Sidman Taveau sebut sebagai "computerese". Siswa juga mengembangkan literasi elektronik dengan belajar memformat, membuat tabel, dan menghasilkan dokumen di Microsoft Publisher, hal ini memungkinkan mereka mendapat pengetahuan tentang bagaimana menggunakan komputer untuk menafsirkan dan mengungkapkan makna.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa siswa kesulitan melihat perkembangan bahasa melalui project based learning. Hal ini dilihat dari observasi yang dilakukan Eyring (1989) dan Becket (1999).

Misalnya dalam penelitian Li (2010) melakukan studi eksperimental pada 183 mahasiswa. Dalam penelitiannya mahasiswa dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok eksperimen menggunakan proyek semi terstruktur dan kelompok kontrol menggunakan non-proyek. Hasil penelitian ini menunjukkan kelompok proyek mengungguli kelompok non proyek. Temuan dari kuesioner mengungkapkan terjadi evaluasi positif terhadap peningkatan diri, keefektifan menggabungkan bahasa inggris dengan keterampilan lain, penerapan praktis bahasa inggris tetapi disisi lain para siswa tidak melihat perkembangan bahasa mereka. Tang (2012) juga menemukan bahwa mahasiswa di universitas Cina dalam studinya tidak menemukan terjadi perkembangan bahasa melalui pembelajaran konten bisnis mereka. Oleh karena itu perlu dilakukan suatu penelitian untuk mengeksplorasi aspek perkembangan bahasa dalam konteks lain untuk membuat guru dan siswa merasa percaya diri dalam menggunakan project based learning dengan melibatkan teknologi sebagai alat untuk pengembangan bahasa, terutama bahasa inggris.

Berdasarkan masalah diatas, penelitian ini perlu dilakukan untuk mengungkapkan bagaimana perkembangan bahasa inggris siswa dengan menerapkan metode project based learning berbasis multimodal dengan melibatkan teknologi. Berbeda dari penelitian sebelumnya, dalam penelitian ini peneliti memberikan sebuah proyek kepada siswa untuk membuat desain grafis. Desain grafis merupakan materi yang dipelajari dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Penelitian ini dilakukan di Pesantren Babul Khaer Bulukumba.

Kajian Teori

Dalam menerapkan metode project based learning di dalam kelas peneliti menggunakan teori Patton (2012). Ada beberapa tahap dalam penerapan project based learning menurut Patton yaitu menemukan ide, mendesain proyek,

menyesuaikan proyek, mengerjakan proyek, dan mempresentasikan proyek. Penerapan project based learning harus terstruktur dengan baik, mulai pada tahap awal sampai pada tahap akhir. Sejalan dengan pendapat Wilhelm (1999) yang mengatakan bahwa siswa menginginkan panduan langkah demi langkah dan merasa senang dengan proyek ketika guru memberikan dukungan dan menyerahkan kendali kepada siswa saat proyek sedang berlangsung.

Penelitian ini mengikuti teori model Patton (2012) dalam langkah – langkah penerapan project based learning seperti: menemukan ide, merancang proyek, mengerjakan proyek, dan mempresentasikan proyek. Berikut tahap – tahap penjelasan dalam implementasi project based learning:

1. Menemukan ide

Pada tahap pencarian ide, penulis memikirkan cara agar siswa tertarik dan kreatif dalam belajar bahasa inggris sehingga pembelajaran tidak membosankan serta bisa mengeksplere kemampuan berbahasa inggris siswa. Pertimbangan lain adalah bahwa didalam pembelajaran bahasa inggris siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru sehingga perlu memberikan suatu proyek untuk membantu mereka agar aktif dalam berinteraksi. Pada era modern sekarang ini kemajuan teknologi sangat berkembang pesat sehingga perlu untuk menguasainya. Alasan ini yang memunculkan ide terhadap penulis untuk menggabungkan metode project based learning dan penggunaan teknologi untuk mengembangkan bahasa inggris siswa. Tentunya pembelajaran ini sangat menarik karena menghasilkan dua skill yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi era sekarang ini. Proyek yang diberikan siswa yaitu membuat desain grafis. Berdasarkan aspek pembelajaran bahasa inggris, tujuan proyek desain grafis adalah memberikan pemahaman kepada siswa tentang struktur dan fitur linguistik dari informasi teks yang disampaikan secara digital. Selain itu, melalui proyek ini siswa dapat lebih kreatif dalam menyelesaikan tugasnya. Mereka dapat berpikir luas tentang tema yang akan

mereka gunakan dalam merancang proyek mereka. Proyek ini akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan makna dari penggunaan gambar dan simbol dalam desain mereka dengan menggunakan bahasa inggris. Hal ini membuat lebih mudah untuk melihat kemampuan berbahasa inggris siswa.

2. Merancang dan Menyesuaikan Proyek

Pada tahap ini peneliti bekerjasama dengan guru yang mengajar mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK), yang mana dalam mata pelajaran ini siswa mempelajari tentang desain grafis. Tentu saja pembuatan desain grafis sangat sesuai dengan implementasi project based learning serta penggunaan teks multimodal yang akan membantu siswa aktif berinteraksi mengungkapkan makna yang terkandung dalam teks multimodal tersebut. Dalam tahap ini peneliti menetapkan tujuan proyek, menyiapkan waktu penyelesaian proyek, melakukan pemantauan dan menyiapkan daftar penilaian. Peneliti dan siswa perlu memastikan bahwa mereka telah mempersiapkan segalanya untuk proses pencapaian proyek. Kegiatan dimulai dari pengenalan perangkat teknologi dan aplikasi software yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada sesi ini, peneliti memberikan informasi kepada siswa bahwa mereka akan terlibat dalam kegiatan yang menggunakan teknologi dan perangkat lunak aplikasi digital untuk mengerjakan proyek desain grafis. Selain itu, peneliti juga menjelaskan tentang penggunaan teks multimodal dalam desain mereka seperti penggunaan simbol- simbol, warna, gambar dll. Oleh sebab itu, peneliti memastikan terlebih dahulu kepada siswa tentang apa itu teks multimodal dengan cara menjelaskannya secara mendetail.

3. Mengerjakan Proyek

Pada fase ini peneliti menjelaskan proyek secara mendetail. mulai dari langkah pertama hingga hasil akhir. Kegiatan yang dilakukan adalah pertama, penjelasan tentang pembuatan desain melalui software. Kedua, unsur teks yang digunakan dengan melibatkan teks multimodal seperti

penggunaan simbol–simbol, warna, gambar, bentuk dll. Ketiga, menjelaskan unsur linguistik yang terkandung dalam hasil desain grafis tersebut. Dalam hal ini, siswa harus mampu menjelaskan makna yang ada dalam setiap penggunaan multimodal. Mereka juga harus mengidentifikasi unsur kebahasaan yang ada dalam desain mereka. Setelah itu, peneliti membagi siswa kedalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari dua orang. Peneliti meminta siswa untuk memilih topik dalam desain mereka. Setelah itu, siswa diminta untuk mengerjakan proyek tersebut. Dalam mengerjakan proyek peneliti selalu mengontrol pekerjaan siswa.

4. Menampilkan Proyek

Pada tahap ini, siswa mendemonstrasikan atau menampilkan tugas yang telah dikerjakan. Peneliti meminta siswa untuk mengirimkan hasil desainnya melalui platform pembelajaran yaitu google classroom. Setelah mereka mengumpulkan proyeknya, peneliti meminta siswa untuk mempresentasikan secara lisan di depan kelas. Peneliti mengarahkan bahwa tiap anggota kelompok mempunyai tugas masing – masing dalam mempresentasikan proyek mereka. Mereka mempresentasikan hasil karya mereka sesuai dengan arahan peneliti. Setiap kelompok menjelaskan makna dan pesan yang terkandung dalam setiap penggunaan warna, bentuk, simbol dengan menggunakan bahasa inggris. siswa juga menjelaskan alasan pemilihan tema serta unsur kebahasaan yang digunakan dalam desain mereka. Selama presentasi siswa diperbolehkan untuk bertanya dan berdiskusi. siswa mendengarkan presentasi temannya dengan penuh perhatian dan setelah itu mereka aktif berdiskusi tanya jawab tentang hasil proyek mereka.

Yang terakhir adalah peneliti mengevaluasi proses selama mengerjakan proyek desain grafis. Peneliti menanyakan pendapat siswa tentang proyek yang telah diberikan. Siswa memberikan respon positif terhadap proyek tersebut. Mereka mengakui mendapat ilmu baru terkait pembuatan desain grafis. Selain itu mereka menguasai

banyak kosa kata baru yang membantu mereka dalam berbahasa Inggris.

Mereka mengakui banyak berlatih menggunakan bahasa inggris untuk persiapan presentasi mereka. Selama pembuatan proyek siswa juga mempelajari unsur–unsur kebahasaan bahasa inggris karena merasa tertantang dengan tugas yang diberikan. Disisi lain, mereka juga banyak berdiskusi dengan teman kelompok mereka masing-masing pada saat mengerjakan proyek sehingga dapat berbagi dan meningkatkan pengetahuan satu sama lain.

METODOLOGI

Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahasa siswa dalam menggunakan project based learning. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan metode ini karena akan mendeskripsikan dan mengungkapkan bagaimana perkembangan bahasa dalam implementasi project based learning berbasis multimodal didalam kelas. Peneliti mempertimbangkan bahwa metode ini bisa mengarahkan peneliti pada kesimpulan yang holistik dan mendalam karena berfokus pada satu subjek penelitian.

Penelitian dilakukan di pesantren Babul Khaer Bulukumba. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XII yang berjumlah 35 siswa. Data penelitian berupa hasil proyek siswa, interaksi siswa dalam mempresentasikan hasil karya mereka dengan menggunakan bahasa inggris, instrument penelitian berupa kuesioner, dan hasil evaluasi. Teknik pengumpulan data yaitu pertama, peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan data interaksi siswa didalam kelas dengan cara mengamati dan merekam proses pembelajaran. Kedua, mengumpulkan hasil proyek siswa. Ketiga, mengumpulkan instrument penelitian dan terakhir mengevaluasi siswa.

Setelah data dikumpulkan kegiatan selanjutnya adalah mengolah data penelitian. Menurut Frechtling & Sharp (1997) dalam Donna (2011) bahwa analisis data secara kualitatif dilakukan dengan cara melihat,

memeriksa, membandingkan, dan menafsirkan pola atau tema yang bermakna yang muncul dalam data penelitian. Data dalam penelitian ini dianalisis dan dideskripsikan untuk mengetahui jawaban dari pertanyaan penelitian. Proses analisis data dalam penelitian ini mengikuti teori Miles dan Huberman (1992: 20) yang menggambarkan proses analisis data terdiri dari: pengumpulan data, reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pertama, penulis melakukan reduksi data dengan cara menyeleksi atau menyederhanakan data agar proses analisis lebih mudah. Kedua, penulis menyajikan data dengan cara terorganisir agar memudahkan dalam mengambil kesimpulan. Ketiga, peneliti melihat atau memeriksa kembali data-data untuk menimbang-nimbang makna dan implikasinya bagi tujuan penelitian. Terakhir, Verikasi dilakukan untuk memeriksa atau cross-check kembali untuk menguji kebenaran kesimpulan yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal penelitian data diperoleh dengan mengamati proses pembelajaran. Peneliti merekam dan mencatat hal-hal yang dianggap perlu dalam penelitian selama proses pembelajaran.

Setelah siswa menyelesaikan tugas pertama mereka, selanjutnya peneliti memberikan tugas kedua. Pada tugas kedua ini peneliti masih melibatkan teks multimodal berupa audio visual, bunyi, gambar, dan simbol. Pada proyek kedua ini siswa diarahkan untuk membuat video pada saat proses pembuatan grafis. Berikut tahap pembuatan proyek kedua tersebut:

1. Menemukan ide

Pada tahap ini peneliti melihat kebiasaan siswa yang kurang berinteraksi didalam kelas. Merujuk kepada silabus pembelajaran terlihat bahwa siswa kebanyakan hanya menerima materi dari guru dan kurang melakukan praktek pembelajaran. Peneliti melihat kurangnya

praktik bermomunikasi antara siswa didalam kelas. Siswa hanya duduk dan diam menerima materi dari guru. Berdasarkan observasi ini peneliti menemukan ide untuk membuat video percakapan agar siswa aktif berinteraksi dan berdiskusi dengan temannya.

2. Merancang dan Menyesuaikan Proyek

Pada tahap merancang dan menyesuaikan proyek peneliti menginformasikan kepada siswa bahwa hasil desain grafis mereka telah diberikan penilaian dan selanjutnya akan diberikan proyek yang kedua berupa pembuatan video percakapan pada saat pembuatan desain grafis. Peneliti memperkenalkan kepada siswa alat – alat yang dibutuhkan dalam pembuatan proyek kedua seperti kamera video, dan laptop. Peneliti juga mengarahkan siswa agar membuat video ditempat yang nyaman dan sebisa mungkin hasil video dibuat dengan kualitas yang baik dan menarik. Siswa diminta untuk kreatif dalam membuat video tersebut tetapi disisi lain peneliti juga menyesuaikan dengan kemampuan siswa yang dimiliki. Selanjutnya, peneliti menetapkan tujuan proyek, menyiapkan waktu penyelesaian proyek, melakukan pemantauan dan menyiapkan daftar penilaian.

3. Mengerjakan Proyek

Pada bagian ini peneliti menjelaskan tahap-tahap yang harus dilakukan dalam pembuatan video percakapan pada saat membuat desain grafis. Peneliti mengarahkan siswa bahwa pada saat pengambilan video berlangsung semua siswa harus aktif berinteraksi satu sama lain. Mereka harus membuat percakapan tentang pembuatan desain grafis ini. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap mengerjakan proyek yaitu pertama, Peneliti memberikan salah satu contoh percakapan dalam pembuatan desain grafis. Kedua, Peneliti menjelaskan bahwa dalam pembuatan video siswa harus menggunakan subtile, gambar yang menarik, bunyi, dan hal lain yang

dibutuhkan dalam video tersebut. Siswa harus bisa kreatif dalam menghasilkan proyek mereka. Ketiga, peneliti mengarahkan bahwa dalam video tersebut siswa harus aktif berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan bahasa inggris. Peneliti juga menginformasikan kepada siswa bahwa point utama yang menjadi penilaian proyek ini adalah bagaimana keaktifan mereka dalam berinteraksi. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk membuat proyek tersebut dengan memberikan batas waktu yang telah ditentukan oleh peneliti.

4. Menampilkan Proyek

Pada tahap ini siswa diminta untuk mengumpulkan proyek mereka dengan mengumpulkan pada satu flashdisk yang diberikan oleh peneliti. Masing – masing proyek ditampilkan di depan kelas dengan menggunakan layar dan LCD proyektor. Semua siswa diminta untuk memberikan komentar tentang hasil video teman mereka. Terakhir adalah mengevaluasi proyek siswa. Peneliti menanyakan tanggapan siswa dalam menyelesaikan proyek yang diberikan. Kebanyakan siswa merespon dengan memberikan jawaban bahwa dalam pembuatan video mereka harus berpikir kreatif mencari ide- ide yang menarik untuk ditampilkan dalam video tersebut seperti tema yang digunakan, latar dan tempat, bahasa yang digunakan, tampilan video yang menarik dan lainnya. Selain itu, mereka juga merasa bahwa dengan pembuatan video mereka bisa komunikatif dalam berbahasa inggris. Mereka bekerja keras untuk memahami teks yang akan mereka ucapkan ketika berdialog dengan temannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Project Based Learning berbasis multimodal memberikan beberapa manfaat dan kontribusi untuk pembelajaran dan pengembangan bahasa inggris siswa. Berikut beberapa kontribusi dari implementasi project based learning berbasis multimodal:

1. Implementasi project based learning berbasis multimodal menjadikan siswa lebih aktif berkomunikasi

menggunakan bahasa inggris. Melalui proyek yang diberikan oleh peneliti mereka aktif berinteraksi satu sama lain. Dengan memberikan proyek yang melibatkan teknologi membuat mereka banyak menguasai kosa kata baru sehingga perkembangan bahasa inggris mereka sangat baik dan sangat meningkat.

2. Penggunaan project based learning tidak hanya membuat siswa diam dan mendengarkan materi saja tetapi siswa langsung melakukan praktek berbahasa inggris. Sebagaimana kita ketahui bahwa semakin banyak siswa melakukan praktek berbahasa inggris maka akan semakin cepat mereka menguasai dan membuatnya fasih dalam berkomunikasi.
3. Penggunaan project based learning yang melibatkan teknologi membuat siswa mempunyai keterampilan. Tidak hanya dalam keterampilan berbahasa inggris saja, tetapi mereka mempunyai keterampilan dalam bidang teknologi. Selain itu, siswa juga mempunyai pengalaman dan pengetahuan baru dalam menyelesaikan proyek mereka.
4. Project based learning membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam pembelajaran. Mereka merasa tertantang dengan proyek yang diberikan oleh peneliti.
5. Penerapan Project based learning berbasis multimodal membuat siswa berpikir lebih kritis, kreatif dan inovatif.

PENUTUP

Implementasi Project based learning berbasis multimodal dengan melibatkan teknologi sebagai proyek dapat mengembangkan kemampuan berbahasa inggris siswa. Siswa lebih aktif berkomunikasi dan berinteraksi didalam pembelajaran. Dengan menerapkan project based learning siswa langsung praktik berkomunikasi menggunakan bahasa inggris yang akan membuat mereka fasih dalam berkomunikasi. Siswa juga merasa tertantang dengan proyek yang diberikan

oleh peneliti sehingga membuat lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar. Selain itu, siswa lebih berpikir kritis dan lebih kreatif dalam pembelajaran. Hal inilah yang membuat kemampuan berbahasa Inggris siswa dapat berkembang dengan baik.

Penggunaan project based learning masih sangat perlu dilakukan dalam bidang konteks lain. Guru perlu mengetahui konteks dalam bidang apa saja yang cocok dan tidak cocok dalam penerapan project based learning. Peneliti juga menyarankan untuk penelitian selanjutnya agar melihat kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan project based learning didalam kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Dr. Saprillah, M.Si selaku Kepala Balai Litbang Agama Makassar dan Pimpinan redaksi jurnal Educandum yang telah memberi kesempatan kepada Kami untuk menghasilkan suatu tulisan yang Insya Allah akan bermanfaat dan menjadi referensi bagi guru, siswa dan peneliti lainnya. Ucapan terima kasih juga kepada Institut Teknologi dan Bisnis Bina Adinata yang telah memberikan izin kepada Kami untuk terus belajar berinovasi dan meningkatkan pengetahuan dengan cara melakukan penelitian. Dan tak lupa juga kepada Pimpinan Pesantren Babul Khaer Bulukumba dan Bapak Chaerul Umam selaku guru Pesantren Babul Khaer Bulukumba yang telah memberikan izin dan membantu dalam melakukan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Beckett, G. H. (1999, Juli). Project-based instruction in a Canadian secondary school's ESL classes: Goals and evaluations (*Doctoral dissertation, University of British Columbia*).

Beckett, G. H. (2005, April). The Project Framework: A tool for Language, content, and skills integration. *ELT Journal*, 10-16.

Díaz Ramírez, M. I. (2014, Agustus). Developing learner autonomy through project work in an ESP class. *How*, 21(2), 54-73.

Dooly, M., & Masats, D. (2008). Russian dolls: Using projects to learn about projects. *Greta Journal*, 16(1/2), 27-35.

Eyring, J. L. (1989). Teacher experiences and student responses in ESL project work instruction: A case study. *University of California, Los Angeles*.

Goulah, J. (2007, Desember). Village voices, global visions: Digital video as a transformative foreign language learning tool. *Foreign Language Annals*, 40(1), 62-78.

Gunther, T. V. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Hodder Education.

Ke, L. (2010, Agustus). Project-based College English: An Approach to Teaching Non-English Majors. *Chinese Journal of Applied Linguistics (Foreign Language Teaching & Research Press)*, 33(4).

Levine, G. S. (2004, Desember). Global simulation: A student-centered, task-based format for intermediate foreign language courses. *Foreign Language Annals*, 37(1), 26-36.

Mikulec, E., & Miller, P. C. (2011, Maret). Using project-based instruction to meet foreign language standards. *The Clearing House*, 84(3), 81-86.

Miles, M. B. (1992). *Qualitative data analysis: a sourcebook of new method*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press).

- Patton, G. R. (2012). *Work that matters: the teacher's guide for project based learning*. The Paul Hamlyn Foundation.
- Pratiwy, D., & Wulan, S. (2018, April). Multimodal discourse analysis in Dettol Tv advertisement. *KnE Social Sciences*, 207-217.
- Sidman-Taveau, R. L. (2006, Desember). Computer-assisted project-based learning in second language: Case studies in adult ESL. *The University of Texas at Austin*.
- Westenskow, F. (2018, Desember). Experiences in Professional Development Through Project-Based Language Learning. *Brigham Young University*.
- Widyantini, T. (2014, April). Penerapan Model Project Based Learning (Model Pembelajaran Berbasis Proyek) dalam Materi Pola Bilangan Kelas VII. *PPPPTK Matematika*, 1-19.
- Wilhelm, K. H. (1999). Collaborative dos and don'ts. *TESOL journal*, 8(2), 14-19.