



Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Jiwa Kewirausahaan Siswa Pada SMK Negeri 6 Merangin

Jedinasrul¹, Waskito², Ambiyar³, Elfizon⁴
Program Studi Pendidikan Teknik dan Kejuruan, Universitas Negeri Padang,
Indonesia¹²³⁴
email: jedinasrul.jedi@gmail.com.

Received: 21 Juny 2022; Revised: 14 July 2022; Accepted: 20 August 2022
DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.1815-1822.2022>

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan kekuatan hubungan antara penerapan pembelajaran Pembelajaran Berbasis proyek dan jiwa kewirausahaan siswa, hubungan antara Pelaksanaan Unit Produksi dan jiwa kewirausahaan siswa serta kontribusi penerapan pembelajaran berbasis proyek dan pelaksanaan unit produksi dapat meningkatkan semangat dan jiwa kewirausahaan siswa. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang positif antara penerapan pembelajaran berbasis proyek terhadap semangat kewirausahaan siswa. Dari hasil uji t terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,119 > 2,0687$, dan nilai sinifikasi hitung $0,045 < 0,05$. Pengaruh yang positif antara pelaksanaan unit produski terhadap semangat kewirausahaan siswa bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,451 > T 2,0687$, dan nilai signifikasi hitung $0,022 < 0,05$. Pengaruh yang positif antara pembelajaran berbasis proyek dan pelaksanaan unit produski terhadap semangat kewirausahaan siswa. Dari hasil uji F terlihat bahwa nilai F hitung lebih besar dari F tabel dimana nilai $F_{tabel} = 3,40$.

Kata kunci: Project Based Learning, Jiwa Kewirausahaan, SMK

Abstract

The aims of this study are to describe the strength of the relationship between the application of project-based learning and the entrepreneurial spirit of students, the relationship between the application of the Production Unit and the entrepreneurial spirit of students, and the contribution of the implementation of project-based learning and the implementation of production units to increase the enthusiasm and entrepreneurial spirit of students. The results of the study can be concluded that there is a positive influence between the implementation of project-based learning on the entrepreneurial spirit of students. From the results of t-test, it can be seen that $t_{count} > t_{table}$ or $2,119 > 2,0687$, and the calculated value of sinification is $0,045 < 0,05$. The positive effect of the application of the production unit on the entrepreneurial spirit of students is $t_{count} > t_{table}$ or $2.451 > T 2.0687$, and the arithmetic significance value is $0.022 < 0.05$. The positive influence between project-based learning and the application of production units on the entrepreneurial spirit of students. From the results of the F test, it can be seen that the calculated F value is greater than the F table where the F table value = 3.40.

Keywords: Project-Based Learning, Entrepreneurial Spirit, SMK



Pendahuluan

Upaya pemerintah untuk pemenuhan sumber daya manusia pada jenjang menengah adalah dengan meningkatkan kualitas pembinaan pendidikan kejuruan. Pendidikan Kejuruan yang berkualitas akan menjadi kunci utama menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah dalam upaya mengurangi tingkat pengangguran. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang menyiapkan peserta didiknya untuk siap bekerja pada berbagai jenis pekerjaan yang ada didunia usaha dan dunia industri saat ini (Wibowo, 2016). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15 menjelaskan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan tingkat menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan terdiri dari Sekolah Menengah Kejuruan, dan Madrasah Aliyah Kejuruan.

Demi terwujudnya harapan pendidikan seperti yang diterangkan di atas, pemerintah mengeluarkan Permendikbud No. 103 Tahun 2014 mengenai pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Dalam aturan tersebut diterangkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi sesamapeserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik serta dengan lingkungan belajar yang ada pada satuan pendidikan. Proses pembelajaran yang dilakukan dapat menggunakan berbagai pendekatan, model, strategi, dan metode yang mengacu pada karakteristik inspiratif dan interaktif, menantang, menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, kolaboratif dan kontekstual, memberikan peluang yang besar untuk berkreatifitas dan mengaktualisasikan diri demi kemandirian pesertadidik dan sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis pesertadidik (Andriani et al., 2020).

Untuk mengasah kreatifitas pesertadidik dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang dapat diwujudkan dalam bentuk hasil nyata. Dimana pelaksanaan pembelajaran tidak hanya mampu secara teoritis namun mereka dapat mengembangkan pengetahuan yang sudah dipelajari selama ini dapat diimplementasikan dalam bentuk keterampilannya dalam membuat produk. Maka strategi pendekatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik adalah dengan jenis pendekatan pengajaran berbentuk proyek (Yuniarti, 2021).

Jenis pengajaran berbentuk proyek ialah suatu bentuk pelaksanaan pendidikan yang kreatif dan terpusat pada siswa dan memposisikan guru sebagai penghubung dan motivator dalam pengajaran, peserta didik diberikan kesempatan merancang pembelajaran dan melaksanakan praktek secara mandiri (Setyawan et al., 2019). Pengajaran melalui pendekatan Project Based Learning (PjBL) dapat dikolaborasikan dengan pembelajaran berbasis produk. Berpedoman pada silabus tentang ketetapan kegiatan pembelajaran, pembelajaran berbasis produk (proyek) juga menuntut keaktifan siswa agar dapat belajar dan bekerja bersama dalam tugas proyek. Sehingga adanya suasana pembelajaran yang kondusif serta menarik bagi pesertadidik Pada kenyataannya pembelajaran di SMK guru lebih banyak memberikan hal yang bersifat teoritis saja daripada praktiknya. Pada hal seharusnya guru harus menanamkan pembedaan nilai-nilai dan keterampilan siswa, sehingga guru merasa sulit untuk mengimplementasikan pembelajaran kewirausahaan, pada hal jika praktik bisnis dapat dimaksimalkan maka pembelajaran kewirausahaan akan menjadi mudah di wujudkan. Siswa di SMK haruslah memiliki dan menguasai keterampilan dan kreativitas sesuai dengan bidang keahlian yang diminati, keterampilan dan kreatifitas dapat dikuasai siswa bila guru juga berpikir kreatif



dan berinovasi serta dapat menanamkan nilai-nilai tersebut pada setiap siswa bimbingannya (Nawawi, n.d.).

Proses kreatifitas dapat menghasilkan pengalaman-pengalaman baru yang asli serta bermakna. Siswa yang kreativitas akan melahirkan ide-ide dan gagasan baru ataupun dalam bentuk karya nyata, baik dalam karya baru maupun mengkolaborasikan dengan karya yang ada sebelumnya, namun dapat memberikan perbedaan dan kekhususan sebagai ciri dari kreatifitas. Kreativitas dan inovasi merupakan inti dari kewirausahaan. Kreativitas dapat dimaknai sebagai kompetensi dalam mengembangkan gagasan-gagasan baru dan untuk memperoleh cara-cara baru agar dapat menyelesaikan masalah dan mencari peluang baru. Sedangkan inovasi dalam kewirausahaan adalah kemampuan untuk mengaplikasikan solusi kreatif terhadap masalah dan peluang untuk meningkatkan atau untuk memperbaikinya (Rahman & Sukri, 2021).

SMKN 6 Merangin memiliki banyak potensi agribisnis yang dapat dikembangkan. Beberapa potensi yang dapat dioptimalkan untuk menghasilkan produk unggulan bagi SMKN 6 Merangin antara lain: produksi tanaman sayuran, produksi kompos, produksi tanaman hias, produksi tanaman pangan, produksi bubuk kopi dan pengembangan produksi hidroponik. Pengembangan semua potensi yang ada secara baik akan menghasilkan kreativitas dan jiwa entrepreneur bagi siswa setelah menamatkan pendidikannya di SMKNegeri 6 Merangin. Untuk itu kepala sekolah dan semua majelis guru harus merubah paradigma pembelajaran yang sekedarnya saja, menjadi pembelajaran yang menghasilkan suatu produk yang layak dijual di masyarakat.

Saat ini dengan kemajuan teknologi informasi banyak wadah yang dapat digunakan oleh guru dan sekolah untuk mengembangkan semangat jiwa entrepreneur dan semangat kewirausahaan siswa. Media sosial juga berkembang pesat saat ini seperti toko online, face book, Instagram dan disamping itu sekolah juga dapat memanfaatkan wadah bersifat konvensional seperti unit produksi sekolah (UP). Semua ini merupakan suatu wadah yang dapat mengembangkan jiwa entrepreneur bagi semua warga sekolah. Namun saat ini khususnya di Kabupaten Merangin sekolah SMK banyak yang belum memaksimalkan fungsi dari unit produksi itu sendiri, padahal keberadaan unit produksi sangatlah penting bagi sebuah SMK dalam upaya untuk mengembangkan kreativitas dan jiwa entrepreneur serta menambah kesejahteraan warga sekolah.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, dimana penelitian ini menggambarkan secara sistematis, aktual dan akurat mengenai fenomena sosial tertentu dengan maksud mendeskripsikan secara terperinci tentang fakta-fakta dan data yang ada. Pada penulisan tesis ini jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian korelasional. Dalam ilmu statistik istilah "korelasi" diberi pengertian sebagai hubungan dan tingkat hubungan antar dua variabel atau lebih. Adanya hubungan dan tingkat variabel ini penting karena dengan mengetahui tingkat hubungan yang ada, peneliti akan dapat mengembangkannya sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut. Ciri dari penelitian korelasional adalah bahwa penelitian tersebut tidak menuntut subyek penelitian yang terlalu banyak.



Hasil Dan Pembahasan

Data penelitian ini terdiri dari tiga variabel yaitu penerapan pembelajaran berbasis proyek (X), pelaksanaan unit produksi sekolah (X₂) dan jiwa kewirausahaan (Y). Deskripsi data ini mengungkapkan informasi tentang rata-rata dan persentase pencapaian pada masing-masing variabel. Pada variabel penerapan pembelajaran berbasis proyek ada enam indikator, pada variabel pelaksanaan unit produksi ada empat indikator yang diukur dan begitu juga pada variabel kewirausahaan siswa ada lima indikator yang diukur. Distribusi data penerapan pembelajaran berbasis proyek, pelaksanaan unit produksi (UP) dan kewirausahaan siswa didapat dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS versi 26.

Variabel Pembelajaran Berbasis Proyek (X1)

Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu sebagai variabel bebas. Sebelum melakukan penyebaran angket penelitian kepada responden dilakukan terlebih dahulu uji validasi. Dari uji coba dan hasil validasi dari validator selanjutnya dilakukan uji coba angket. Setelah uji coba didapat 34 butir Instrumen yang valid dan reliabel. Setelah memenuhi persyaratan valid dan reliabel maka dilakukan penelitian. Dari penelitian yang telah dilakukan didapat data yang menggambarkan besarnya pembelajaran berbasis proyek. Diperoleh perhitungan statistik dasar pembelajaran berbasis proyek yang di cari dengan menggunakan program IBM SPSS 26.0 yang direkap dengan tabulasi data pada tabel 1.

Tabel 1. Perhitungan tatistik pembelajaran berbasis proyek

N	26
Min	119
Max	164
Banyak kelas	5
Panjang kelas	9
Range	45
Mean	141,81
Median	139,50
Modus	138
Standar Deviasi	12,186

Berdasarkan perhitungan dasar pembelajaran berbasis proyek diketahui bahwa skor jawaban menyebar dari skor terendah 119 dan skor tertinggi 164, sehingga rentang nilai tersebar pada sampel adalah 45 dan standar deviasi 12,816. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata tingkat pencapaian skor pembelajaran berbasis proyek adalah sebesar 83,41% dan masuk kedalam kategori tinggi.

Variabel Pelaksanaan Unit Produksi (X2)

Pelaksanaan unit produksi salah satu variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu sebagai variabel bebas. Sebelum melakukan penyebaran angket penelitian kepada responden dilakukan terlebih dahulu uji validitas dan reliabilitas angket. Dari hasil validasi oleh validator dan dilakukannya uji coba penelitian di dapat 35 butir Instrumen yang



valid dan reliabel. Setelah memenuhi persyaratan valid dan reliabel maka dilakukan uji coba penelitian. Dari penelitian yang telah dilakukan didapat data yang menggambarkan besarnya pelaksanaan unit produksi (UP). Diperoleh perhitungan statistik dasar pelaksanaan unit produksi yang di cari dengan menggunakan program IBM SPSS 26.0 yang direkap dengan tabulasi data pada tabel 2:

Tabel 2. Perhitungan statistik pelaksanaan unit produksi

N	26
Min	126
Max	164
Banyak kelas	5
Panjang kelas	9
Range	43
Mean	145,38
Median	144
Modus	154
Standar Deviasi	13.002

Selanjutnya didapat banyak kelas dan panjang kelas yang tertera pada, maka tabulasi distribusi Frekwensi variabel pelaksanaan unit produksi (UP). Berdasarkan data penelitian pelaksanaan unit produksi (UP) diketahui bahwa skor nilai siswa menyebar dari skor terendah 126, skor tertinggi 164, sehingga rentang nilai tersebar pada sampel adalah 43 dan standar deviasi 13,002. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata tingkat pencapaian skor pelaksanaan unit produksi adalah sebesar 83,07% dan masuk kedalam kategori baik.

Variabel Jiwa Kewirausahaan (Y)

Jiwa kewirausahaan merupakan salah satu variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu sebagai variabel terikat. Sebelum melakukan penyebaran angket penelitian kepada responden dilakukan terlebih dahulu uji validitas dan reliabilitas angket. Dari hasil uji validitas dan reabilitas di dapat 38 butir instrumen yang valid dan reliabel. Setelah memenuhi persyaratan valid dan reliabel maka dilakukan penelitian. Dari penelitian yang telah dilakukan didapat data yang menggambarkan besarnya jiwa kewirausahaan. Diperoleh perhitungan statistik dasar jiwa kewirausahaan yang di cari dengan menggunakan program IBM SPSS 26.0 yang direkap dengan tabulasi data pada tabel berikut:

Tabel 3. Perhitungan Statistik Kompetensi KWU

N	26
Min	133
Max	184
Banyak kelas	5
Panjang kelas	10
Range	51
Mean	158,50



Median	157
Modus	140
Standar Deviasi	14,086

Berdasarkan perhitungan dasar jiwa kewirausahaan diketahui bahwa skor jawaban menyebar dari skor terendah 133 dan skor tertinggi 184, sehingga rentang nilai tersebar pada sampel adalah 51 dan standar deviasi 14,086. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata tingkat pencapaian skor jiwa kewirausahaan adalah sebesar 83,42% dan masuk kedalam kategori tinggi.

Dari hasil penelitian melalui uji T menunjukkan bahwa H_a di terima dan H_o ditolak. Hasil ini memperlihatkan bahwa T hitung ($2,119$) $>$ T table ($2,0687$), berdasarkan hasil ini pengujian tersebut variable X_1 (pembelajaran berbasis proyek) berpengaruh terhadap Y (jiwa kewirausahaan). Hasil ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh ganefri bahwa pembelajaran perlu dirancang untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa.

Berdasarkan hasil pengolahan data dari pengumpulan data kuesioner atau angket yang disebar kepada siswa sehingga diperoleh jawaban pada masing-masing indikator antara lain: indikator penentuan topik 83,72%, indikator perencanaan 84,62%, indikator menyusun jadwal 82,44%, indikator monitoring keamajaan proyek 82,25%, indikator hasil 81,23 dan pada indikator evaluasi 83,69%. Sementara itu dari hasil skor pencapaian diperoleh hasil 83,4%. Dari hasil ini bila dikonfirmasi dengan tabel kategori maka secara keseluruhan jawaban pada kategori baik (kuat). Jadi variabel penerapan pembelajaran berbasis proyek sangat berpengaruh besar kepada upaya meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa. Penerapan pembelajaran berbasis proyek harus lebih dilakukan karena akan memberikan efek langsung pada upaya membangun semangat jiwa kewirausahaan siswa serta dapat mengembangkan sekolah menjadi sekolah yang mampu mencetak wirausaha seperti yang diharapkan pemerintah.

Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yang dinamakan juga pembelajaran berorientasi produk yang menekankan pada aktifitas peserta didik baik dalam bentuk perorangan ataupun kelompok untuk memecahkan suatu masalah serta menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki untuk menghasilkan suatu produk nyata yang telah ditentukan oleh guru pembimbing. Melalui pembelajaran berbasis proyek siswa dapat mendesain pembelajaran dengan berbagai masalah-masalah yang rumit, dengan demikian siswa melaksanakan investigasi dalam rangka memahaminya, aktivitas pembelajaran berlangsung dengan jangka waktu yang cukup panjang dan berbagai jenis proyek dengan mengkolaborasikan dengan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dapat menghasilkan sebuah produk nyata.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat kontribusi atau hubungan yang positif dan signifikan antara pelaksanaan unit produksi dengan peningkatan jiwa kewirausahaan siswa. Dari hasil penelitian melalui uji T menunjukkan bahwa H_a di terima dan H_o ditolak. Hasil ini memperlihatkan bahwa T hitung ($2,451$) $>$ T table ($2,0687$), dan taraf signifikansi hitung $<$ $0,05$. Berdasarkan hasil ini pengujian tersebut variable X_2 (pelaksanaan unit produksi) berpengaruh terhadap Y (jiwa kewirausahaan). Hasil ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh ganefri bahwa pembelajaran perlu dirancang untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa.



Berdasarkan hasil pengolahan data dari pengumpulan data kuesioner atau angket yang disebar kepada siswa sehingga diperoleh jawaban pada masing-masing indikator antara lain: indikator tujuan unit produksi 84%, indikator manfaat unit produksi 85%, indikator kerjasama unit produksi 83%, indikator pemasaran unit produksi 85%. Dari hasil ini bila dikonfirmasi dengan tabel kategori maka secara keseluruhan jawaban pada kategori baik (kuat). Jadi variabel pelaksanaan unit produksi juga sangat berpengaruh besar kepada upaya meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa. Pelaksanaan unit produksi harus ada pada setiap sekolah karena dengan adanya wadah unit produksi sebagai wujud dari pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek.

Unit produksi sekolah (UP) adalah aktivitas usaha yang dilaksanakan di lingkungan sekolah untuk pembelajaran akademik maupun bisnis bagi siswanya, dimana siswa selalu berperan aktif dalam pembuatan suatu produk maupun jasa agar menumbuhkan minat berwirausaha dan keterampilan siswa yang berguna bagi lingkungan masyarakat sekitar. Selain menumbuhkan minat berwirausaha dan keterampilan siswa, unit produksi juga membentuk karakter wirausaha siswa yang diperlukan bagi para wirausahawan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat kontribusi atau hubungan yang positif dan signifikan penerapan pembelajaran berbasis proyek dan pelaksanaan unit produksi secara bersama (simultan) terhadap peningkatan jiwa kewirausahaan siswa pada kategori sedang. Hal ini dapat kita lihat dari hasil uji tabel F diperoleh nilai $F = 3,40$. Maka dengan demikian nilai $F_{hit} > F_{tabel}$. Atau $14,958 > 3,40$. Begitu juga dengan nilai koefisien determinan (penentu) seperti pada tabel summary diperoleh nilai r^2 berada pada angka 56,5%.

Hasil dari pengolahan dari tiga variabel penerapan pembelajaran berbasis proyek, pelaksanaan unit produksi terhadap peningkatan jiwa kewirausahaan siswa. Dapat disimpulkan bahwa semua komponen sekolah mulai dari kepala sekolah, guru dan siswa harus bersama-sama menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan sekaligus memanfaatkan unit produksi sebagai wadah untuk melatih dan meningkatkan semangat kewirausahaan siswa khususnya dan warga sekolah pada umumnya. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara kedua variabel (jelas) dengan taraf signifikan 5%.

Kesimpulan

Pembelajaran berbasis proyek memberikan pengaruh yang sangat positif terhadap upaya meningkatkan semangat dan jiwa wirausaha siswa. Hal ini dapat terlihat dari jawaban-jawaban yang diberikan oleh siswa 84,6 % atau berada pada kategori kuat. Saat ini siswa lebih bersemangat dalam melaksanakan proyek agribisnis tanaman sayuran karena mereka mendapatkan pendapatan dari hasil proyek yang mereka kerjakan. Disamping itu juga akan berdampak pada nilai kewirausahaan mereka semakin baik. Pelaksanaan unit produksi yang ada di sekolah juga dapat membantu siswa untuk melatih keterampilan sekaligus dapat menumbuhkan semangat dan jiwa kewirausahaan siswa itu sendiri. Semangat jiwa wirausaha harus selalu diajarkan dan dikembangkan di sekolah agar siswa punya pola pikir berubah sesuai dengan tantangan zaman saat ini. Lompatan teknologi di era 4.0 memberikan perubahan begitu cepat pada dunia pendidikan kejuruan sekaligus memberikan peluang untuk melatih jiwa wirausaha siswa. Seperti saat ini berbagai media sosial dan toko online dapat dimanfaatkan siswa dalam melatih



kewirausahaan mereka. Saat ini untuk melaksanakan bisnis tidak harus dengan modal besar karena toko itu ada didunia maya.

Daftar Pustaka

- Andriani, Y., Fitria, H., & Martha, A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Pada SMP Negeri 8 Prabumulih. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 243–252. <https://www.siducat.org/index.php/jpt/article/view/134>
- Nawawi, M. R. (n.d.). *Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Siswa Melalui Video by design Pada Mata Pelajaran PAI di SMKN 2 Tangerang Selatan*. FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rahman, A., & Sukri, M. (2021). no - Pembangunan Instrumen Karakter Kreatif Pelajar Pendidikan Teknikal Dan Latihan Vokasional (TVET). *Anp Journal of Social Science and Humanities*, 2(2), 112–122. <https://doi.org/10.53797/anp.jssh.v2i2.16.2021>
- Setyawan, R. I., Purwanto, A., & Sari, N. K. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Dikdas Bantara*, 2(2), 81–93. <https://doi.org/10.32585/jdb.v2i2.372>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Memperkecil Kesenjangan Kompetensi Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan dengan Tuntutan Dunia Industri. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1), 45. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9354>
- Yuniarti, Y. (2021). Project Based Learning sebagai Model Pembelajaran Teks Anekdot Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 73–81. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/article/view/17795%0Ahttp://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/article/viewFile/17795/6343>