

Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Papercraft* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN 1 Ngronggah

Gusti Riski Rahmadani^{1*}, Husna Imro'athush Sholihah², Ika Nurwulandari³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Blora, Indonesia

*gusti.riski.r@gmail.com

Submit
4 Mei 2026

Review
21 Mei 2026

Publish
7 Juni 2026

Abstrak

Kemampuan berbicara, khususnya kemampuan siswa, sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi lapangan, kemampuan berbicara sebagian anak masih kurang memadai. Keadaan ini menuntut penerapan inovasi yang berbeda atau berhasil untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana model *project based learning* dengan media kerajinan kertas digunakan dan untuk memastikan apakah model *project based learning* dengan kerajinan kertas telah meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak kelas dua SDN 1 Ngronggah. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) Tono Suwartono. Tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi merupakan bagian dari dua siklus (siklus I dan siklus II) proses penelitian. Enam belas siswa kelas dua dari SDN 1 Ngronggah menjadi subjek penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi pengujian, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemampuan berbicara siswa meningkat ketika model *project based learning* diimplementasikan dengan menggunakan media kerajinan kertas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa telah meningkat, terlihat dari peningkatan kelancaran berbicara, intonasi yang lebih baik, ekspresi yang jelas, dan kemampuan untuk melakukan percakapan dasar dengan instruktur dan teman sekelas. Empat siswa (25%) masih membutuhkan tindak lanjut pada siklus berikutnya, sedangkan dua belas siswa (75%) mencapai penguasaan pada siklus pertama. Persentase siswa yang mencapai penguasaan meningkat menjadi 15 (94%) pada siklus kedua. Berdasarkan temuan penelitian, dapat dikatakan bahwa model *project based learning* dengan bantuan kerajinan kertas bermanfaat untuk pengajaran Bahasa Indonesia dan dapat membantu siswa menjadi penutur yang lebih mahir.

Kata Kunci: Keterampilan berbicara, model *project based learning*, media *papercraft*

Abstract

Speaking abilities, particularly those of students, are vital to the learning process' success. According to field conditions, some kids' speaking abilities are still subpar. This situation necessitates the deployment of a different or successful innovation to enhance pupils' speaking abilities. The purpose of this study is to describe how the project-based learning model with papercraft medium is used and to ascertain if the project-based learning model with papercraft has improved the speaking abilities of SDN 1 Ngronggah second-grade children. Tono Suwartono's classroom action research (CAR) is the methodology employed. The planning stage, action implementation, observation, and reflection were all part of the two cycles (cycle I and cycle II) of the research process. Sixteen second-graders from SDN 1 Ngronggah served as the study's subjects. Techniques for gathering data included testing, interviews, observation, and documentation. Students' speaking abilities improved when the project-based learning paradigm was implemented with the use of papercraft medium. The findings demonstrated that students' speaking abilities had improved, as seen by their increased speaking fluency, improved intonation, clear expression, and capacity for basic conversations with instructors and classmates. Four students (25%) still required follow-up in the subsequent cycle, whereas twelve students (75%) attained mastery in the first cycle. The percentage of pupils who attained mastery rose to 15 (94%) in the second cycle. Based on the study's findings, it can be said

that the papercraft-assisted project-based learning paradigm is useful for teaching Indonesian and may help students become more professional speakers.

Keywords: *Speaking skills, project based learning model, papercraft materials*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yang didasarkan pada Pancasila dan Konstitusi Republik Indonesia tahun 1945, mengatur bagaimana pendidikan dilaksanakan di Indonesia. Klausul-klausul ini menunjukkan bahwa landasan hukum atau yuridis memainkan peran penting dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Menurut Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah untuk membantu siswa menjadi kompeten, kreatif, mandiri, komunikatif, taat, patuh, dan berkarakter mulia (Ratnaningrum, 2022). Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menekankan bahwa proses pembelajaran harus menarik, menyenangkan, menantang, dan mampu menginspirasi siswa untuk terlibat.

Siswa sekolah dasar membutuhkan keterampilan komunikasi yang baik untuk menyampaikan informasi, sehingga penguasaan keterampilan berbahasa, khususnya berbicara, sangat penting. Keterampilan berbicara dapat diterapkan melalui bercerita karena kegiatan ini memungkinkan siswa untuk mengulang kembali cerita, menjelaskan kepada teman sekelas, dan menarik kesimpulan dari cerita yang mereka dengar atau baca (Prasetyo et al., 2022). Siswa sekolah dasar, baik di kelas bawah maupun atas, seharusnya mahir berbicara, tetapi kondisi lapangan menunjukkan bahwa kemampuan ini masih relatif rendah karena siswa kurang aktif berbicara ketika mengomunikasikan ide, menanggapi pertanyaan, dan berinteraksi selama proses pembelajaran (Maulani et al., 2021).

Siswa harus berlatih belajar bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbahasa mereka (Siregar, 2023). Berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis adalah contoh kemampuan berbahasa yang saling melengkapi selama percakapan. Berbicara adalah kemampuan menggunakan bahasa yang mudah dipahami untuk mengkomunikasikan ide, pikiran, dan emosi kepada orang lain. Anak-anak harus belajar berbicara sejak usia dini agar dapat berinteraksi dengan orang lain. Latihan belajar menunjukkan bagaimana kemampuan berbicara memengaruhi pertumbuhan kognitif siswa, namun beberapa siswa masih kesulitan berbicara, yang menyebabkan pembelajaran yang kurang optimal (Elfrisca et al., 2023).

Mengembangkan kemampuan berbicara sangat penting untuk menghasilkan generasi masa depan yang mampu berkomunikasi secara efektif (Amayati et al., 2023). Presentasi, percakapan, dan interaksi siswa-guru dapat digunakan untuk mengilustrasikan hal ini. Guru di sekolah dan orang tua di rumah harus berperan dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan berbicara mereka dengan mendorong keterlibatan dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Berbicara adalah kemampuan untuk mengungkapkan ide, pandangan, dan pemikiran secara verbal dengan cara yang memfasilitasi komunikasi yang efektif. Kurangnya beragam kesempatan belajar dan karakteristik internal siswa dapat berkontribusi pada kemampuan berbicara yang buruk (Izzati et al., 2024). Guru perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat menumbuhkan keberanian dan kelancaran berbicara siswa, sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang saat ini dialami siswa.

Kemampuan berbicara dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kebiasaan belajar, motivasi, kemahiran berbahasa, pemahaman isi, kondisi mental siswa, serta komunikasi antara guru dan siswa (Afifah & Dr. Sodik Syamsul, 2021). Model pembelajaran yang kuno, kurangnya penggunaan media yang sesuai kebutuhan siswa, dan interaksi yang kurang bagus antara guru dan siswa mengakibatkan rendahnya kemampuan berbicara siswa. Upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa dapat dilakukan melalui latihan yang berkelanjutan agar siswa terbiasa berbicara di depan orang lain dan mampu berpikir secara masuk akal (Fawaid & Damayanti, 2024). Penerapan kegiatan komunikatif, seperti membaca di depan kelas, diskusi, tanya jawab, dan wawancara sederhana, dapat membantu menumbuhkan keberanian dan kemampuan siswa dalam menyampaikan ide serta informasi.

Model *project based learning* (PjBL) merupakan inovasi pembelajaran yang efektif karena mendorong keterlibatan siswa, sementara guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan arahan, menjawab pertanyaan, dan memotivasi siswa selama proses pembelajaran (Anggraini & Wulandari, 2021). Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa dapat memilih tema, membuat

pilihan, menyelesaikan proyek, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, dan mengasah kemampuan berpikir kritis mereka (Asidiq, 2024). Melalui latihan sederhana yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, pendekatan pembelajaran ini bertujuan untuk mengajarkan siswa cara berpikir kritis, memperluas perspektif mereka ketika menghadapi tantangan, dan memperoleh kemampuan Model ini juga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas fisik dan mental siswa, karena pembelajaran bernilai ditandai dengan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Media *papercraft* sangat menarik karena dapat membantu anak-anak belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan (Wina Maryuni & Sari, 2023). Tidak hanya mengembangkan keterampilan kreativitas siswa, *papercraft* juga berperan sebagai sarana pendidikan yang menyeluruh untuk membantu perkembangan kognitif, emosional, sosial, pembentukan karakter, dan keterampilan komunikasi siswa. Media *papercraft* mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok diskusi, bertukar ide, dan saling membantu dalam merancang dan merakit bentuk-bentuk *papercraft*. Penggunaan media *papercraft* tidak hanya menumbuhkan kreativitas dan kerja sama, tetapi juga membutuhkan bimbingan guru supaya siswa dapat mengatasi kesulitan sesuai dengan kecepatan mereka sendiri.

Siswa kelas dua di SDN 1 Ngronggah dapat memperoleh manfaat dari pendekatan *project based learning* yang dibantu *papercraft* karena murid kelas bawah senang terlibat dalam aktivitas dunia nyata dan belajar melalui bermain, yang meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Siswa dapat belajar dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan bermakna ketika model *project based learning* digunakan. Untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, metode pendidikan harus ditingkatkan. Penelitian tindakan kelas (PTK), yang menawarkan kesempatan kepada pengajar untuk merefleksikan dan berkembang dengan menerapkan siklus progresif, adalah salah satu teknik untuk melakukan hal ini. Diharapkan bahwa penelitian tindakan kelas akan menghadirkan metode pengajaran inovatif dan menumbuhkan suasana belajar yang positif (Muhammad et al., 2023).

Berdasarkan observasi kelas dan wawancara bersama wali kelas dua di SDN 1 Ngronggah, terdapat siswa yang belum berani untuk unjuk diri dalam berbicara selama proses pembelajaran, karena mereka masih terbata-bata dalam berbicara untuk mengungkapkan sebuah pendapat. Ditemukan bahwa kemampuan berbicara anak-anak masih perlu dikembangkan. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa beberapa siswa masih ragu-ragu untuk berbicara di kelas, gagap saat menyampaikan pendapat, dan takut serta malu untuk menyampaikan pemikiran mereka di depan kelas. Kelas dua SDN 1 Ngronggah memiliki enam belas siswa. Tujuh di antaranya masih kesulitan berbicara, sehingga mereka membutuhkan bantuan lebih lanjut. Proses pembelajaran yang kurang aktif, penurunan antusiasme dalam belajar, dan kurangnya kelancaran dalam kemampuan berbicara merupakan konsekuensi dari kurangnya keberanian siswa untuk menyampaikan pemikiran dan mengajukan pertanyaan. Pemahaman terhadap materi pelajaran terhambat oleh keadaan ini. Kemampuan berbicara sangat penting untuk menumbuhkan rasa percaya diri, berpikir kritis, keterlibatan sosial, dan persiapan masa depan pada siswa. Berdasarkan temuan ini, penelitian ini mengkaji bagaimana pendekatan pembelajaran *project based learning* yang didukung oleh *papercraft* dapat membantu siswa kelas dua di SDN 1 Ngronggah meningkatkan kemampuan berbicara mereka.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model *project based learning* mampu menciptakan pembelajaran aktif dan secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh (Lestari & Ilhami, 2022) menjelaskan bahwa implementasi model *project based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui kegiatan pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan proyek. Penelitian oleh (Dewi Anggelia et al., 2022) juga menunjukkan bahwa model *project based learning* dapat mengembangkan kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh (Ningsih et al., 2023) menyatakan bahwa implementasi *project based learning* memiliki dampak positif pada pembelajaran karena dapat meningkatkan minat siswa, menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan, dan membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran. Penelitian oleh (Jihadah et al., 2023) juga menunjukkan bahwa model *project based learning* dapat membangun kreativitas siswa melalui kegiatan proyek yang dilakukan langsung oleh siswa.

Di sisi lain, penggunaan media *papercraft* juga memainkan peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media *papercraft* dapat memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis siswa (Rahma et al., 2024). Lebih lanjut, (Jannasari et al., 2024) menyatakan bahwa media *papercraft* dapat membantu siswa mengekspresikan ide, pikiran, dan perasaan dengan lebih bebas, sehingga meningkatkan antusiasme mereka untuk belajar. Media *papercraft* juga dapat digunakan sebagai stimulus untuk komunikasi siswa melalui kegiatan seperti mendeskripsikan, bercerita, dan mempresentasikan karya mereka. Kesamaan antara penelitian-penelitian ini terletak pada penggunaan pembelajaran aktif dan kegiatan kreatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan kreativitas siswa, hasil belajar, dan keterampilan berpikir kritis, sementara penelitian yang secara khusus membahas keterampilan berbicara siswa sekolah dasar masih terbatas.

Penelitian sebelumnya umumnya menerapkan model *project based learning* dan media *papercraft* secara terpisah. Tidak banyak penelitian yang mengintegrasikan model *project based learning* dengan media *papercraft* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar kelas bawah, khususnya siswa kelas dua. Padahal, siswa kelas bawah memiliki karakteristik belajar yang lebih menyukai aktivitas konkret, visual, bermain, dan komunikasi langsung dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang menggabungkan model *project based learning* dan media *papercraft* sebagai stimulus untuk komunikasi lisan siswa melalui kegiatan proyek yang kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengatasi rendahnya kemampuan berbicara siswa melalui penerapan model *project based learning* yang dibantu media kerajinan kertas pada siswa kelas dua SD SDN 1 Ngronggah. Model *project based learning* dipilih karena secara aktif melibatkan siswa dalam diskusi, kerja kelompok, dan presentasi, sehingga menumbuhkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara. Sementara itu, media kerajinan kertas dipilih karena selaras dengan karakteristik siswa kelas bawah yang lebih menyukai pembelajaran konkret dan aktivitas kreatif. Melalui aktivitas membuat dan mendeskripsikan proyek *papercraft*, siswa diharapkan dapat memperoleh kepercayaan diri dalam mengungkapkan pendapat, menjelaskan karya mereka, dan berinteraksi sepanjang proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) karena memungkinkan guru untuk melakukan peningkatan bertahap melalui proses pembelajaran, observasi, refleksi, dan evaluasi kemampuan berbicara siswa.

Kebaruhan penelitian ini terletak pada integrasi model *project based learning* dengan media *papercraft* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas dua sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya menekankan hasil proyek yang dihasilkan siswa tetapi juga aktivitas komunikasi lisan mereka selama proses pembelajaran. Aktivitas proyek kreatif dengan bantuan *papercraft* digunakan sebagai stimulus untuk melatih keberanian, kelancaran berbicara, intonasi, ekspresi, dan keterampilan dialog siswa kelas bawah sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini menyediakan inovasi pembelajaran alternatif yang lebih konkret, aktif, dan kreatif, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas dua sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas dua di SDN 1 Ngronggah melalui penerapan model *project based learning* berbantuan media *papercraft*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model (Suwartono, 2024), yang terdiri dari empat tahapan, perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan pembelajaran. PTK dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui implementasi bertahap dan berkelanjutan dari model *project based learning* dengan bantuan media *papercraft*. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas dua di SDN 1 Ngronggah, terdiri dari 8 laki-laki dan 8 perempuan. Karakteristik subjek penelitian menunjukkan bahwa beberapa siswa masih memiliki keterampilan berbicara yang rendah. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan wali kelas, ditemukan bahwa beberapa siswa masih kurang percaya diri ketika berbicara di depan kelas, gagap ketika menyampaikan pendapat, dan enggan bertanya atau menjawab pertanyaan guru selama proses pembelajaran. Dari 16 siswa tersebut, 7 masih memerlukan bimbingan dalam keterampilan berbicara mereka.

Penelitian ini dilakukan melalui tahapan PTK di setiap siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti mengembangkan modul pengajaran, menyiapkan media *papercraft*, lembar observasi untuk aktivitas guru dan siswa, pedoman wawancara, dokumentasi, dan rubrik untuk menilai keterampilan berbicara siswa. Tahap tindakan menggunakan model *project based learning*, yang didukung oleh media *papercraft*. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk membuat proyek *papercraft* tiga dimensi sederhana. Siswa kemudian mendiskusikan hasil proyek dan mempresentasikannya kepada kelas. Tahap pengamatan digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa serta perkembangan keterampilan berbicara siswa sepanjang proses pembelajaran. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi kekurangan dan keberhasilan setiap siklus, memberikan dasar untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Pada siklus I, kegiatan pembelajaran berfokus pada pengenalan model *project based learning* dan penggunaan media *papercraft* sederhana. Siswa mulai dilatih dalam diskusi, mengungkapkan pendapat, dan mempresentasikan hasil proyek kepada kelas. Tahap refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kurang percaya diri dan lancar dalam berbicara, yang menyebabkan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II, guru memberikan bimbingan yang lebih intensif, motivasi, dan peningkatan kesempatan berbicara kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara mereka secara optimal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru wali kelas dan beberapa siswa untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan berbicara awal siswa dan tanggapan terhadap implementasi model pembelajaran. Tes digunakan untuk menentukan peningkatan kemampuan berbicara siswa di setiap siklus menggunakan rubrik penilaian kemampuan berbicara. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data pendukung berupa foto aktivitas, daftar nilai, dan hasil kerja siswa. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari: (1) lembar observasi aktivitas guru dan siswa, (2) pedoman wawancara, (3) rubrik penilaian kemampuan berbicara, dan (4) dokumentasi penelitian. Rubrik penilaian kemampuan berbicara digunakan untuk menilai kemampuan siswa berdasarkan kelancaran berbicara, intonasi, ekspresi, dan dialog.

Variabel aksi dalam penelitian ini adalah penerapan model *project based learning* dengan bantuan media *papercraft*, sedangkan variabel hasil adalah kemampuan berbicara siswa kelas dua di SDN 1 Ngronggah. Definisi operasional keterampilan berbicara dalam penelitian ini mencakup beberapa indikator, yaitu: (1) pengucapan, yaitu kelancaran berbicara siswa, ketepatan siswa dalam mengucapkan kata-kata dengan jelas dan mudah dipahami serta lancar; (2) intonasi, yaitu kemampuan siswa dalam menggunakan nada dan tekanan suara dengan tepat; (3) ekspresi, yaitu kemampuan siswa dalam menampilkan ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang sesuai dengan isi percakapan; dan (4) dialog, yaitu kemampuan siswa dalam melakukan percakapan, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi dengan guru dan teman sekelas dengan percaya diri.

Data penelitian terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif (Firdaus et al., 2023). Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang dianalisis menggunakan model (Mutia, 2020), yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan mengelompokkan data yang relevan dengan penelitian, penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi hasil observasi dan wawancara, sedangkan kesimpulan diambil berdasarkan temuan penelitian pada setiap siklus. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil tes kemampuan berbicara siswa di setiap siklus. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase penyelesaian pembelajaran siswa.

Tabel. 2 Indikator Pencapaian Penelitian

Aspek yang Diukur		Persentase yang Ditargetkan	Cara mengukur		
Persentase keterampilan berbicara siswa		90%	Diukur	melalui	pengucapan, penggunaan nada serta tekanan suara, ekspresi, dan dialog.

Persentase siswa	keberanian	90%	Diukur melalui keberanian siswa unjuk diri di depan banyak orang.
------------------	------------	-----	---

Indikator keberhasilan penelitian ditentukan ketika setidaknya 90% siswa mencapai kategori tuntas dalam keterampilan berbicara, yang menunjukkan peningkatan dalam pengucapan, intonasi, ekspresi, dan dialog. Jika indikator keberhasilan tidak tercapai pada siklus I, penelitian akan dilanjutkan pada siklus berikutnya hingga hasil yang diinginkan tercapai.

HASIL

Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Papercraft*

Di SDN 1 Ngronggah, konsep *project based learning* dipraktikkan. Siklus I dan Siklus II adalah dua siklus di mana penelitian ini dilakukan. Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi terdiri dari setiap siklus. Selama fase persiapan, instruktur membuat rencana pembelajaran dengan menentukan tujuan, perlengkapan, peralatan, dan bahan *papercraft*. Memasuki tahap pelaksanaan tindakan, siswa membuat proyek *papercraft* dengan cara melipat membentuk sebuah karya 3D. Selama tahap pelaksanaan berlangsung, siswa melakukan diskusi bersama teman dan guru untuk mencapai bentuk yang sempurna. Diskusi tersebut dapat melatih siswa meningkatkan keterampilan berbicara melalui komunikasi. Tahap observasi, setiap siswa menyusun laporan sederhana mengenai proses pembuatan proyek dan hasil karya yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I, beberapa siswa mulai aktif berdiskusi dalam kelompok dan berani menyampaikan pendapat meskipun masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri dan terbata-bata saat berbicara di depan kelas. Guru juga memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa selama proses pembuatan *papercraft* sehingga siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan ide dan hasil kerja mereka. Pada tahap refleksi siklus I, ditemukan bahwa beberapa siswa masih berbicara pelan dan tidak mampu menjelaskan hasil proyek dengan lancar sehingga dilakukan tindakan korektif pada siklus II. Pada siklus II, aktivitas siswa meningkat dibandingkan siklus sebelumnya. Sebagian besar siswa tampak lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dalam kelompok selama proses pembuatan kerajinan kertas. Siswa juga mulai dengan percaya diri berbagi hasil diskusi dan mempresentasikan karya mereka di depan kelas. Pembelajaran aktif guru juga meningkat, menghasilkan lingkungan belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif.

Tahap terakhir tahap evaluasi. Siswa mempresentasikan hasil *papercraft* di depan kelas secara bergantian, menjelaskan langkah pembuatan, menjelaskan bentuk yang mereka buat, dan menjawab pertanyaan dari guru. Melalui kegiatan presentasi tersebut, keterampilan berbicara siswa dapat terlihat dan berkembang, terutama pada aspek pengucapan, intonasi, ekspresi dan dialog. Kemampuan berbicara siswa meningkat seiring dengan dipraktikkannya model *project based learning*. Siswa tampak antusias, berani, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan model *project based learning*, yang didukung oleh *papercraft*, sepanjang proses pendidikan. Sebelum model *project based learning* diterapkan, pendapat siswa awalnya terbata-bata dan tidak jelas. Namun, dengan implementasi model *project based learning* yang didukung oleh *papercraft*, siswa memperoleh kepercayaan diri yang lebih besar, meningkatkan kemampuan mereka untuk mengomunikasikan ide dengan jelas, terbiasa berbicara di depan teman sebaya, dan yang terpenting mengembangkan kreativitas mereka melalui representasi 3D.

Selain meningkatkan keterampilan berbicara siswa, model *project based learning*, yang didukung oleh *papercraft*, menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan merangsang. Siswa lebih termotivasi karena mereka bersemangat membuat karya seni 3D. Pembelajaran berfokus pada partisipasi siswa dalam kegiatan proyek 3D daripada hanya berpusat pada guru. Para siswa secara aktif bertanya kepada instruktur bagaimana cara membuat *papercraft* yang menarik dalam berbagai bentuk, termasuk gajah, kucing, ikan, dan anjing, sepanjang implementasi pembelajaran berbasis proyek. Secara keseluruhan, penggunaan model *project based learning* dengan media *papercraft* dapat meningkatkan pembelajaran yang efisien, imajinatif, menyenangkan, dan yang terpenting efektif dalam menggunakan kemampuan berbicara siswa.

Wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa penerapan model *project based learning*, yang didukung oleh *papercraft*, meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan

membuat mereka lebih aktif selama pelajaran. Lebih lanjut, wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka menikmati dan lebih terlibat dalam pelajaran karena mereka dapat belajar sambil membuat *papercraft*. Dokumentasi kegiatan pembelajaran berupa foto dan hasil proyek juga menunjukkan bahwa siswa tampak lebih aktif dalam diskusi, berkolaborasi, dan mempresentasikan hasil proyek mereka kepada kelas. Secara keseluruhan, penggunaan model *project based learning*, yang didukung oleh *papercraft*, mendorong pembelajaran yang efisien, imajinatif, menyenangkan, dan yang terpenting, secara efektif memanfaatkan kemampuan berbicara siswa.

Peningkatan Keterampilan Berbicara Setelah Menerapkan Model *Project Based Learning* Berbantuan *Papercraft*

Setelah menggunakan model *project based learning* dengan bantuan *papercraft*, keterampilan berbicara siswa jelas meningkat. Pergeseran perilaku siswa dari rasa malu, kurang percaya diri, dan gagap menjadi peningkatan aktivitas dan kepercayaan diri saat berbicara di depan kelas menunjukkan hal ini. Peningkatan kelancaran anak-anak dalam menyuarakan pikiran mereka, menanggapi pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi dengan teman sebaya merupakan indikasi lain dari kemajuan ini. Kemampuan siswa dalam menggunakan intonasi ketika berbicara juga meningkat, sehingga kalimat menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Ekspresi siswa tampak lebih percaya diri, berani menampilkan ekspresi wajah yang tepat, serta menunjukkan semangat selama mempresentasikan karya 3D yang telah mereka buat.

Sebagaimana ditunjukkan oleh kesediaan mereka untuk mengajukan pertanyaan sepanjang proses pengembangan dan kemampuan mereka untuk menanggapi pertanyaan dari teman sebaya, keterampilan percakapan siswa juga meningkat. Penggunaan model *project based learning* yang dibantu *papercraft* meningkatkan minat siswa dan menghasilkan lingkungan belajar yang hidup dan partisipatif. Di kelas dua yang terdiri dari enam belas siswa, tujuh (44%) masih gagap saat berbicara di depan kelas sebelum diperkenalkannya pendekatan *project based learning* yang dibantu *papercraft*, sedangkan sembilan (56%) telah menunjukkan kemampuan berbicara yang kuat.

Dua belas siswa (75%) telah meningkatkan kemampuan berbicara mereka setelah siklus pertama penelitian diimplementasikan, sementara empat siswa (25%) masih membutuhkan bantuan lebih lanjut. Pada siklus kedua, 15 siswa (94%) menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berbicara mereka. Mereka mampu melakukan percakapan dasar dengan teman sekelas dan guru sambil berbicara dengan jelas, lancar, dan dengan emosi yang tepat. Hanya satu siswa (6%) yang masih membutuhkan bantuan. Secara keseluruhan, kemampuan berbicara siswa kelas dua meningkat dengan penggunaan model *project based learning* yang dibantu *papercraft*, terutama dalam hal kelancaran, intonasi yang jelas, dan ekspresi yang efektif, dan kemampuan untuk melakukan dialog sederhana bersama teman sebaya serta guru.

Tabel. 2 Rata-rata Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa

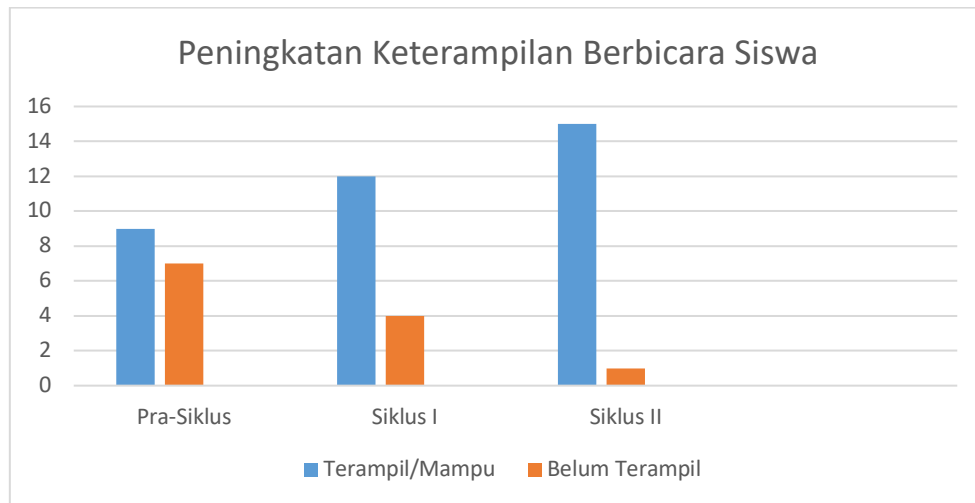
Indikator	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Pengucapan	56%	75%	92%
Intonasi	50%	69%	88%
Ekspresi	44%	75%	94%
Dialog	50%	81%	90%
Rata-rata Skor	68	75	88

Keterampilan berbicara rata-rata siswa juga meningkat di setiap siklus. Awalnya, skor rata-rata adalah 68. Setelah menerapkan model *project based learning* yang dibantu *papercraft* pada Siklus I, skor rata-rata meningkat menjadi 75. Pada Siklus II, skor rata-rata kembali meningkat menjadi 88. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model *project based learning* yang dibantu *papercraft* secara bertahap meningkatkan keterampilan berbicara siswa di setiap siklus. Peningkatan keterampilan berbicara siswa juga terlihat pada indikator penilaian, yang meliputi pengucapan, intonasi, ekspresi, dan keterampilan dialog sederhana. Pada indikator pengucapan, sebagian besar siswa mulai mengucapkan kata-kata dengan lebih jelas dan lancar daripada sebelum intervensi. Pada indikator intonasi, siswa mampu menggunakan nada suara yang lebih tepat, sehingga kalimat lebih mudah dipahami. Lebih lanjut, pada indikator ekspresi, siswa tampak lebih percaya diri saat berbicara dan mempresentasikan karya mereka di kelas. Pada

indikator dialog sederhana, siswa mulai terbiasa menjawab pertanyaan guru dan berdiskusi dengan teman sebaya selama proses pembelajaran.

Tabel. 3 Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa

Tahap	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase	Belum Tuntas	Persentase
Kondisi Awal	9 siswa	56%	7 siswa	44%
Siklus I	12 siswa	75%	4 siswa	25%
Siklus II	15 siswa	94%	1 siswa	6%



Gambar 1. Grafik Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa

PEMBAHASAN

Pada kondisi awal sebelum implementasi model *project based learning* dengan bantuan *papercraft*, sebagian besar siswa masih menunjukkan kemampuan berbicara yang buruk. Hal ini terlihat dari kurangnya keberanian mereka untuk berbicara di depan kelas, pengucapan yang tidak jelas serta terbata-bata, intonasi yang monoton, kemampuan terbatas untuk mengungkapkan pendapat, dan terlibat dalam dialog sederhana dengan guru dan teman sebaya. Situasi ini sejalan dengan pendapat (Suwarti, 2021), yang menyatakan bahwa kemampuan berbicara perlu dilatih pada siswa sejak usia dini agar mereka dapat berkomunikasi dan mengungkapkan pendapat mereka secara efektif. Pada awal penelitian, siswa juga tampak malu dan kurang percaya diri ketika berbicara di depan kelas, sehingga keterampilan berbicara mereka tidak berkembang secara optimal.

Pada Siklus I, implementasi model *project based learning* dengan bantuan *papercraft* mulai menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara siswa. Peningkatan ini terjadi karena siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, kerja kelompok, pembuatan proyek, dan presentasi. Aktivitas-aktivitas ini mendorong siswa untuk berbicara, mengajukan pertanyaan, dan mengungkapkan pendapat mereka di depan kelas. Namun, pada Siklus I, beberapa siswa masih berbicara pelan, kurang lancar, dan kurang percaya diri saat mempresentasikan hasil proyek mereka. Situasi ini menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan bimbingan dan latihan dalam berbicara di depan umum.

Pada siklus II, keterampilan berbicara siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Siswa tampak lebih jelas dalam pengucapan serta percaya diri dalam menjelaskan hasil proyek, menggunakan intonasi yang lebih jelas, menampilkan ekspresi yang tepat, dan mampu terlibat dalam dialog sederhana dengan guru dan teman sebaya. Peningkatan ini terjadi karena siswa telah terbiasa dengan komunikasi aktif selama proses pembelajaran. Lebih lanjut, kegiatan proyek kelompok memberi siswa kesempatan untuk terus berlatih berbicara melalui diskusi, tanya jawab, dan presentasi karya mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Firman et al., 2022), yang menemukan bahwa model *project based learning* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, penelitian oleh (Handayani & Sinaga, 2022) juga menunjukkan bahwa

penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan keterampilan siswa melalui kegiatan pembelajaran aktif dan kolaboratif.

Peningkatan keterampilan berbicara siswa dipengaruhi tidak hanya oleh implementasi model *project based learning* tetapi juga *papercraft* sebagai media pendukung pembelajaran. *Papercraft* memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar karena mereka dapat membuat bentuk tiga dimensi secara langsung. Hal ini membuat siswa lebih antusias dalam menjelaskan pekerjaan mereka, menggambarkan prosesnya, dan berbagi ide dengan teman sebaya dan guru. Penggunaan media yang menarik juga membantu mengurangi rasa takut dan gugup siswa saat berbicara di depan kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ningsih et al., 2023), yang menyatakan bahwa implementasi *project based learning* memiliki dampak positif pada aktivitas dan kreativitas siswa selama pembelajaran.

Lebih lanjut, penggunaan model *project based learning*, yang dibantu oleh *papercraft*, dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Mutawally, 2021), yang menyatakan bahwa *project based learning* memberikan siswa pengalaman belajar langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Penelitian oleh Jihadah dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa implementasi model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa melalui aktivitas proyek yang dilakukan selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan kontribusi atau kebaruan dibandingkan dengan penelitian *project based learning* sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya, implementasi model *project based learning* umumnya hanya berfokus pada aktivitas diskusi dan penyelesaian proyek tanpa menggunakan media visual yang konkret. Sementara itu, penelitian ini menggabungkan model *project based learning* dengan media *papercraft*, memberikan siswa pengalaman visual, kinestetik, dan kreatif melalui pembuatan karya tiga dimensi. Penggunaan media *papercraft* tidak hanya membantu siswa menjadi lebih aktif dalam belajar tetapi juga meningkatkan keberanian, kreativitas, dan keterampilan berbicara mereka melalui presentasi, diskusi, dan dialog sederhana sepanjang proses pembelajaran.

Dengan demikian, implementasi model *project based learning* dengan bantuan media *papercraft* telah terbukti secara bertahap meningkatkan keterampilan berbicara siswa dari tahap awal, di Siklus I, hingga Siklus II. Peningkatan ini terlihat pada pengucapan, intonasi, ekspresi, dan keterampilan dialog sederhana. Selain menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, penggunaan media kerajinan kertas juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi siswa.

Keterampilan Berbicara

Kemampuan berbicara adalah keterampilan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi penyampaian yang jelas disertai intonasi, ekspresi, dan gerak tubuh, sehingga penting untuk mengembangkannya di sekolah agar siswa mampu menyampaikan ide, pendapat serta memahami pandangan orang lain (Basri et al., 2023). Pembentukan keterampilan berbicara dipengaruhi oleh aktivitas berbicara yang tepat dan terarah, sehingga berbagai aktivitas di kelas seperti mengungkapkan pendapat, menceritakan peristiwa, menjelaskan proses, mendeskripsikan orang atau benda, serta mengemukakan dan mendukung pendapat dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berbahasa lisan siswa (Azzahra, 2023). Berbagai aktivitas tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara dan mengembangkan keberanian untuk tampil, sehingga kemampuan berbahasa berkembang. Ketika menyampaikan pendapat, siswa belajar untuk mengungkapkan pikiran mereka dengan jelas, sementara melalui bercerita, siswa berlatih kemampuan bercerita dan menyusun cerita yang menarik.

Tujuan utama dari keterampilan berbicara adalah untuk membantu siswa menjadi lebih mahir dalam berkomunikasi dengan orang lain, menjadi lebih peka ketika mencari ide, berlatih menghasilkan ide, memiliki kepercayaan diri untuk berbicara di depan audiens, dan menjadi lebih kreatif saat berbicara (Anjelina & Tarmini, 2022). Keterampilan berbicara siswa harus diperkuat agar mereka dapat berkomunikasi secara efektif dan jelas, yang akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih terfokus dan memungkinkan mereka untuk menjelaskan konsep yang belum sepenuhnya mereka pahami. Kemampuan berbicara yang buruk dipengaruhi oleh pembelajaran yang didominasi guru, sementara banyak siswa cenderung pasif, sering diam, dan kurang percaya diri dalam mengajukan pertanyaan atau mengungkapkan pendapat (Chadijah,

2023). Keterampilan berbicara merupakan bagian penting dari tujuan pendidikan, tetapi pencapaiannya belum memenuhi harapan. Keterampilan ini bertujuan untuk membiasakan siswa berbicara di depan kelas, mengajukan pendapat, menumbuhkan kepercayaan diri, mengembangkan pemikiran kritis dan logis dalam menyusun ide, memilih kata, serta menyampaikan informasi secara tepat (Magdalena et al., 2021).

Seorang pembicara yang terampil mampu memilih kata-kata yang mudah dipahami oleh pendengar. Sementara keberhasilan berbicara tidak hanya ditentukan oleh isi dan metode penyampaian, tetapi juga situasi dan tanggapan pendengar (Mailida et al., 2023). Di tingkat sekolah dasar, keterampilan berbicara ditandai dengan sifat nyata, penggunaan bahasa sederhana, perkembangan kognitif dan emosional, kebutuhan latihan terus-menerus, pengucapan serta intonasi yang masih berkembang, dukungan ekspresi, serta lebih mudah ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik. Guru perlu menyediakan kegiatan pembelajaran aktif yang sesuai dengan tahapan perkembangan siswa sehingga keterampilan berbicara dapat berkembang secara maksimal.

Ada dua unsur utama yang memengaruhi kemampuan seseorang untuk berbicara: keadaan internal dan eksternal. (Simarmata et al., 2022). Faktor internal berkaitan dengan latar belakang keluarga, penggunaan bahasa di rumah, dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan masyarakat, dominasi bahasa daerah, kurangnya partisipasi siswa selama pembelajaran, seperti bertanya, menjawab, dan menanggapi pendapat. Kurangnya keberanian untuk berbicara di depan umum merupakan satu penyebab kemampuan berbicara yang buruk. Selain faktor internal dan eksternal, kemampuan berbicara juga dipengaruhi oleh faktor linguistik, seperti pengucapan, intonasi, struktur kalimat, pilihan kata, dan faktor non-linguistik, seperti ekspresi wajah, gerak tubuh, kontak mata, serta postur berbicara (Massitoh, 2021). Pengalaman belajar juga memengaruhi kemampuan berbicara siswa karena keterlibatan dalam kegiatan presentasi, diskusi, sesi tanya jawab, dan proyek kelompok memberikan kesempatan tambahan bagi orang-orang untuk berlatih berbicara di depan umum, yang membantu mereka merasa kurang gugup dan takut (Tarigan dkk., 2023).

Karena keterampilan berbicara mencakup lebih dari sekadar pengucapan kata, keterampilan ini harus ditingkatkan sejak sekolah dasar, tetapi juga dengan kejelasan penyampaian pesan, penggunaan intonasi yang tepat, dan kemampuan berinteraksi dengan lawan bicara. Kemampuan berbicara siswa dianggap baik jika memenuhi beberapa indikator, yaitu pengucapan yang jelas dan benar sesuai dengan aturan Bahasa Indonesia sehingga mudah dipahami, intonasi yang tepat sesuai dengan makna sehingga percakapan lebih hidup dan tidak monoton, ekspresi yang selaras dengan isi percakapan melalui ekspresi wajah, gerak tubuh, sikap, serta kemampuan berdialog dengan percaya diri, sesuai dengan topik, mampu menanggapi lawan bicara, dan menghormati pendapat orang lain (Hartati et al., 2021).

Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model *project based learning* menekankan proses yang mengarah pada produk akhir dan menempatkan siswa sebagai pusat proses pembelajaran (Damayati dkk., 2023). Kemampuan kognitif, sosial, psikomotor, dan belajar siswa dapat meningkat sebagai hasilnya. Dengan mendorong siswa untuk melakukan penelitian independen melalui aktivitas kreatif dan dunia nyata, model *project based learning* juga meningkatkan keterlibatan siswa. Model *project based learning* mengintegrasikan pembelajaran aktif melalui kegiatan proyek yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Penerapan model ini juga melatih siswa dalam pemecahan masalah, kerja sama, pengambilan keputusan, pengelolaan informasi, serta meningkatkan antusiasme belajar siswa (Isnaini & Untari, 2023). Menurut penjelasan ini, *project based learning* merupakan pendekatan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa karena memberi mereka kesempatan untuk bekerja sama, menyuarakan pendapat mereka, dan terlibat dalam komunikasi aktif sambil belajar Bahasa Indonesia.

Karena model *project based learning* mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat memanfaatkannya untuk meningkatkan proses pembelajaran (Rahayu et al., 2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013) menyatakan bahwa ciri-ciri model ini meliputi siswa menciptakan kerangka kerja, menghadapi kesulitan atau masalah, mengorganisir solusi, mencari dan mengelola informasi dalam kelompok, mengambil bagian

dalam evaluasi berkelanjutan, secara teratur merefleksikan aktivitas, menerima penilaian kualitatif, dan belajar dalam lingkungan yang terbuka terhadap perubahan dan kesalahan.

Siswa terlibat dalam pemecahan masalah dan penyelesaian tugas sepanjang proses pembelajaran ketika model *project based learning* diimplementasikan. Siswa dapat bekerja secara bebas, merencanakan sesi pembelajaran mereka sendiri, dan menciptakan barang nyata yang bermanfaat dengan metodologi pembelajaran ini (Lailatus et al., 2021). Penerapan *project based learning* mencakup tahap perencanaan dengan mengidentifikasi masalah yang sesuai dengan kehidupan siswa, menerapkan desain melalui pembuatan dan penyempurnaan proyek, dan melaporkan hasilnya secara tertulis. Tahap selanjutnya adalah evaluasi melalui presentasi karya di kelas, yang menunjukkan kemampuan berbicara siswa. Guna memastikan pembelajaran berjalan optimal, penerapan *project based learning* dimulai dengan menentukan proyek, merencanakan tahap penyelesaian, menyusun laporan, mengomunikasikan hasil proyek, dan mengevaluasi seluruh pembelajaran (Triastuti et al., 2023).

Model *project based learning* menawarkan beberapa kelebihan penting bagi siswa, meskipun penerapannya masih belum banyak digunakan oleh guru (Aziz & Nurachadijat, 2023). Model ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa, mendorong siswa untuk aktif memecahkan masalah, melatih kemampuan mengelola sumber daya, bahan, alat, meningkatkan kolaborasi kelompok, membiasakan diri dengan pengambilan keputusan, mengembangkan kerangka kerja, merancang proses untuk mencapai hasil, dan menumbuhkan tanggung jawab dalam mencari serta mengelola informasi. Penerapan *project based learning* juga memiliki beberapa kekurangan, seperti pelaksanaan yang cukup lama, membutuhkan banyak peralatan, kemungkinan anggota kelompok yang kurang aktif, dan risiko siswa hanya menguasai topik tertentu tanpa memahami materi.

Model pembelajaran *project based learning* membantu siswa mengembangkan keterampilan berbahasa yang terpadu, terutama keterampilan berbicara, karena melalui penerapannya siswa dilatih untuk membuat cerita, mempresentasikan karya atau produk mereka, memainkan peran, serta menyampaikan ide dan pendapat dalam bahasa Indonesia yang terpadu untuk mudah dipahami. Selain menekankan penerimaan teoritis terhadap materi pelajaran, model *project based learning* dalam pengajaran bahasa Indonesia secara aktif melibatkan siswa dalam pengumpulan informasi, diskusi, kompilasi, dan presentasi hasil proyek. Karena *project based learning* dapat meningkatkan kemampuan berbicara, mendorong pembelajaran aktif dan bermakna, serta membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, maka metode ini sangat tepat untuk diimplementasikan. Metode ini juga memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dan terlibat secara sosial (Shufairo et al., 2024).

Media *Papercraft*

Media pembelajaran adalah alat yang membantu siswa memahami topik dan bertindak sebagai jembatan antara mereka dan profesor mereka. Antusiasme siswa untuk belajar dapat ditingkatkan dengan penggunaan media di kelas, yang juga memberi mereka kesempatan untuk belajar sesuai dengan keterampilan dan bakat mereka. Salah satu alat tersebut adalah *papercraft*, yang menggunakan lembaran kertas tipis dan pengamatan langsung, manipulasi, dan kreativitas untuk membantu siswa mempelajari materi pelajaran (Iqbal & Cahyo, 2020). Penggunaan media *papercraft* sesuai untuk pembelajaran saat ini karena dapat mendukung keterampilan berbicara, terutama pada tahap awal, seperti kegiatan pengenalan diri di kelas bawah.

Media *papercraft* dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa karena mendukung proses pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar. Selain menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, penggunaan media *papercraft* mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa (Rahma dkk., 2024). *Papercraft* merupakan pilihan yang tepat karena dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara mereka, dan media pembelajaran sangat penting untuk mempromosikan kegiatan belajar. *Papercraft* adalah latihan instruksional yang berbentuk permainan kerajinan tangan dan membantu siswa mengembangkan kreativitas mereka.

Siswa dapat mengembangkan daya cipta mereka, memahami prinsip-prinsip geometri, dan mengasah kemampuan motorik halus mereka menggunakan bahan *papercraft*. Ada banyak jenis *papercraft* yang berbeda, seperti origami, yang dibuat dengan melipat tanpa menggunakan lem atau gunting untuk meningkatkan fokus dan ketelitian, serta *papercraft* potong-tempel, yang

cocok digunakan di sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan motorik halus dan konsentrasi. Jenis *papercraft* lainnya meliputi *papercraft* tiga dimensi yang menggambarkan bangunan atau objek tertentu, diorama yang menampilkan model, figur atau karakter yang dapat digerakkan, dan *papercraft* edukatif tematik yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Berbagai jenis ini dapat digunakan sebagai media visual untuk presentasi, bercerita, bermain peran, dialog, mendeskripsikan karya seni, dan menjelaskan proses pembuatannya, yang semuanya dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa (Yuliantino et al., 2024).

Papercraft adalah bentuk seni kreatif yang menggunakan kertas sebagai bahan utamanya. Jenis kertas yang sering digunakan dalam *papercraft* adalah origami, yang dibentuk menjadi model tiga dimensi sesuai keinginan (Mariyana et al., 2022). Penggunaan *papercraft* yang melibatkan memotong, melipat, dan menempelkan kertas, dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Media *papercraft* mengubah aktivitas berbicara, yang awalnya terasa canggung menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Keberanian siswa juga dikembangkan melalui *papercraft*, yang mengurangi rasa takut dan gugup mereka saat berbicara di depan teman sekelas atau instruktur. Dengan menggunakan tiga dimensi, siswa dapat memperluas imajinasi mereka dan menghasilkan ide atau pemikiran untuk dikomunikasikan. Lingkungan belajar yang positif sangat penting untuk meningkatkan harga diri siswa. Siswa yang memiliki rasa percaya diri yang kuat biasanya lebih mahir dalam berbicara (Nurfadniati et al., 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *project based learning* dengan bantuan media *papercraft* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas dua di SDN 1 Ngronggah. Peningkatan kemampuan berbicara terlihat dari tingkat awal 44% menjadi 94% pada siklus kedua. Tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara, penggunaan media *papercraft* juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menarik serta mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian ini hanya dilakukan di satu kelas dengan jumlah subjek yang terbatas, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding (kelas kontrol), sehingga efektivitas model pembelajaran tidak dapat dibandingkan lebih mendalam dengan model lain. Penilaian kemampuan berbicara juga berpotensi subjektif karena melibatkan observasi oleh guru dan peneliti. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian lebih lanjut diharapkan dapat dilakukan pada subjek yang lebih luas, menggunakan kelas pembanding, dan mengembangkan instrumen penilaian yang lebih objektif untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian dan pemeriksaan pemerolehan bahasa Indonesia menggunakan permainan edukatif di sekolah dasar, sejumlah rekomendasi dapat diajukan. Pendidik dapat menerapkan *project based learning* dengan menggunakan *papercraft* sebagai model pedagogis alternatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar. Pendidik diharapkan dapat merancang kegiatan proyek yang sederhana, menarik, dan disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga meningkatkan kepercayaan diri mereka dan mengurangi keengganan mereka dalam mengartikulasikan ide, menceritakan kisah, dan memamerkan karya mereka. Media interaktif, seperti *papercraft*, harus disesuaikan agar selaras dengan konten pendidikan dan kemampuan siswa untuk meningkatkan pengalaman belajar. Penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi bagi peneliti masa depan dalam menerapkan model yang sama pada berbagai materi, tingkat kelas, atau faktor.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *project based learning*, yang didukung media *papercraft*, dapat digunakan sebagai model pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar. Guru diharapkan menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk mendorong siswa agar lebih aktif, percaya diri, dan yakin dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran. Bagi peneliti di masa mendatang, studi ini dapat dikembangkan menggunakan desain penelitian eksperimental atau kuasi-eksperimental sehingga efektivitas model *project based learning* dengan bantuan *papercraft* dapat

dibandingkan dengan model pembelajaran lain secara lebih objektif. Disarankan juga agar penelitian lebih lanjut melibatkan subjek yang lebih luas dan beragam sehingga hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi. Selain itu, pengembangan instrumen penilaian kemampuan berbicara yang lebih objektif, terstandarisasi, dan terukur diperlukan untuk meminimalkan subjektivitas penilaian. Penelitian di masa mendatang juga dapat memperluas studi pada variabel lain, seperti motivasi belajar, kemampuan komunikasi, kreativitas, dan keaktifan siswa untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih komprehensif mengenai penerapan *project based learning* dengan bantuan *papercraft* dalam pembelajaran di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah berkontribusi dalam penulisan karya ilmiah ini, terutama kepada kedua orang tua penulis, dosen pembimbing, kampus STKIP Muhammadiyah Blora, kepala sekolah, serta guru kelas dua SDN 1 Ngronggah, dan siswa kelas dua semuanya. Terima kasih atas bimbingan, arahan, dan kerja keras yang telah dituangkan dalam pengembangan materi ini. Bantuan semua pihak sangat berarti bagi penulis dalam penerapan pengalaman belajar yang inovatif kepada siswa. Semoga materi ajar ini dapat memberikan dampak berkelanjutan untuk pembelajaran di kelas. Penulis menghargai setiap usaha yang telah dilakukan dan berharap kerja sama ini dapat terus berlanjut demi kemajuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, R., & Dr. Sodik Syamsul, M. P. (2021). Identifikasi Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Keterampilan Berbicara Kelas VII-C SMP Negeri 15 Gresik dan Solusinya. *Bapala Volume 8 Nomor 06 Tahun 2021 Hlm. 17—24 PENDAHULUAN, 8 nomor 06*.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327–7333.
- Asidiq, D. F. (2024). Model Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 7(2), 2024.
- Aziz, S. A., & Nurachadijat, K. (2023). Project Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 67–74. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.273>
- Azzahra, U. F. A. H. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran Biologi: Literature RAZzahra, U. F. A. H. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) terhadap Ketera. *Biodik*, 03(1), 49–60.
- Basri, F., Sahib, H., & Kaharuddin. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 9(5), 206–213.
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Al-Amar*, 4(2), 161–174.
- Damayati, N., Klara, M. A., & Angeli, K. (2023). Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora Volume 2 Nomor 2 (2023) 706. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humanior*, 2(2), 706–719.
- Dewi Anggelia, Ika Puspitasari, & Shokhibul Arifin. (2022). Penerapan Model Project-based Learning ditinjau dari Kurikulum Merdeka dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 398–408. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).11377](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).11377)
- Elfrisca, D., Oktrifianty, E., & Fadhillah, D. (2023). Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 9(4), 1863–1868. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5770>
- Fawaid, A., & Damayanti, A. D. (2024). Pendekatan Pengajaran Bahasa Komunikatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Materi Bahasa Indonesia di Sekolah

- Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.2914>
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, S., Rida, Rianti, R., & Khotimah, K., Ritha, Cahyuni. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 105–113.
- Firman, Desyandri, & Overtadara, M. (2022). PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir*, 22(2), 322–338.
- Handayani, A., & Sinaga, S. I. (2022). Penerapan Model Project Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Education*, 5(October), 146–155. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Hartati, T., Nuryani, P., & Hartati Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik, T. (2021). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. 1 Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume. 6 No. 1. (I)*, 1–12.
- Iqbal, W. M., & Cahyo, K. T. (2020). *Perancangan Papercraft sebagai Media Pembelajaran Membaca untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas I. 01*, 55–62.
- Isnaini, E., & Untari, R. S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Belajar Siswa Kelas V SDN Bakalan Wringinpitu. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 652–660. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i3.1084>
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., Hasanah, U., Jakarta, U. N., & Dasar, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 17(1), 134–142.
- Jannasari, N. A., Hastati, S., Erniati, E., Tumpu, A. B., & Herawati, A. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Papercraft Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Luwu Timur. *ISOLEK: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Bahasa, Dan Sastra*, 2(1), 107–116. <https://doi.org/10.59638/isolek.v2i1.271>
- Jihadah, G. R., M., J., & Rokhmat, J. (2023). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Project Based Learning (PjBL). *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 193–197.
- Lailatus, S., Iis, H., & Shoffan, S. (2021). META ANALISIS : MODEL PEMBELAJARAN. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Volume 14 Nomor 2 Tahun 2021*, 14.
- Lestari, I., & Ilhami, A. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Smp: Systematic Review. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 135–144. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.238>
- Magdalena, I., Yoranda, D. O., Destri, S., & Billah, S. (2021). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Sudimara 5 Ciledug. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Mailida, Y., Wandini, R. R., & Rahmah, M. F. (2023). Mailida Dkk 2023. *Journal Of Social Science Research Volume*, 3, 5608–5615.
- Mariyana, F., Anisa, L. N., & Rakhmawati, Y. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Materi Bangun Ruang dengan Media Benda Konkret Papercraft Kelas II. 5(2)*, 123–133.
- Massitoh, E. I. (2021). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Keterampilan Menyimak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 330–333.
- Maulani, Y., Alwi, N. A., Marthinopa, L., & Syaidah, N. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(2), 28–37. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v9i2.92>
- Muhammad, A. R., M., T., Sahade, Fajriani, A., & Samsinar. (2023). Penelitian Tindakan Kelas PTK (Classroom Action Research). *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(12), 29–31.
- Mutawally, A. F. (2021). Pengembangan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–6.
- Mutia, F. (2020). *Efektifitas experiential learning method dalam pembelajaran pengolahan dan analisis data penelitian tindakan kelas. 8(2)*.
- Ningsih, P. O., Alkhasanah, N., Isnaini, Y. F., Maulana, I., Hidayati, Y. M., Dasar, P., & Surakarta, U. M. (2023). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN. 10*, 707–721.

- Nurfadnati, Habibi1, M. A. M., Jaelani1, A. K., & Astini, B. N. (2023). Journal of Classroom Action Research. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 127–136. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2356>
- Prasetyo, T., Humaira, M. A., Maryani, N., & Nurazizah, R. (2022). Model Narasikom: Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Sunda Siswa Kelas Rendah. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 211–222. <https://doi.org/10.30997/dt.v9i2.6910>
- Rahayu, D., Puspita, A. M. I., & Puspitaningsih, F. (2020). Keefektifan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar the Effectiveness of the Project Based Learning Model To Improve Elementary School Student Cooperation Attitudes. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2), 111–122. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3626>. Diajukan
- Rahma, T. D., Sunaryo, & Kriswati. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Bangun Ruang Berbantu Media Papercraft Berkarakter Kartun di SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 135–147. <https://doi.org/10.69533/8ftjmc94>
- Ratnaningrum, W. A. (2022). Dasar-Dasar Yuridis Sistem Pendidikan Nasional. *Educational Technology Journal*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.26740/etj.v2n2.p22-28>
- Shufairo, S., Fazza, M., & Attalia, S. N. C. (2024). Implementasi Model PjBL untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 MI Panatush Shiyan. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Ldots*, 3(3), 1926–1937.
- Simarmata, M. Y., Yatty, M. P., & Fadhillah, N. S. (2022). Analisis Keterampilan Berbicara Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di SMP Negeri 1 Kuala Mandor B. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(April), 47–59.
- Siregar, J. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Di Sma Negeri 1 Batang Angkola. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Aupa (JPMA)*, 2(1), 83–88. <https://doi.org/10.51933/jpma.v2i1.986>
- Suwarti, N. (2021). PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE BERCERITA SISWA KELAS III SD NEGERI I BERINGIN JAYA KECAMATAN BUMI RAYA KABUPATEN MOROWALI. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(4).
- Suwartono, T. (2024). Penelitian Tindakan Kelas: Antara Teori Dan Praktek. *Jurnal Pijar Mipa*, 5(2). <https://doi.org/10.29303/jpm.v5i2.166>
- Triastuti, S., Arvan Junaidi, I., & Ayu, I. R. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Di SDN 02 Trans Bangsa Negara. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 14330–14339.
- Wina Maryuni, N. P., & Sari, A. P. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Papercraft Dalam Meningkatkan Kreatifitas Menggambar Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP). *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(4), 606–615. <https://doi.org/10.37329/metta.v3i4.3102>
- Yuliantino, H. A., Hapsari, J., Raihan, M., Putri, S. A., & Sufyan, A. (2024). Penggunaan Papercraft Pada Aplikasi Metode Steam Untuk Menstimulasi Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 7(April), 231–240.

