

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi abad ini. Pendidikan abad ke-21 tidak hanya menekankan Kemahiran pada materi akademik, tetapi menuntun peserta didik untuk mengembangkan keterampilan yang dapat berguna untuk menghadapi tantangan di masa depan (Simanjuntak, 2019). Hal ini menuntut adanya peningkatan kualitas guru selaku pendidik untuk dapat merancang pembelajaran yang berkualitas dan relevan sesuai perkembangan zaman. Beberapa upaya telah dilakukan seperti sertifikasi guru yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan memastikan guru memiliki kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang memadai dalam melaksanakan tugasnya. Sertifikasi guru memiliki peranan yang sangat penting karena menjadi salah satu upaya untuk menjamin bahwa setiap guru memiliki kompetensi sebagai tenaga pendidik profesional. (Utami, 2015).

Model pembelajaran masa kini telah bergeser dari yang berfokus pada guru (*Teacher Centered Learning*) menuju pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar (*Student Centered Learning*). Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa agar lebih aktif dan terlibat secara mandiri dalam proses pembelajaran. Guru akan lebih banyak mengajukan pertanyaan dan mendorong siswa untuk menjawab, mencari solusi, dan

mengomunikasikan ide-ide mereka. Pertanyaan juga digunakan untuk menarik minat siswa terhadap pelajaran, dan membimbing mereka ke arah isi materi. Jika siswa tertarik pada pelajaran, maka mereka akan lebih mudah memahami materi (Paramartha et.al, 2018).

Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, di mana peserta didik didorong untuk mengeksplorasi dan menemukan makna dari materi yang dipelajari secara mandiri. Selama proses berlangsung, peran guru lebih difokuskan pada pengawasan dan pemberian bimbingan kepada siswa. (Uman, 2021). Hal ini bertujuan untuk membekali dan membangun keterampilan-keterampilan yang berguna untuk menghadapi tantangan di masa depan contohnya keterampilan 4C yang meliputi *Critical Thinking Skill* (Kemampuan berpikir kritis), *Communication Skill* (kemampuan komunikasi), *Collaboration Skill* (kemampuan kolaborasi), *Creative Thinking Skill* (Keterampilan Kreativitas) (Simanjuntak, 2019). Keterampilan 4C wajib dikuasai dan dimiliki oleh setiap peserta didik sehingga peserta didik diharapkan mampu untuk berfikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif serta terampil dalam komunikasi dan kolaborasi.

Kurikulum Merdeka merupakan inisiatif pemerintah dalam menghadapi tantangan pendidikan di abad ke-21. Kebijakan ini diatur dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 yang kemudian diperbarui menjadi Nomor 262/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Dicanangkan oleh Menteri Nadiem Makarim, Kurikulum Merdeka dirancang sebagai respons terhadap kebutuhan pengembangan sumber daya manusia yang kompetitif di era global.

Project Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang diintegrasikan dalam Kurikulum Merdeka dan dinilai efektif dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, khususnya 4C. Menurut Giilbahar dan Tinmaz (2006), *Project Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang melalui proyek-proyek yang melibatkan peserta didik secara aktif. Model ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, mendorong kolaborasi, serta memungkinkan siswa bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek yang relevan dengan permasalahan kehidupan nyata. Penerapan model ini bertujuan untuk mengembangkan berbagai kompetensi siswa, seperti keterampilan berpikir kritis, kemampuan sosial, keterampilan psikomotorik, serta keterampilan proses. (Marpaung et.al., 2023). *Project Based Learning* memiliki banyak keunggulan, di antaranya meningkatkan motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, kolaborasi, serta melatih kemampuan komunikasi interpersonal (Menggo et.al, 2023).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang, *Project Based Learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi secara lebih alami melalui proyek yang bertujuan menyelesaikan masalah atau menggambarkan kondisi nyata. Untuk mendukung keberhasilan penerapan Kurikulum Merdeka serta meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jepang, berbagai kegiatan penguatan kapasitas guru telah dilakukan, seperti melalui pelatihan dan pendampingan. Contohnya pelatihan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang tingkat *Chukyu* telah diberikan kepada para guru Bahasa Jepang di tingkat SMA dan SMK di Kabupaten Buleleng, dengan tujuan agar mereka dapat meningkatkan kompetensi dan berhasil dalam mengikuti PPG. Hasil

kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan mampu meningkatkan keterampilan membaca, pemahaman budaya Jepang, serta penguasaan bahasa Jepang para guru (Mardani et al., 2023). Selain itu, pelatihan pembuatan media pembelajaran digital juga dilaksanakan untuk membekali guru-guru tersebut dengan pengetahuan dalam menciptakan media berbasis multimedia, khususnya menggunakan aplikasi Powtoon. Namun, dalam proses pendampingan ditemukan beberapa kendala, antara lain keterbatasan akses internet yang menyulitkan proses unggah ke YouTube, serta keterbatasan waktu akibat beban administrasi yang tinggi, yang menghambat guru dalam mengembangkan media pembelajaran (Adnyani et al., 2020). Kegiatan-kegiatan ini menjadi landasan penting dalam menciptakan guru yang adaptif terhadap perubahan dan mampu mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek dengan efektif.

Pembelajaran bahasa Jepang di tingkat sekolah menengah atas (SMA) semakin berkembang seiring dengan meningkatnya minat siswa terhadap bahasa dan budaya Jepang. Pembelajaran Bahasa Jepang di tingkat SMA bertujuan agar siswa mampu memahami dan menggunakan ungkapan dasar dalam konteks nyata, memperkenalkan diri serta orang lain, bertanya dan menjawab informasi pribadi, serta berinteraksi secara sederhana melalui keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Rismorlita, 2020). Salah satu tantangan dalam pengajaran bahasa Jepang adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk melatih keterampilan 4C dan menerapkan pengetahuan mereka secara nyata dalam situasi yang relevan.

Berdasarkan observasi awal di SMAN Bali Mandara yang dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2024, diketahui bahwa guru bahasa Jepang di di sekolah tersebut

mengatakan bahwa proses penguasaan keterampilan 4C tidak dapat dicapai secara instan, sehingga diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Untuk menghadapi situasi tersebut, guru telah mulai menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Menurutnya, *Project Based Learning* memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan 4C karena sintaks yang diterapkan dalam model ini mencakup seluruh komponen 4C. Peran guru sangat penting dalam proses pengaplikasiannya agar dampaknya terhadap siswa dapat maksimal. Model *Project Based Learning* mendorong siswa aktif melalui proyek nyata yang relevan dengan konteks kehidupan. Model pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa SMAN Bali Mandara yang kinestetik dan menyukai pembelajaran kontekstual, sehingga implementasinya menarik untuk dikaji lebih lanjut.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas *implementasi Project Based Learning* serta kaitannya dengan pengembangan keterampilan 4C. Salah satu contohnya adalah studi yang dilakukan oleh Rai dan Ida Bagus (2024), yang mengeksplorasi penggunaan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Bali pada siswa kelas X2 di SMA Negeri Bali Mandara. Berbeda dengan studi tersebut, fokus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan *Project Based Learning* dilakukan oleh guru Bahasa Jepang serta menelaah dampaknya terhadap keterampilan 4C siswa di tingkat SMA.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Sukmayasa (2021), yang menganalisis pengaruh penerapan model *Project Based Learning* berbasis *WhatsApp* terhadap kreativitas dan kemampuan menulis siswa kelas IV SD selama

pembelajaran daring. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa model tersebut memberikan dampak signifikan, baik secara bersamaan maupun terpisah, terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan menulis peserta didik. Temuan ini memperkuat efektivitas *Project Based Learning* dalam menunjang pengembangan kemampuan belajar siswa, khususnya dalam situasi pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi. Adapun perbedaan dengan penelitian ini terletak pada tingkat pendidikan, konteks, dan fokus keterampilan yang dikaji. Penelitian Sukmayasa menitikberatkan pada siswa sekolah dasar dan difokuskan pada pengaruh model terhadap kreativitas dan menulis dalam pembelajaran daring, sementara penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan penerapan *Project Based Learning* oleh guru Bahasa Jepang di SMAN Bali Mandara dan dampaknya terhadap keterampilan 4C siswa dalam pembelajaran tatap muka.

Dari uraian di atas, terlihat adanya kekurangan literatur terkait implementasi *Project Based Learning* oleh guru dalam pengajaran bahasa Jepang di SMA dan penggambaran terkait dampak *Project Based Learning* terhadap keterampilan 4C siswa. Sehingga penelitian ini penting untuk dilakukan guna menjawab kebutuhan akan model pembelajaran yang efektif dalam memaksimalkan keterampilan 4C pada siswa SMA, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang. Dengan mengkaji implementasi *Project Based Learning* oleh guru bahasa Jepang di SMA Negeri Bali Mandara, penelitian ini tidak hanya akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana *Project Based Learning* dapat diterapkan secara efektif, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi guru maupun mahasiswa yang nantinya akan menjadi seorang guru dalam mengintegrasikan keterampilan 4C dalam pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu, urgensi penelitian

ini terletak pada relevansinya dengan tuntutan kurikulum saat ini yang menuntut adanya pembangunan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas menjadi semakin penting untuk mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Jepang. Namun, implementasi *Project Based Learning* dalam pembelajaran bahasa Jepang di tingkat sekolah masih belum banyak diteliti, sehingga belum diketahui bagaimana model pembelajaran ini diterapkan oleh guru serta tantangan yang dihadapi dalam prosesnya.
- 1.2.2 SMAN Bali Mandara telah mengembangkan keterampilan abad 21, khususnya *Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication* (4C), melalui berbagai model pembelajaran. Namun, dampak spesifik dari penerapan *Project Based Learning* terhadap pengembangan keterampilan 4C siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang masih belum diketahui secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menggambarkan sejauh mana dampak implementasi *Project Based Learning* terhadap keterampilan 4C siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMAN Bali Mandara.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat berlangsung dengan lebih fokus dan terarah, diperlukan pembatasan masalah yang ditetapkan sebagai berikut : 1) Penelitian ini melibatkan guru bahasa Jepang dan siswa kelas XI A di SMAN Bali Mandara. 2) Fokus penelitian adalah pada implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* oleh guru bahasa Jepang dan dampaknya terhadap keterampilan 4C siswa di SMAN Bali Mandara.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana implementasi *Project Based Learning* oleh guru dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri Bali Mandara?
- 1.4.2 Bagaimana dampak implementasi *Project Based Learning* oleh guru terhadap keterampilan 4C siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri Bali Mandara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan implementasi *Project Based Learning* oleh guru dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMAN Bali Mandara.

1.5.2 Untuk mendeskripsikan dampak implementasi *Project Based Learning* oleh guru terhadap keterampilan 4C siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri Bali Mandara.

Manfaat Penelitian

1.5.3 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan lebih mendalam terkait implementasi *Project Based Learning* dalam pembelajaran bahasa Jepang. Penelitian ini turut memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori-teori pembelajaran yang berorientasi pada penguatan keterampilan abad 21.

1.5.4 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam pengajaran bahasa Jepang oleh peneliti sebagai calon guru yang nantinya akan mengajar bahasa Jepang.

b. Bagi Pembaca

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi dalam dunia pendidikan, terutama bagi mereka yang ingin menyusun skripsi atau karya ilmiah sejenis.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam pengajaran bahasa Jepang oleh peneliti sebagai calon guru yang nantinya akan mengajar bahasa Jepang.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi dasar atau referensi teoritis bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengkaji implementasi model *Project Based Learning* dalam pembelajaran bahasa Jepang atau mata pelajaran lain, serta dapat dijadikan acuan dalam merancang penelitian lanjutan.

