

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini, diuraikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat. Berikut penjabarannya.

1.1 Latar Belakang

Berbahasa memiliki empat keterampilan, keterampilan menulis adalah salah satu yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain (Tarigan 1986:3). Kartono (2009:17) menambahkan bahwa menulis merupakan proses menuangkan pikiran dan menyampaikannya kepada khalayak. Hal ini menyatakan bahwa keterampilan dalam menulis dapat membuat kita bisa mengembangkan ide atau gagasan. Dalam jenjang pendidikan keterampilan menulis merupakan salah satu komponen keterampilan berbahasa yang memiliki kedudukan strategis. Dalam kurikulum 13 ada tujuan utama pengajaran bahasa Indonesia yakni siswa harus mempunyai kemahiran dalam menggunakan bahasa untuk kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Artinya Kurikulum 13 adalah mewujudkan siswa yang berbasis aktif yang menjadi fokus utama pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam kurikulum 2013 terdapat tiga kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan inti meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi,

mengkomunikasikan dan mengasosiasikan. Sejalan dengan paraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 103 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah tahun 2014.

Dalam keterampilan berbahasa, keterampilan menulis bisa dikatakan keterampilan yang paling sulit jika dibandingkan dengan keterampilan lainnya. Jadi, dalam mengungkapkan pikiran dan gagasan tidak hanya berbentuk lisan, tetapi kita juga bisa mengungkapkannya lewat bentuk yang tertulis yakni berupa karya tulis. Agar kita terbiasa keterampilan menulis harus dilatih secara terus-menerus. Karya ilmiah atau karya tulis ilmiah adalah salah satu dalam bentuk karya tulis. Menurut Wendra (2016:2), karya ilmiah adalah hasil atau produk dalam bentuk tulisan atas dasar pengetahuan, sikap, dan cara berpikir ilmiah.

Pelajar harus menguasai salah satu dari empat keterampilan berbahasa Indonesia yakni menulis karya ilmiah yang merupakan salah satu materi yang harus dikuasai oleh siswa. Pada silabus Kurikulum 13 SMA/SMK kelas XI menuntut keterampilan siswa dalam menulis karya ilmiah yang berbunyi, “Merancang sebuah proposal karya ilmiah dengan memerhatikan informasi, tujuan dan esensi karya ilmiah yang diperlukan”. Oleh karena itu, dalam keterampilan menulis karya ilmiah sangat penting dikuasai oleh siswa. Pembelajaran menulis karya ilmiah akan membuat siswa terlatih mengembangkan keterampilan membaca karena sebelum menulis karangan ilmiah, siswa akan dituntut membaca kepustakaan yang ada kaitannya dengan topik yang akan dibahas. Penerapan model pembelajaran yang sesuai juga merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar bahasa Indonesia khususnya menulis karya ilmiah.

Seperti yang telah terjadi di SMK Nusa Dua Gerokgak, berdasarkan data yang diperoleh peneliti pada saat observasi di kelas, pada pembelajaran merancang proposal karya ilmiah berlangsung kurang baik. Proses pembelajaran berlangsung satu arah dari guru ke siswa dan interaksi siswa dengan guru belum terlihat. Metode ceramah yang digunakan guru membuat para siswa menjadi cepat bosan dan memilih untuk mengobrol dengan teman atau bahkan memilih untuk tidur. Menjelaskan panjang lebar tentang materi pelajaran yang banyak dilakukan oleh guru kadang membuat bosan dan kurang menarik bagi para siswa. Proses pembelajaran di kelas masih satu arah, guru mendominasi proses pembelajaran (Mulyana 2013:23). Guru yang terlalu dominan di dalam kelas, menganggap bahwa dirinya adalah pusat sumber belajar siswa. Dominasi guru di kelas membuat proses pembelajaran menjadi tidak menarik bagi siswa. Siswa tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran dan malas untuk belajar.

Berdasarkan observasi tidak terstruktur yang dilakukan peneliti kepada beberapa siswa, mereka mengatakan cara penyampaian guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi dan media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik. Metode ceramah membuat siswa tidak dapat mengembangkan kreativitas dalam belajar, membangun motivasi belajar dan cenderung pasif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran di dalam kelas seharusnya menyenangkan sehingga membuat anak aktif dalam bertanya dan kreatif (Astarkha 2012:16). Oleh sebab itu, guru mencoba metode baru. Metode yang membuat siswa merasa lebih fokus pada pembelajaran. Metode ini dipilih guru karena sangat efektif. Siswapun beranggapan metode yang dipakai guru di kelas membuat proses pembelajaran menjadi menarik bagi siswa. Guru menggunakan metode *Project*

Based Learning agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Dalam proses belajar siswa akan mampu meningkatkan motivasinya untuk aktif mengikuti proses pembelajaran dan memiliki semangat yang tinggi dalam mata pelajaran apapun dengan penerapan model pembelajaran yang tepat dan sesuai.

Peneliti memilih SMK Nusa Dua Gerokgak sebagai tempat penelitian karena sekolah ini tempatnya sangat terpelosok. Jarak tempuh dari jalan utama sekitar 5 menit. Guru yang mengempu mata pelajaran Bahasa Indonesia juga memiliki andil besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Pencapaian dan ketuntasan hasil belajar siswa dan keantusiasan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar tergantung dari kecermatan atau kemampuan guru dalam menentukan penerapan metode pembelajaran yang sesuai. Djamarah (2000:19) menyatakan, karakteristik metode yang memiliki kelebihan dan kekurangan menuntut guru untuk mampu menggunakan metode pengajaran yang bervariasi. Ada beberapa faktor yang memengaruhi penggunaan metode pengajaran yakni upaya yang dapat dilakukan dalam pembelajaran. Guru diarahkan pada pemahaman bahwa guru harus memperkenalkan dan mengakrabkan siswa dengan model pembelajaran yang lebih relevan dan lebih disenangi oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas, untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat terwujud, model pembelajaran yang digunakan harus tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Project Based Learning* model ini berbasis proyek. Pembelajaran *Project Based Learning* yang berbasis proyek ini dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu dengan perseorangan atau kelompok. Salah satu ciri utama dari pembelajaran *Project Based Learning* yaitu melibatkan para siswa dalam pekerjaan proyek,

pemecahan masalah, dan pengalaman yang memberi perluasan waktu kepada para siswa untuk bekerja secara berkelompok. Dalam dunia pendidikan, model pembelajaran ini mampu membimbing siswa untuk membuat rencana, melaksanakan penelitian, dan menyajikan hasil dari proyek yang dilakukan karena model pembelajaran berbasis proyek ini mempunyai nilai keaslian. Siswa akan lebih aktif dan berinisiatif untuk memperoleh hal-hal yang mereka inginkan baik pada sisi pengetahuan, pemahaman, dan keterampilannya dalam pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan. Pembelajaran *Project Based Learning* yang berbasis proyek juga seperti memaksa siswa untuk mencari solusi pemecahan masalah dalam menyelesaikan proyeknya sendiri.

Dengan adanya model pembelajaran *Project Based Learning*, siswa akan lebih mudah dan terbantu dalam menulis karya ilmiah. Siswa tidak lagi mengalami kesulitan dalam membuat sebuah karya ilmiah yang berdasarkan topik, menyusun kerangka proposal karya ilmiah, menentukan gagasan yang akan dikembangkan dan mengembangkan kerangka menjadi proposal utuh. Purnawan, (2007:23) menyatakan, dalam pembelajaran berbasis proyek akan dihasilkan sebuah produk yang hasilnya nanti ditampilkan atau dipresentasikan. Hasil dari proposal karya ilmiah kemudian akan dipresentasikan secara individu atau kelompok yang merupakan hasil dari produk siswa dalam pembelajaran berbasis proyek. Model pembelajaran ini sangat berbeda dengan model berbasis masalah, biasanya model pembelajaran berbasis proyek ini disamakan dengan model pembelajaran berbasis masalah. Bedanya, Jika pembelajaran berbasis masalah, permasalahanlah yang menjadi poin utama dalam belajar. Guru tidak memberikan proyek yang berupa tugas kepada siswa, tetapi siswa dihadapkan langsung dengan

masalah untuk dipecahkan sendiri. Sedangkan pada pembelajaran berbasis proyek, guru memberikan proyek kepada siswa baik itu berupa makalah dan tugas akhir agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan.

Beranjak dari uraian dan pemikiran tersebut, peneliti mengangkat judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Merancang Proposal Karya Ilmiah pada Siswa Kelas XI Kuliner 2 di SMK Nusa Dua Gerokgak” dikarenakan sejauh ini belum ada yang melakukan penelitian model pembelajaran *Project Based Learning* dalam merancang proposal Karya Ilmiah di sekolah ini.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran dan masih sering ribut saat pembelajaran berlangsung
2. Siswa masih terkendala dalam pembelajaran merancang proposal karya ilmiah.
3. Kurangnya teknik yang digunakan guru dalam pembelajaran merancang proposal karya ilmiah.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari beberapa masalah yang telah teridentifikasi, penulis membatasi penelitian ini pada permasalahan yang akan diteliti agar lebih fokus. Dalam penelitian ini, pengkaji difokuskan pada langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, hasil belajar siswa terhadap pembelajaran merancang proposal karya ilmiah dan respons siswa terhadap

penggunaan penerapan metode *Project Based Learning* pada siswa kelas XI Kuliner 2 Di SMK Nusa Dua Gerogak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimanakah langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam merancang proposal karya ilmiah pada siswa kelas XI Kuliner 2 di SMK Nusa Dua Gerogak?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa terhadap pembelajaran merancang proposal karya ilmiah dengan model *Project Based Learning* pada siswa kelas XI Kuliner 2 di SMK Nusa Dua Gerogak?
3. Bagaimanakah respons siswa terhadap pembelajaran merancang proposal karya ilmiah dengan model *Project Based Learning* pada siswa kelas XI Kuliner 2 di SMK Nusa Dua Gerogak?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian bertolak dari rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian. Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam merancang proposal karya ilmiah pada siswa kelas XI Kuliner 2 di SMK Nusa Dua Gerogak.

2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran merancang proposal karya ilmiah dengan model *Project Based Learning* pada siswa kelas XI Kuliner 2 di SMK Nusa Dua Gerokgak.
3. Untuk mendeskripsikan hasil respons siswa terhadap pembelajaran merancang proposal karya ilmiah dengan model *Project Based Learning* pada siswa kelas XI Kuliner 2 di SMK Nusa Dua Gerokgak.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat merupakan output sebuah pekerjaan yang dilakukan. Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian ini dapat memberikan setidaknya dua manfaat, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat bagi pengembangan di bidang ilmu bahasa khususnya menulis sebuah teks seperti merancang proposal karya ilmiah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk memecahkan permasalahan tentang kemampuan merancang proposal karya ilmiah yang masih kurang dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menjadikan umpan balik dalam mengevaluasi dan menyempurnakan kemampuan merancang proposal karya ilmiah yang masih kurang dalam pembelajaran di kelas.

c. Bagi Mahasiswa Calon Guru Bahasa Indonesia

Hasil penelitian ini mempunyai manfaat bagi mahasiswa untuk menambah pengetahuan dan langkah yang tepat dalam penerapan pembelajaran kemampuan merancang proposal karya ilmiah.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu referensi untuk melakukan penelitian sejenis dengan latar, subjek, dan masalah yang lebih luas.

