

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pasal 31 ayat (3) mengamanatkan pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang. Atas dasar amanat tersebut kemudian diterbitkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Sesuai dengan pasal 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan di Indonesia didasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Sedangkan pada pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 54, 2013: 1).

Pentingnya pembelajaran sebagai penentu keberhasilan pencapaian hasil belajar/ tugas belajar telah mendorong pemerintah mengeluarkan Undang-Undang

Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai payung hukum pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Undang-undang tersebut sekaligus merupakan latar belakang perubahan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004 menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan pola pikir pembelajaran yang berpusat pada guru menuju berpusat pada siswa, dari satu arah menuju interaktif, dari isolasi menuju lingkungan jejaring, dari pasif menuju aktif menyelidik, dari maya/ abstrak menuju konteks dunia nyata, dari pembelajaran pribadi menuju pembelajaran berbasis tim, dari stimulasi tunggal menuju alat multidimensi, dari satu disiplin ilmu menuju disiplin jamak, dari pemikiran faktual menuju kritis, dan dari penyampaian pengetahuan menuju pertukaran pengetahuan.

Selain itu, proses pembelajaran yang diharapkan dalam pelaksanaan kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005).

Untuk mewujudkan suasana pembelajaran seperti yang diuraikan di atas, pemerintah menerbitkan Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Di dalam peraturan tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antarpeserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan pendekatan,



maupun guru dapat teratasi maka diperlukan suatu strategi suatu pembelajaran dan model pembelajaran yang memudahkan siswa untuk menulis teks ulasan.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Pada pembelajaran kurikulum 2013 terdapat empat jenis model pembelajaran yang disarankan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran kurikulum 2013, salah satunya adalah model pembelajaran berbasis proyek.

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sehingga secara otomatis guru berarti juga menggunakan pendekatan saintifik (*scientific approach*) dalam pembelajarannya. Pendekatan saintifik adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa memperoleh pengetahuan berdasarkan cara kerja ilmiah. Melalui pendekatan saintifik ini siswa akan diajak meniti jembatan emas sehingga ia tidak hanya mendapatkan ilmu pengetahuan (*knowledge*) semata tetapi juga akan mendapatkan keterampilan dan sikap-sikap yang dibutuhkan dalam kehidupannya kelak. Saat belajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek ini, siswa dapat berlatih menalar secara induktif (*inductive reasoning*). Sebagai salah satu model pembelajaran dalam pendekatan saintifik, *project based learning* (model pembelajaran berbasis proyek) sangat sesuai dengan Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 Lampiran IV mengenai proses pembelajaran yang harus memuat 5M,

yaitu: (1) mengamati; (2) menanya; (3) mengumpulkan informasi; (4) mengasosiasi; dan (5) mengkomunikasikan.

Dalam materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2015) dijelaskan bahwa *Project Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kegiatan (proyek) yang menghasilkan suatu produk. Keterlibatan siswa mulai dari merencanakan, membuat rancangan, melaksanakan, dan melaporkan hasil kegiatan berupa produk dan laporan pelaksanaannya. *Project Based Learning* (PBL) menekankan pada proses pembelajaran jangka panjang, siswa terlibat secara langsung dengan berbagai isu dan persoalan kehidupan sehari-hari, belajar bagaimana memahami dan menyelesaikan persoalan nyata, bersifat interdisipliner, dan melibatkan siswa sebagai pelaku mulai dari merancang, melaksanakan dan melaporkan hasil kegiatan (*student-centered*).

*Project Based Learning* (PBL) mendorong dan membiasakan siswa untuk menemukan sendiri (*inquiry*), melakukan penelitian/pengkajian, menerapkan keterampilan dalam merencanakan (*planning skills*), berfikir kritis (*critical thinking*), dan menyelesaikan masalah (*problem-solving skills*) dalam menuntaskan suatu kegiatan/proyek; mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu ke dalam berbagai konteks (*a variety of contexts*) dalam menuntaskan kegiatan/proyek yang dikerjakan; Memberikan peluang kepada siswa untuk belajar menerapkan *interpersonal skills* dan berkolaborasi dalam suatu tim sebagaimana orang bekerjasama dalam sebuah tim di lingkungan kerja/kehidupan nyata.

Menurut Santyasa (dalam Nayono dan Nuryadin, 2013:342) *Project Based Learning* dapat diterapkan dengan mengikuti lima langkah utama, sebagai berikut. *Pertama*, Menetapkan tema proyek. Tema proyek hendaknya memenuhi indikator-indikator berikut: (a) memuat gagasan umum dan orisinal, (b) penting dan menarik, (c) mendeskripsikan masalah kompleks, (d) mencerminkan hubungan berbagai gagasan, (e) mengutamakan pemecahan masalah *ill-defined*.

*Kedua*, Menetapkan konteks belajar. Konteks belajar hendaknya memenuhi indikator berikut: (a) Pertanyaan-pertanyaan proyek mempersoalkan masalah dunia nyata, (b) mengutamakan otonomi siswa, (c) Melakukan *inquiry* dalam konteks masyarakat, (d) Mahasiswa mampu mengelola waktu secara efektif dan efisien, (e) mahasiswa belajar penuh dengan kontrol diri, (f) Mensimulasikan kerja secara profesional.

*Ketiga*, Merencanakan aktivitas-aktivitas. Pengalaman belajar terkait dengan merencanakan proyek adalah sebagai berikut: (a) membaca, (b) meneliti, (c) observasi, (d) interviu, (e) merekam, (f) mengunjungi obyek yang berkaitan dengan proyek, (g) akses internet.

*Keempat*, Memeroses aktivitas-aktivitas. Indikator-indikator memeroses aktivitas meliputi antara lain: (a) membuat sketsa, (b) melukiskan analisa, (c) menghitung, (d) mengenerate, (e) mengembangkan prototipe.

*Kelima* Penerapan aktivitas-aktivitas untuk menyelesaikan proyek. Langkah-langkah yang dilakukan, adalah: (a) mencoba mengerjakan proyek berdasarkan sketsa, (b) menguji langkah-langkah yang telah dikerjakan dan hasil yang diperoleh,

(c) mengevaluasi hasil yang telah diperoleh, (d) merevisi hasil yang telah diperoleh, (e) melakukan daur ulang proyek yang lain, (f) mengklasifikasi hasil terbaik.

Beberapa penelitian pembelajaran berbasis proyek telah dilakukan dengan sukses, misalnya penelitian yang dilakukan Suhartadi (dalam Wena, 2016) menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek terbukti dan teruji sebagai model pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemandirian siswa, khususnya pada pembelajaran yang memungkinkan untuk dilaksanakan kerja proyek. Penelitian Kukuh (dalam Wena, 2016) menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek secara signifikan dapat meningkatkan kemandirian mahasiswa dalam mengerjakan tugas akhir. Hal ini tampak dari beberapa indikator seperti peningkatan motivasi belajar, hasil belajar dan efektivitas penggunaan waktu.

Rais (2010) menyatakan bahwa model PBL yang dikembangkan memuat materi pembelajaran, skenario pembelajaran, panduan pembelajaran model PBL, dan format lembar kerja mahasiswa yang telah memenuhi kriteria keberterimaan, yang meliputi aspek: kegunaan, ketepatan dan kelayakan dan (2) terdapat perbedaan skor rata-rata pretest dan *post-test* untuk pengetahuan perancangan mesin. Rata-rata skor pretest adalah 62,3 dan skor *post-test* adalah sebesar 81,58. Perbedaan nilai rata-rata skor ini menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam hal prestasi akademik mahasiswa.

Adnyawati (2011) menyatakan (a) data kuantitatif tentang kreativitas, hasil belajar, dan respon mahasiswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis proyek; dan (b) hasil karya nyata mahasiswa berupa produk dua paket Menu Hidangan Bali

dalam struktur menu modern. Pengumpulan data dilakukan menggunakan pedoman observasi kreativitas dan proses pembelajaran, tes hasil belajar, dan angket. Angket digunakan untuk mengungkap respon mahasiswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis proyek. Kreativitas, hasil belajar, dan respon mahasiswa dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek berbantuan portofolio dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa sebesar 5,56%. Hasil belajar mahasiswa juga mengalami peningkatan sebesar 5,86%. Sebanyak 79,56% mahasiswa memberikan respon yang positif terhadap penerapan pembelajaran berbasis proyek berbantuan portofolio.

Munawaroh, Subali dan Sopyan (2012) menyatakan bahwa model *Project Based Learning* dan kooperatif dapat diterapkan untuk membangun empat pilar pembelajaran, hasil belajar siswa model *Project Based Learning* lebih tinggi dari pada model pembelajaran kooperatif dalam membangun empat pilar pembelajaran.

Widiyatmoko dan Pamelasari (2012) menunjukkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran proyek mahasiswa telah mampu mengembangkan dan menghasilkan alat peraga Ilmu Pengetahuan Alam dengan baik, dibuktikan dari penilaian laporan yang berisikan rancangan desain produk dengan rentang skor yang diperoleh antara 82 sampai dengan 92 dan dari penilaian produk yang telah dibuat mahasiswa lebih dari 85% telah mendapatkan kategori baik. Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat mengembangkan alat peraga Ilmu Pengetahuan Alam dengan memanfaatkan bahan bekas pakai.

Jagantara, Adnyana, Widiyanti (2014) menyatakan (1) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Biologi antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran langsung. (2) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Biologi antara siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan gaya belajar kinestetik. (3) Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa. (4) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Biologi untuk kelompok siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan gaya belajar kinestetik antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung

Perubahan kurikulum terjadi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia menekankan pada pembelajaran yang berbasis teks dan bertujuan agar dapat mengembangkan peserta didik sesuai perkembangan mentalnya, dan menyelesaikan masalah kehidupan nyata dengan berpikir kritis. Dalam penerapannya, pembelajaran bahasa Indonesia memiliki prinsip: (1) Bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan semata-mata kumpulan kata atau kaidah kebahasaan, (2) Penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan untuk mengungkapkan makna, (3) Bahasa bersifat fungsional, artinya penggunaan bahasa yang tidak pernah dapat dipisahkan dari konteks, karena bentuk bahasa yang digunakan mencerminkan ide, sikap, nilai, dan ideologi pemakai/penggunanya, (4) Bahasa merupakan sarana pembentukan berpikir manusia, (5) Dengan prinsip di atas, maka pembelajaran bahasa berbasis teks membawa implikasi metodologis pada pembelajaran yang bertahap.

Sehubungan dengan keunggulan-keunggulan yang diuraikan berdasarkan penelitian di atas, dan jika dihubungkan dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia seperti yang diuraikan maka tampak memiliki keterkaitan yang erat namun sayangnya sampai sejauh ini belum pernah dilakukan penelitian berkaitan dengan hal tersebut. Selain itu, belum pernah diadakan penelitian tentang bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran berbasis proyek.

Hal yang mendasari mengapa perencanaan pembelajaran dijadikan obyek dalam penelitian ini adalah karena perencanaan pembelajaran merupakan hal yang penting dalam pelaksanaan suatu pembelajaran, termasuk ketika hendak melaksanakan pembelajaran berbasis proyek. Perencanaan pembelajaran penting bagi guru karena guru harus mengidentifikasi berbagai keperluan untuk pencapaian tujuan pembelajaran, bagi guru pemula rencana pembelajaran bermanfaat untuk membantu dan melatih diri dalam rangka mempersiapkan rencana pembelajaran yang maksimal sesuai dengan tuntutan kurikulum, kemudian melatih sikap disiplin dalam berpikir, serta meminimalisir kesalahan dalam pelaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan (Nana Sudjana, 2010 : 136 ). Menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain ( 2010 : 1) pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai.

Selain perencanaan yang matang dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi juga merupakan bagian yang tidak kalah penting berkaitan dengan hasil yang di capai dalam pembelajaran. Evaluasi merupakan suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan. Sesuai dengan pengertian tersebut, maka setiap kegiatan evaluasi atau penilaian merupakan suatu proses yang sengaja direncanakan untuk memperoleh informasi atau data; berdasarkan data tersebut kemudian dicoba membuat suatu keputusan. Sudah barang tentu informasi atau data yang dikumpulkan itu haruslah data yang sesuai dan mendukung tujuan evaluasi yang direncanakan. (Ngalim Purwanto, 2006 : 34)

Salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek adalah SMP Tunas Daud Denpasar. Sekolah ini telah menerapkan pembelajaran yang berbasis pada proyek sejak tahun 2005. Pembelajaran berbasis proyek memiliki kelebihan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat siswa lebih aktif dan berhasil dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang bersifat kompleks, meningkatkan perilaku kolaboratif dan meningkatkan keterampilan mengelola sumber (Moursund, 2002).

Mengingat pentingnya perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di tempat tersebut tentang bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi

pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis proyek di kelas VIII SMP Tunas Daud Denpasar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Aktivitas dan kreativitas guru dalam penyampaian materi pelajaran merupakan aspek yang dapat menentukan keberhasilan dan kelancaran kegiatan belajar mengajar. Variasi pengajaran yang dapat dilakukan guru selain dalam hal penggunaan media pengajaran juga dalam penggunaan metode pengajaran. Hal ini dapat membawa siswa kedalam situasi belajar yang bervariasi sehingga siswa terhindar dari situasi pengajaran yang membosankan.

Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa, 1. Guru 2. Kurangnya perencanaan 3. Media pembelajaran yang kurang relevan.

Faktor pertama yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menempuh pendidikan adalah guru. Seorang guru dituntut untuk mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru merupakan ujung tombak pelaksanaan pengajaran di sekolah. Guru dapat dikatakan berhasil dari segi proses apabila mampu melibatkan sebagian besar peserta didik secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam pembelajaran. Sedangkan dari segi hasil, guru dikatakan berhasil apabila pembelajaran yang diberikannya mampu mengubah perilaku sebagian besar peserta didik ke arah penguasaan kompetensi dasar yang lebih baik. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak sekali guru-guru belum

memahami model-model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat, motivasi, keyakinan diri dan kemampuan siswa.

Faktor kedua kurangnya perencanaan yang proses pembelajaran dapat berpengaruh pada pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran yang kurang aktif.

Faktor ketiga yaitu penggunaan media belajar yang kurang relevan dengan kehidupan nyata yang menyebabkan pemahaman siswa menjadi kurang. Media yang relevan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami karena adanya keterkaitan atau pengetahuan awal tentang media tersebut.

Adanya permasalahan-permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran, maka tujuan dasar dari pembelajaran tersebut akan sulit untuk tercapai. Hal yang menyebabkan rendahnya aktivitas siswa antara lain pada metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat sehingga siswa cenderung pasif dan proses pembelajaran menjadi menjenuhkan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi penelitian ini hanya pada perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek di kelas VIII SMP Tunas Daud.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis Proyek di Kelas VIII SMP Tunas Daud Denpasar?
- b. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek di Kelas VIII SMP Tunas Daud Denpasar?
- c. Bagaimanakah evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek di Kelas VIII SMP Tunas Daud Denpasar?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek di Kelas VIII SMP Tunas Daud Denpasar.
- b. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek di Kelas VIII SMP Tunas Daud Denpasar.
- c. Untuk mendeskripsikan evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek di Kelas VIII SMP Tunas Daud Denpasar.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Kegunaan Teoretik**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, terutama dalam memberikan referensi tentang perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek dan evaluasi yang tepat saat pembelajaran bahasa Indonesia.

### **1.6.2 Kegunaan Praktis**

#### **a) Guru**

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan bagi guru bahasa Indonesia dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan bagi guru bahasa Indonesia dalam memilih metode dan cara mengevaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dipergunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek.

#### **b) Siswa**

Hasil penelitian ini, dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi dan ikut berperan aktif dalam pembelajaran.

#### **c) Lembaga**

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga/sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan akan pentingnya pembelajaran berbasis

proyek dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat siswa lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang bersifat kompleks, meningkatkan kolaborasi, dan meningkatkan keterampilan mengelola sumber.

d) Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk dijadikan referensi dalam melaksanakan penelitian sejenis maupun penelitian lainnya yang memiliki kaitan dengan penelitian ini. Dengan demikian akan semakin banyak fakta empirik yang berkaitan penerapan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek.

