Modul Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berorientasi HOTS

Penulis
Tim SEAQIL

Penerbit: SEAMEO QITEP in Language

Modul Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berorientasi HOTS

Tim Penulis
Hasanatul Hamidah
Talitha Ardelia Syifa Rabbani
Susi Fauziah
Rizma Angga Puspita
Reski Alam Gasalba
Nirwansyah

Penerbit SEAMEO QITEP in Language

Modul Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berorientasi HOTS

ISBN: 978-623-93625-0-8 (PDF)

Tim Penulis:
Hasanatul Hamidah
Talitha Ardelia Syifa Rabbani
Susi Fauziah
Rizma Angga Puspita
Reski Alam Gasalba
Nirwansyah

Desain dan Tata Letak:
Erry Novriansyah
Nanda Pramuchtia

Penerbit
SEAMEO QTEP in Language

Alamat:
SEAMEO QITEP in Language
Jalan Gardu, Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12640, Indonesia
Email: info@qiteplanguage.org

Cetakan pertama: 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang menerjemahkan, mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

SEAMEO QITEP in Language (SEAQIL), sebagai Centre yang memiliki tugas utama meningkatkan mutu guru bahasa di kawasan Asia Tenggara, mendesain program dengan berlandaskan pada kebijakan nasional yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) Republik Indonesia dan kebijakan regional, yaitu Rencana Strategis Kemdikbud yang berorientasi pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN)-III (2015—2019) dan tujuh area prioritas SEAMEO.

Kebijakan nasional, yaitu RPJMN-III, bertujuan untuk mewujudkan sumber daya manusia, dalam hal ini adalah guru, yang memenuhi standar regional sehingga bisa bersaing dengan guru asing/ luar negeri. Hal ini bisa tercapai melalui perluasan pelayanan pendidikan bermutu melalui implementasi Kurikulum 2013 yang bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru tersebut. Peningkatan profesionalisme tersebut menjadi target organisasi Southeast Asian Ministers of Education Organization (SEAMEO) yang salah satu program prioritasnya adalah merevitalisasi pendidikan guru.

Mengacu pada kebijakan nasional dan regional, Centre melaksanakan program Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Metodologi Pengajaran Bahasa Berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru bahasa agar dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pengajaran yang berorientasi pada HOTS, yaitu salah satu keterampilan yang dikembangkan di dalam kurikulum abad 21. Dengan mengembangkan HOTS di dalam pembelajaran, guru bisa memfasilitasi peserta didik untuk berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif.

Sebagai pelengkap diklat tersebut, Centre menyusun modul model pembelajaran. Modul ini berisi konsep-konsep beserta ilustrasi model yang praktis dapat digunakan guru sebagai panduan dalam pengajaran. Penyusunan modul ini melalui beberapa proses, yaitu *Focus Group Discussion* sebagai forum diskusi dengan para pakar pengajaran serta Lokakarya Validasi dan Uji Coba Modul yang diikuti oleh para guru sebagai responden dan validator modul ini.

Akhir kata, semoga modul ini bermanfaat bagi guru, khususnya peserta diklat. Jika ada kekurangan dalam penyajian modul ini, kami menerima saran dan kritik guna perbaikan modul ini.

Jakarta, Februari 2019
Direktur,

Bambang Indriyanto
NIK 195809102017011301

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 memiliki karakteristik pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centred*) dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran diharapkan mampu melatih kemampuan berpikir aras tinggi/*Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik. Oleh karena itu, untuk membantu guru melaksanakan pembelajaran, modul ini disajikan sebagai panduan bagi guru untuk mengaplikasikan model pembelajaran berorientasi HOTS dalam pembelajaran bahasa.

Modul ini berfokus pada penerapan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulus peserta didik untuk berpikir pada tataran HOTS. Untuk memberi pemahaman mengenai cara mencapai tujuan kegiatan pembelajaran pada tingkatan HOTS, modul ini terbagi atas tiga bagian, yaitu 1) Konsep HOTS dihubungkan dengan tujuan pembelajaran dengan merujuk pada Revisi Taksonomi Bloom Anderson dan Krathwohl dan strategi *questioning* (bertanya) sebagai cara untuk menstimulasi peserta didik mencapai HOTS, 2) Konsep model pembelajaran berorientasi HOTS, dan 3) Ilustrasi model pembelajaran berorientasi HOTS dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi sesuai dengan Kurikulum 2013.

Bab pertama memaparkan bagaimana konsep HOTS yang merujuk pada Revisi Taksonomi Bloom (RTB) Anderson dan Krathwohl (2001) yang dapat dicapai menggunakan strategi *questioning* (bertanya). RTB mengklasifikasikan tujuan pembelajaran berdasarkan dimensi proses berpikir dan dimensi pengetahuan. Dimensi proses berpikir terdiri atas mengingat (*remember*), memahami (*understand*), mengaplikasikan (*apply*), menganalisis (*analyse*), evaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*create*). Sementara itu, dimensi pengetahuan terdiri atas materi pembelajaran yang termasuk ke dalam jenis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. HOTS itu tercapai apabila peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menuntut mereka untuk mampu menganalisis dan mengevaluasi materi pembelajaran bahkan mencipta suatu produk sebagai hasil dari pembelajaran. Terakhir, terkait dengan praktik pengajaran, guru bisa merancang kegiatan pembelajaran yang berorientasi HOTS dengan menerapkan model pembelajaran yang dipadukan dengan strategi *questioning*.

Bab kedua memperkenalkan model pembelajaran penyingkapan/berbasis teks/proyek yang mencapai target pembelajaran abad 21 (4Cs), yaitu keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (P21, 2011). Model pembelajaran ini dipilih karena bisa dihubungkan dengan karakteristik pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*), berfokus pada peserta didik (*student-centred*), pembelajaran aktif (*active learning*), dan pembelajaran secara berkolaborasi (*collaborative learning*). Lebih detailnya, bab ini mencakup konsep model pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, keunggulan dan kendala penerapan pembelajaran serta penilaiannya.

Bab ketiga menyajikan ilustrasi model pembelajaran dengan menggunakan format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan panduan Kurikulum 2013. Bab ini terdiri atas tiga bagian, yaitu Pengantar, Perumusan IPK, dan Contoh RPP.

DAFTAR ISI

	KATA PENGANTAR	**iii**
	PENDAHULUAN	**iv**
	DAFTAR ISI	**v**
BAB I	**PEMBELAJARAN BERORIENTASI KEMAMPUAN BERPIKIR ARAS TINGGI**	**1**
	1.1 Definisi HOTS	2
	1.2 Tabel Taksonomi Revisi	3
	1.3 Strategi Bertanya (*Questioning*)	10
	DAFTAR REFERENSI	14
BAB II	**MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK**	**15**
	2.1 Konsep Model Pembelajaran Berbasis Proyek	16
	2.1.1 Titik Tolak Model Pembelajaran Berbasis Proyek	16
	2.1.2 Definisi Model Pembelajaran Berbasis Proyek	17
	2.1.3 Prinsip-Prinsip dalam Model Pembelajaran Berbasis Proyek	18
	2.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Berbasis Proyek	19
	2.2.1 Menentukan Topik	20
	2.2.2 Kegiatan Prakomunikatif	20
	2.2.3 Menyiapkan Pertanyaan Arahan	21
	2.2.4 Mendesain Perencanaan Proyek	22
	2.2.5 Menyusun Jadwal Pelaksanaan Proyek	23
	2.2.6 Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Pemonitoran Guru	24
	2.2.7 Menguji dan Menilai Hasil Proyek	24
	2.2.8 Mengevaluasi Hasil Proyek dan Kegiatan Pembelajaran	24
	2.3 Penilaian dalam Model Pembelajaran Berbasis Proyek	25
	2.3.1 Penilaian Sumatif	25
	2.3.2 Penilaian Formatif	25
	2.4 Keunggulan dan Kendala dalam Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek	29
	DAFTAR REFERENSI	30
BAB III	**ILUSTRASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK**	**31**
	3.1 Pengantar	32
	3.2 Perumusan IPK	32
	3.3 Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	35
	DAFTAR REFERENSI	48
	PENUTUP	**49**
	LAMPIRAN	**vii**

BAB I

Pembelajaran Berorientasi
Kemampuan Berpikir Aras Tinggi
atau *Higher Order Thinking Skills*
(HOTS)

BAB I

Pembelajaran Berorientasi Kemampuan Berpikir Aras Tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)

Dalam konteks kebijakan pendidikan di Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) melalui Kurikulum 2013 menegaskan mengenai pentingnya kecakapan abad ke-21. Guru sebagai ujung tombak pendidikan diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik untuk memiliki kecakapan abad ke-21 (4Cs), yang meliputi keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (P21, 2011). Untuk mewujudkan hal tersebut, guru hendaknya menggunakan metodologi pengajaran di kelas yang dapat mengasah kemampuan berpikir aras tinggi/*Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didiknya.

Bab ini terbagi atas tiga subbagian, yaitu Definisi HOTS, Revisi Taksonomi Bloom, dan Strategi *Questioning* (Bertanya). Ketiga bagian tersebut menjelaskan bagaimana konsep HOTS sebagai sebuah tujuan pembelajaran, yang merujuk pada Revisi Taksonomi Bloom (RTB) Anderson, dkk. (2001), dapat dicapai dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi *questioning* (bertanya). Subbagian pertama menjelaskan bahwa definisi HOTS yang akan digunakan dalam modul ini merujuk pada RTB Anderson, dkk. (2001), yang dikategorikan sebagai proses transfer. Transfer adalah kemampuan peserta didik untuk tidak hanya mengingat tetapi juga memahami dan menggunakan materi pembelajaran di kelas dalam tataran menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dalam hal ini, transfer diasosiasikan dengan pembelajaran bermakna, yaitu peserta didik dapat mempraktikkan materi yang dipelajari di sekolah dan menyesuaikannya dengan situasi dan kondisinya sehingga materi tersebut berguna dalam kehidupannya sehari-hari.

Lebih lanjut, dalam subbagian kedua, RTB mengklasifikasikan tujuan pembelajaran dijelaskan berdasarkan dimensi proses berpikir dan dimensi pengetahuan. Dimensi proses berpikir terdiri atas mengingat (*remember*), memahami (*understand*), mengaplikasikan (*apply*), menganalisis (*analyse*), mengevaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*create*). Sementara itu, dimensi pengetahuan terdiri atas materi pembelajaran yang termasuk ke dalam jenis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Pada subbagian ketiga, dijelaskan strategi *questioning* sebagai strategi pengajaran yang dapat diterapkan oleh guru di kelas untuk merancang kegiatan pembelajaran yang berorientasi HOTS.

1.1 Definisi HOTS

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang diformulasikan guru sebagai target yang harus dicapai peserta didik sebagai hasil pembelajaran di kelas, Brookhart (2010) menggolongkan Kemampuan Berpikir Aras Tinggi/*Higher Order Thinking Skills* (HOTS) menjadi tiga kategori, yaitu 1. Proses pemindahan (*transfer*), 2. Berpikir kritis (*critical thinking*), dan 3. Pemecahan masalah (*problem solving*).

Dalam kategori pertama, tujuan pengajaran yang menunjukkan bahwa peserta didik sudah memiliki HOTS adalah mereka mampu melakukan proses pemindahan (*transfer*). Dengan

kemampuan pemindahan (*transfer*), mereka mampu berpikir sehingga dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari ke dalam konteks yang baru. Pengertian baru merujuk pada hal yang belum pernah mereka pikirkan sebelumnya.

Istilah pemindahan (*transfer*) diambil dari Anderson, dkk. (2001) yang menyatakan bahwa pemindahan (*transfer*) menuntut peserta didik untuk tidak hanya mampu mengingat tetapi juga memahami dan menggunakan apa yang telah dipelajari. Dalam hal ini, pemindahan (*transfer*) diasosiasikan dengan pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). Hal itu berarti materi yang dipelajari oleh peserta didik dapat dipraktikkan dan disesuaikan dengan situasi dan kondisinya sehingga materi tersebut berguna dalam kehidupannya sehari-hari.

Kategori kedua, peserta didik dikatakan telah memiliki HOTS apabila mereka mampu berpikir kritis, yaitu dapat melakukan penilaian yang bijaksana atau menghasilkan kritik yang beralasan. Dengan demikian, mereka bisa mengajukan alasan, melakukan refleksi, dan memberikan keputusan yang benar. Hal yang ditekankan adalah kemampuan peserta didik untuk mengevaluasi. Di masa sekarang, dengan banyaknya informasi yang melimpah, siswa diharapkan dapat menilai kredibilitas sebuah referensi apakah informasi tersebut layak dipercaya atau tidak.

Kategori ketiga, peserta didik telah mencapai tingkatan tertinggi HOTS apabila mereka mampu mengenali dan memecahkan masalah tidak hanya dalam tugas akademiknya tetapi juga dalam kehidupannya. Brookhart (2010) menyatakan bahwa masalah terjadi saat peserta didik ingin mencapai sesuatu, tetapi mereka tidak tahu bagaimana cara mencapainya. Oleh karena itu, untuk memecahkan masalah tersebut, mereka harus menggunakan kemampuan HOTS. Jika masalah yang ditemukan adalah masalah baru, mereka bisa bekerja secara kreatif untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam kasus tersebut, penekanannya adalah kemampuan berkreasi/mencipta.

HOTS sebagai proses transfer adalah pendekatan paling umum dibandingkan dua kategori lainnya. HOTS adalah tiga tingkatan teratas dari Taksonomi Bloom dan Taksonomi Bloom Revisi. Tiga tingkatan teratas dari Taksonomi Bloom adalah Analisis, Sintesis, dan Evaluasi. Sementara itu, tiga tingkatan teratas dari dimensi proses berpikir Taksonomi Bloom Revisi adalah Menganalisis, Mengevaluasi, dan Mencipta. Dalam modul ini, HOTS dikategorikan sebagai proses transfer dan rujukan utamanya adalah Anderson, dkk. (2001).

1.2 Tabel Taksonomi Revisi

Pada tahun 2001, Lorin W. Anderson, David R. Krathwohl, dan timnya (lihat Anderson, dkk.: 2001) memublikasikan hasil revisi mereka terhadap Taksonomi Tujuan Pendidikan yang dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom dan timnya pada tahun 1956. Di dalam Taksonomi yang dikenal dengan Taksonomi Bloom tersebut, terdapat enam kategori dimensi kognitif (proses berpikir), yaitu Pengetahuan (*Knowledge*), Pemahaman (*Comprehension*), Aplikasi (*Application*), Analisis (*Analysis*), Sintesis (*Synthesis*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Keenam kategori tersebut disusun secara hierarkis (bertingkat) berdasarkan kompleksitas dan kekonkretan dari tingkat terendah ke tingkat yang paling tinggi. Taksonomi ini banyak digunakan untuk mengklasifikasikan tujuan pembelajaran dan bentuk penilaian.

Dalam Revisi Taksonomi Bloom/RTB, Anderson & Krathwohl memperkenalkan dua dimensi yang membentuk tujuan pembelajaran, yaitu dimensi pengetahuan (*knowledge*) dan dimensi proses

berpikir (*cognitive*). Dimensi pengetahuan berisikan konten pokok yang diajarkan, sedangkan dimensi proses berpikir merupakan deskripsi dari tindakan yang dilakukan terhadap konten yang diajarkan. Jika dirumuskan, dimensi pengetahuan dideskripsikan sebagai kata benda, sedangkan dimensi proses berpikir dideskripsikan sebagai kata kerja.

Dimensi pengetahuan terbagi atas empat jenis pengetahuan, yaitu pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif. Sebelumnya, dimensi pengetahuan dalam Taksonomi Bloom terbagi atas tiga, yaitu faktual, konseptual, dan prosedural.

Tabel (1.1) membandingkan perbedaan antara Taksonomi Bloom dan RTB. Ada tiga perbedaan mendasar, yaitu: a. penggunaan kata benda pada Taksonomi Bloom diubah menjadi kata kerja; b. pertukaran posisi kategori evaluasi (*evaluation*) dan sintesis (*synthesis*); dan c. perubahan istilah sintesis menjadi mencipta (*create*).

Tabel 1.1 Perubahan Dimensi Proses Berpikir (*Cognitive*)

Taksonomi Bloom	Pengetahuan (*Knowledge*)	Pemahaman (*Comprehension*)	Aplikasi (*Application*)	Analisis (*Analysis*)	Sintesis (*Synthesis*)	Evaluasi (*Evaluation*)
Revisi Taksonomi Bloom	Mengingat (*Remember*)	Memahami (*Understand*)	Mengaplikasi (*Apply*)	Menganalisis (*Analyze*)	Mengevaluasi (*Evaluate*)	Mencipta (*Create*)

Penjelasan untuk setiap kategori dalam dimensi pengetahuan dan dimensi proses berpikir dijabarkan pada tabel 1.2 dan 1.3 yang diterjemahkan dari Anderson, dkk. (2001). Contoh untuk setiap kategori disusun oleh penulis dengan menyesuaikan konteks pengajaran bahasa. Selain itu, Kata Kerja Operasional (KKO) pada Tabel 1.3 diadaptasi dari Retnawati, dkk. (2017).

Tabel 1.2 Dimensi Pengetahuan (*Knowledge*)

Jenis dan Subjenis		Contoh
a.	**Pengetahuan Faktual** – Elemen dasar yang harus diketahui peserta didik agar akrab dengan disiplin ilmunya atau untuk memecahkan masalah di dalamnya.	
1)	Pengetahuan tentang terminologi	Kosakata, Simbol Fonetik.
2)	Pengetahuan tentang detail dan elemen yang spesifik	Abjad, Angka, Nama Hari, Nama Bulan.
b.	**Pengetahuan Konseptual –** Keterkaitan antarelemen dasar dalam kesatuan struktur yang lebih besar yang memungkinkan setiap elemen berfungsi secara bersama	
1)	Pengetahuan tentang pengklasifikasian dan pengategorian	Kelas Kata: Kata Benda, Kata Kerja, Kata Sifat, dll.
2)	Pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi	Kaidah Pemakaian Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).
3)	Pengetahuan tentang teori, model, dan struktur	Teori Teks, Model Teks Tulis, dan Struktur Kalimat Aktif/Pasif.

c.	**Pengetahuan Prosedural –** Cara melakukan sesuatu; Metode dalam melakukan penyelidikan; dan kriteria untuk menggunakan keterampilan, alur kerja, teknik, dan metode.	
1)	Pengetahuan tentang keterampilan yang spesifik terkait subjek dan alur kerja	Keterampilan yang digunakan untuk membuat teks; cara membuat dialog.
2)	Pengetahuan tentang teknik yang spesifik terkait subjek dan metode	Teknik presentasi, *Skimming, Scanning*, dan kritik sastra.
3)	Pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan waktu yang tepat penggunaan prosedur.	Kriteria yang digunakan untuk menentukan waktu penggunaan suatu jenis teks.
d.	**Pengetahuan Metakognitif –** Pengetahuan tentang cara memperoleh pengetahuan secara umum dan kesadaran akan cara seseorang memperoleh pengetahuan.	
1)	Pengetahuan strategis	Pengetahuan untuk memahami novel secara mudah dan tepat, pengetahuan tentang cara membaca cepat
2)	Pengetahuan tentang tugas kognitif termasuk pengetahuan kondisional dan kontekstual yang sesuai.	Pengetahuan untuk dapat mengerjakan tes (lisan dan tulisan), pengetahuan untuk dapat mengerjakan tugas sekolah dengan efektif
3)	Pengetahuan tentang diri sendiri	Pengetahuan mengenali kelebihan dan kekurangan diri sendiri terkait empat kemampuan bahasa (membaca, menyimak, menulis, berbicara)

Tabel 1.3 Dimensi Proses Berpikir (*Cognitive*)

Kategori & Proses Berpikir		Istilah Alternatif	Penjelasan dan Contoh	KKO (Kata Kerja Operasional)
a.	**Menghafal (*remember*)** – mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan jangka panjang			
1)	Mengenali (*Recognizing*)	*Identifying*	Menempatkan pengetahuan yang diambil berdasarkan pada ingatan jangka panjang ke materi pembelajaran yang sesuai Contoh: Mengenali nama-nama hari dalam bahasa asing	Memilih Mengutip Menyebutkan Menjelaskan Menggambar Membilang Mengidentifikasi Mendaftar Menunjukkan Memberi label Memberi indeks Memasangkan Menamai Menandai Membaca Menyadari
2)	Mengingat (*Recalling*)	*Retrieving*	Mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan jangka panjang Contoh: Mengingat salam dan sapaan dalam bahasa asing	

				Menghafal Meniru Mencatat Mengulang Mereproduksi Meninjau Memilih Menyatakan Mempelajari Menabulasi Memberi kode Menelusuri Menulis
b.	**Memahami (*understand*) –** membangun pemaknaan berdasarkan pada pesan instruksional, termasuk komunikasi lisan, tulisan, dan grafis.			
1)	Menafsirkan (*Interpreting*)	*Clarifying, paraphrasing, representing,* dan *translating*	Mengubah sebuah bentuk ke bentuk lainnya (contoh: mengubah bentuk numeral ke verbal) Contoh: Memparafrasa pidato, mengubah bentuk nominal ke verbal	Memperkirakan Menjelaskan Mengategorikan Memerincikan Memerinci Mengasosiasikan Membandingkan Menghitung Mengontraskan Mengubah Mempertahankan Menguraikan Menjalin Membedakan Mendiskusikan Menggali Mencontohkan Menerangkan Mengemukakan Memolakan Memperluas Menyimpulkan Meramalkan Merangkum
2)	Memberikan contoh (*Exemplifying*)	*Illustrating* dan *instantiating*	Mencari contoh atau ilustrasi spesifik dari sebuah konsep atau prinsip Contoh: Memberi contoh untuk satu atau beberapa jenis teks (tulisan)	
3)	Mengklasifikasikan (*Classifying*)	*Categorizing* dan *subsuming*	Memasukkan sesuatu ke dalam sebuah kategori (contoh: konsep atau prinsip) Contoh: Mengklasifikasikan kata berdasarkan kelas kata	
4)	Meringkas (*Summarizing*)	*Abstracting* dan *generalizing*	Mengabstraksi tema umum atau poin-poin utama Contoh: Menulis rangkuman singkat mengenai sebuah kejadian yang ditayangkan melalui video	
5)	Menarik Inferensi (*Inferring*)	*Concluding, extrapolating, interpolating,* dan *predicting*	Menyusun kesimpulan logis dari informasi yang didapat Contoh: Menyimpulkan aturan gramatikal berdasarkan contoh yang diberikan dalam kasus pembelajaran bahasa asing	

6) Membandingkan (*Comparing*)	*Contrasting, mapping,* dan *matching*	Mendeteksi hubungan antara dua ide, obyek, dan sebagainya Contoh: Membandingkan struktur kalimat aktif dengan kalimat pasif	
7) Menjelaskan (*Explaining*)	*Constructing* dan *models*	Mengonstruksi model sebab akibat dari sebuah sistem Contoh: Menjelaskan cara membentuk frasa nomina berdasarkan kumpulan contoh frasa yang telah dipelajari	
c. Mengaplikasikan (*apply*) – melaksanakan atau menggunakan prosedur dalam keadaan tertentu			
1) Menjalankan (*Executing*)	*Carrying out*	Menerapkan prosedur untuk menyelesaikan tugas yang sudah dikenal Contoh: Bermain peran */role play* (menyimulasikan dialog yang sudah ada)	Menugaskan Mengurutkan Menentukan Menerapkan Menyesuaikan Mengalkulasi Memodifikasi Mengklasifikasi Menghitung Membangun Mengurutkan Membiasakan Mencegah Menggambarkan Menggunakan Menilai Melatih Menggali Mengemukakan Mengadaptasi Menyelidiki Mengoperasikan Mempersoalkan Mengonsepkan Melaksanakan Meramalkan Memproduksi Memproses Mengaitkan Menyusun Mensimulasikan Memecahkan Melakukan Menabulasi
2) Mengimplementasikan (*Implementing*)	*Using*	Menerapkan prosedur untuk menyelesaikan tugas yang belum dikenal Contoh: Menyusun dialog dengan konteks baru	

d.	**Menganalisis (*analyze*) –** memecah materi menjadi beberapa bagian dan menentukan hubungan antarbagian dan menghubungkan antarbagian tersebut dengan keseluruhan struktur atau tujuan.			
1)	Menguraikan (*Differentiating*)	*Discriminating, distinguishing, focusing,* dan *selecting*	Membedakan bagian yang relevan dan tidak relevan atau bagian penting dan tidak penting pada materi yang sudah dipresentasikan Contoh: Membedakan satu jenis teks (tulisan) dengan teks lainnya	Menganalisis Mengaudit Memecahkan Menegaskan Mendeteksi Mendiagnosis Menyeleksi Memerinci Menominasikan Mendiagramkan Mengorelasikan Merasionalkan Menguji Mencerahkan Menjelajah Membagankan Menyimpulkan Menemukan Menelaah Memaksimalkan Memerintahkan Mengedit Mengaitkan Memilih Mengukur Melatih Mentransfer
2)	Mengorganisasi (*Organizing*)	*Finding coherence, integrating, outlining, parsing,* dan *structuring*	Menentukan cara elemen-elemen bekerja atau berfungsi dalam sebuah struktur Contoh: Menentukan struktur sebuah teks, menentukan penggunaan kata dan pola kalimat untuk tujuan tertentu	
3)	Menemukan pesan tersirat (*Atributing*)	*Deconstructing*	Menentukan sudut pandang, bias, nilai atau maksud dibalik materi yang sudah dipresentasikan Contoh: Menentukan sudut pandang penulis dalam teks editorial	
e.	**Mengevaluasi (*evaluate*) –** membuat penilaian berdasarkan kriteria dan standar			
1)	Memeriksa (*Checking*)	*Coordinating, detecting, monitoring,* dan *testing*	Mendeteksi ketidakkonsistenan dan kesalahan suatu proses atau produk; menentukan proses atau produk yang memiliki konsistensi internal; mendeteksi keefektifan suatu prosedur yang diimplementasikan Contoh: Memeriksa kebenaran isi tulisan; memeriksa penggunaan kata, tata bahasa, struktur yang digunakan dalam teks	Membandingkan Menyimpulkan Menilai Mengarahkan Mengkritik Menimbang Memutuskan Memisahkan Memprediksi Memperjelas Menugaskan Menafsirkan Mempertahankan Memerinci Mengukur

e.	**Mengevaluasi (*evaluate*) –** membuat penilaian berdasarkan kriteria dan standar			
2)	Mengkritik (*Critiquing*)	*Judging*	Mendeteksi ketidakkonsistenan antara suatu produk dan kriteria eksternal; menentukan mana produk yang memiliki konsistensi eksternal; mendeteksi kesesuaian prosedur untuk suatu masalah yang diberikan Contoh: Menilai tulisan atau ujaran lisan yang tepat atau mudah dipahami di antara beberapa pilihan	Merangkum Membuktikan Memvalidasi Mengetes Mendukung Memilih Memproyeksikan
f.	**Mencipta (*create*) –** meletakkan elemen-elemen secara bersama dalam satu bentuk yang koheren atau keseluruhan fungsional; mengorganisasi kembali elemen-elemen ke dalam pola atau struktur baru			
1)	Menghasilkan (*Generating*)	*Hypothesizing*	Memunculkan alternatif hipotesis berdasarkan kriteria Contoh: Menyusun laporan berdasarkan hasil observasi	Mengabstraksi Mengatur Menganimasi Mengumpulkan Mengategorikan Mengode Mengombinasikan Menyusun Mengarang Membangun Menanggulangi Menghubungkan Menciptakan Mengkreasikan Mengoreksi Merancang Merencanakan Mendikte Meningkatkan Memperjelas Memfasilitasi Membentuk Merumuskan Menggeneralisasi Menggabungkan Memadukan Membatasi Mereparasi Menampilkan Menyiapkan Memproduksi Merangkum Merekonstruksi Membuat
2)	Merencanakan (*Planning*)	*Designing*	Merancang prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas Contoh: Merancang kerangka esai, merencanakan penulisan laporan	
3)	Memproduksi (*Producing*)	*Constructing*	Menciptakan suatu produk Contoh: Memproduksi teks lisan dan tulisan dengan kreasi sendiri	

1.3 Strategi Bertanya (*Questioning*)

Strategi bertanya adalah sebuah strategi pengajaran yang paling sering digunakan untuk menstimulasi peserta didik agar mereka bisa mencapai pola pikir aras tinggi. Dalam strategi ini, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan (termasuk instruksi) yang merangsang kemampuan berpikir peserta didik untuk bisa menjawab pertanyaan tersebut. Dengan demikian, pertanyaan yang diajukan bukanlah pertanyaan sederhana (ya/tidak) tetapi pertanyaan yang membutuhkan proses logika berpikir. Oleh karena itu, untuk memahami strategi bertanya, bagian ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: a. Jenis Pertanyaan, b. Teknik Bertanya, dan c. Contoh Pertanyaan.

a. Jenis Pertanyaan

Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru kepada peserta didik di kelas dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu: 1) pertanyaan *display* dan 2) referensial (Darn, 2010).

Pertanyaan *display* diberikan guru dengan tujuan untuk memunculkan pengetahuan peserta didik sebelumnya (*prior knowledge*) dan memeriksa pemahaman mereka. Pertanyaan jenis ini biasanya berfokus pada bentuk atau struktur bahasa dan jawabannya sudah diketahui oleh guru. Pertanyaan *display* biasanya berupa pertanyaan konvergen/tertutup, yaitu pertanyaan yang memiliki jawaban benar atau salah sehingga jawaban yang diperlukan bersifat hafalan dan masih berada dalam tataran pola pikir aras rendah. Pertanyaan jenis ini sering digunakan dalam tes konvensional. Berikut contoh pertanyaan *display*.

1. Apa maksud dari kalimat/frasa/kata ... ?
2. Kapan kita menggunakan kalimat/frasa/kata ... ?
3. Kata/frasa/kalimat apa yang dituliskan setelah ... ?
4. Apa kebalikan dari kata/frasa/kalimat ... ?
5. Di mana letak penekanan pada kata/frasa/kalimat ... ?

Pertanyaan referensial bertujuan agar peserta didik memberikan informasi, pendapat, dan penjelasan atau klarifikasi suatu pernyataan. Dibandingkan dengan pertanyaan *display*, pertanyaan referensial berfokus pada segi konten bukan struktur bahasa. Dengan demikian, pertanyaan jenis ini membutuhkan pertanyaan tindak lanjut atau penyelidikan yang jawabannya belum tentu diketahui oleh guru. Oleh karena itu, pertanyaan ini sering berbentuk pertanyaan divergen/terbuka, yaitu pertanyaan yang memiliki cakupan yang luas sehingga tidak ada jawaban yang benar atau salah. Pertanyaan divergen/terbuka umumnya membutuhkan jawaban yang masuk akal. Pertanyaan divergen/terbuka sangat ideal untuk mengembangkan pola pikir aras tinggi peserta didik, khususnya keterampilan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Berikut contoh pertanyaan divergen/terbuka.

1. Apa pendapatmu tentang ... ?
2. Pernahkah kamu ... kapan/di mana ... ?
3. Jika Anda memiliki ... apa ... ?
4. Jenis apa ... ?
5. Apa kabar ... ?

b. Teknik Bertanya

Berikut ini adalah teknik bertanya yang dapat diterapkan dalam strategi bertanya (Department of Program Development and Alignment, The School Board of Broward County, 2000).

1. Ingatlah "waktu tunggu"
   Setelah bertanya kepada seorang peserta didik, tunggulah 3-10 detik setelah setiap pertanyaan sebelum memanggil peserta didik lainnya. Tunggulah 3-10 detik setelah respons terakhir sebelum memberikan pertanyaan baru.

2. Tanyakan "tindak lanjut"
   Setelah peserta didik memberikan jawaban, tanyakan pertanyaan lanjutan. Contohnya: Mengapa? Apa kamu setuju? Bisakah kamu menguraikan jawabanmu? Bisakah kamu memberikan contoh dari jawabanmu?

3. Panggil peserta didik secara acak
   Usahakan untuk bertanya ke semua peserta didik. Hindari selalu memilih peserta didik yang mengangkat tangan.

4. Lakukan kontak mata dengan peserta didik yang ditanya dan usahakan selalu merespon jawaban peserta didik
   Saat merespon jawaban peserta didik, biarkan mereka tahu bahwa tidak ada jawaban yang benar untuk beberapa pertanyaan.

5. Menahan diri untuk memberikan penilaian kepada peserta didik
   Menanggapi jawaban peserta didik dengan cara yang tidak evaluatif, yaitu tidak langsung membenarkan maupun menyalahkan jawaban tersebut.

6. Izinkan peserta didik untuk bertanya
   Biarkan peserta didik mengembangkan pertanyaan mereka sendiri untuk mengeksplorasi topik lebih jauh.

7. Dekatilah peserta didik yang biasanya tidak merespon
   Membuat jarak lebih dekat dengan peserta didik akan mendorong mereka untuk berpartisipasi di kelas (menjawab pertanyaan dari guru).

8. Hargailah semua jawaban dan tanggapan peserta didik
   Jika jawaban peserta didik tidak lengkap, lanjutkan mengajukan pertanyaan atau memparafrasakan jawaban dari peserta didik dan meminta klarifikasi.

c. Contoh Pertanyaan

Berikut contoh pertanyaan yang dapat ditanyakan untuk semua tingkatan dimensi proses berpikir RTB (Anderson, dkk., 2001) mulai dari *cognitive* 1 sampai dengan *cognitive* 6. Untuk memudahkan guru dalam memahami gradasi pertanyaaan sesuai dengan RTB, berikut ini adalah pertanyaan dan instruksi yang dapat diajukan dengan konteks pemberian teks narasi sebagai materi dalam pembelajaran.

Tabel 1.4 Contoh Pertanyaan sesuai Tingkatan Dimensi Proses Berpikir

Dimensi Proses Berpikir	Contoh Pertanyaan
C1 – Mengingat	▪ Siapa tokoh utama dalam cerita? ▪ Di mana latar tempat cerita tersebut?
C2 – Memahami	▪ Apa ide utama dari paragraf pertama dari cerita tersebut? ▪ Ceritakan kembali kisah tersebut dengan kata-kata/ bahasamu sendiri!
C3 – Mengaplikasi	▪ Buatlah cuplikan dialog percakapan berdasarkan teks narasi antara tokoh A dan tokoh B! ▪ Peragakan salah satu sikap tokoh utama dalam cerita tersebut!
C4 – Menganalisis	▪ Apa penyebab konflik dalam cerita? ▪ Apa yang dapat kamu simpulkan dari karakter tokoh utama?
C5 – Mengevaluasi	▪ Apakah menurutmu sikap tokoh utama sudah tepat? Jelaskan! ▪ Sebagai sebuah karya narasi, menurutmu, apa kekurangan dan kelebihan dari cerita tersebut?
C6 – Mencipta	▪ Bagaimana kamu memodifikasi cerita tersebut? ▪ Jika kamu menjadi tokoh utama, apa yang akan kamu lakukan untuk mengatasi masalah dalam cerita tersebut?

DAFTAR REFERENSI

Anderson, L.W., dkk. (Ed). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives.* New York: Longman.

Brookhart, S.M. (2010). *How to assess higher order thinking skills in your classroom*. Alexandria: ASCD.

Darn, S. (2010). *Asking questions.* (*https://www.teachingenglish.org.uk/article/asking-questions,* diakses 1 Desember 2018).

Department of Program Development and Alignment, The School Board of Broward County. (2000). *Bloom's taxonomy*. (http://webb.nmu.edu/Webb/ArchivedHTML/UPCED/mentoring/docs/teachingstrategies.pdf, diakses 1 Desember 2018).

Retnawati, H., dkk. (2017). *Menyusun laporan hasil asesmen pendidikan di sekolah: Referensi untuk pendidik, mahasiswa, dan praktisi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Revised Bloom's taxonomy action verbs Anderson & Krathwohl. (https://www.apu.edu/live_data/files/333/blooms_taxonomy_action_verbs.pdf, diakses 1 Desember 2018).

Revised Bloom's taxonomy process verb, assessments, and questioning strategies. (https://www.cloud.edu/Assets/PDFs/assessment/revised-blooms-chart.pdf, diakses 1 Desember 2018).

BAB II

Model Pembelajaran
Berbasis Proyek

BAB II

Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek terdiri atas empat bagian utama, yaitu konsep, langkah-langkah, keunggulan dan kendala, serta penilaian model pembelajaran berbasis proyek. Penjelasan mengenai model pembelajaran berbasis proyek antara lain sebagai berikut.

2.1 Konsep Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Konsep model pembelajaran berbasis proyek terdiri atas tiga bagian, yaitu titik tolak, definisi, dan prinsip-prinsip antara lain sebagai berikut.

2.1.1 Titik Tolak Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Ulasan sejarah dalam tulisan Ulrich (2016) menyatakan bahwa konsep model pembelajaran berbasis proyek merupakan turunan dari gagasan besar seorang akademisi dan filosof John Dewey yang mengatakan bahwa seorang peserta didik mendapatkan pengetahuan yang efektif dan efisien jika mengalami dan mempraktikan dalam konteks kehidupan. Konsep Dewey tersebut dikenal dengan *"Learning by doing"*. Di samping itu, Dewey juga menyatakan bahwa pengalaman merupakan jalan yang terbaik bagi peserta didik untuk mendapat pengetahuan (Rostitawati, 2014).

Teori John Dewey dikembangkan dalam berbagai macam konsep pembelajaran salah satunya model pembelajaran berbasis proyek yang diinisiasi oleh William Kilpatrick (1871–1965). Model pembelajaran berbasis proyek tersebut dikembangkan dalam berbagai penelitian pembelajaran bahasa, salah satunya oleh Kovalyova, dkk. (2016) yang melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris. Hasil penelitian tersebut menemukan adanya peningkatkan pemerolehan kosakata, pemahaman gramatika, dan keterampilan membaca dan menulis peserta didik.

Sementara itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Buck Institute for Education (BIE) pada 2016 mengungkapkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dapat mengarahkan peserta didik untuk mencapai keterampilan abad 21, yaitu keterampilan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving,* dan *Creativity and Innovation*), nilai-nilai karakter, serta keterampilan berpikir aras tinggi. Berdasarkan hal tersebut dapat diasumsikan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam bahasa akan dapat mengarahkan peserta didik untuk memiliki keterampilan komunikasi efektif baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan ulasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek mampu mengakomodasi tercapainya tiga Kompetensi Inti yaitu sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan di dalam Kurikulum 2013. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif dalam penerapan Kurikulum 2013.

2.1.2 Definisi Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berbasis pada pemberian tugas berupa proyek yang dapat mengarahkan peserta didik untuk mengalami proses penyelidikan sehingga peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi basis penilaian bagi guru (Thomas, 2000). Namun, tidak semua pembelajaran yang menghasilkan sebuah proyek merupakan model pembelajaran berbasis proyek.

Heitmann membedakan antara pembelajaran yang diakhiri dengan sebuah proyek dan model pembelajaran berbasis proyek (dikutip oleh Kubiatko dan Vaculova, 2010). Pembelajaran yang diakhiri dengan sebuah proyek merupakan perpanjangan dari penerapan pengetahuan yang telah diperoleh peserta didik di dalam kelas. Pemberian proyek tersebut pada umumnya merupakan akhir dalam sebuah pembelajaran, sehingga pengerjaan proyek tanpa memperhatikan proses penyelidikan. Selama ini, proyek seperti ini yang sering dilakukan guru dalam pembelajaran dan proyek ini dapat juga dilakukan secara individu maupun kelompok.

Sebuah proyek dalam model pembelajaran berbasis proyek memiliki karakteristik khusus. Mayer (2016) menjelaskan perbedaan proyek dalam model pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran yang diakhiri proyek ditinjau dari sudut pandang proses pembuatan dan hasil sebuah proyek yang terdapat dalam tabel berikut ini.

Tabel 2.1 Perbedaan Pembelajaran yang Diakhiri Proyek dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Tahapan	Model Pembelajaran berbasis proyek	Pembelajaran diakhiri proyek
Proses	Dalam proses pengerjaan proyek membutuhkan bimbingan/pengawasan guru serta kolaborasi dengan anggota kelompok.	Dapat dikerjakan di rumah tanpa bimbingan guru dan tanpa bantuan anggota kelompok.
	Peserta didik mendapatkan banyak pilihan dalam proses perencanaan dan pembuatan proyek.	Peserta didik tidak memiliki banyak kesempatan untuk membuat pilihan pada setiap detail proyek.
	Proyek berdasarkan pada pertanyaan arahan yang diberikan guru.	Pembuatan proyek berdasarkan pada instruksi guru.
	Pembuatan proyek dilakukan dengan proses penyelidikan mandiri.	Pembuatan proyek tanpa proses penyelidikan.
Hasil	Hasil proyek merupakan jawaban dari pertanyaan arahan.	Hasil proyek merupakan penerapan dari pengetahuan peserta didik.
	Hasil sebuah proyek diuji coba atau dipresentasikan pada khalayak umum (di dalam kelas maupun luar kelas)	Hasil sebuah proyek diserahkan kepada guru untuk dinilai.
	Penilaian hasil proyek berdasarkan rubrik yang disusun guru atau dibuat khusus untuk proyek tersebut.	Penilaian hasil proyek berdasarkan pada persepsi guru.

2.1.3 Prinsip-Prinsip dalam Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Selain mengetahui spesifikasi sebuah proyek dalam model pembelajaran ini, guru juga harus mengetahui prinsip-prinsip utama penerapan model pembelajaran berbasis proyek di kelas. Menurut Larmer, dkk. (2015), model pembelajaran berbasis proyek memiliki tujuh standar utama yang menjadi prinsip dalam penerapan model ini, antara lain:

a. Prinsip *Challenging Problem or Question*
   Prinsip pemberian masalah atau pertanyaan arahan yang merangsang peserta didik untuk menemukan jawabannya. Pembelajaran yang diawali dengan masalah dan pertanyaan dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar tentang apa yang harus direncanakan dalam penyelidikan, jenis aktivitas penyelidikan yang harus dipilih, alat yang harus dipersiapkan, dan langkah yang harus diambil untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan tersebut.

b. Prinsip *Sustained Inquiry*
   Prinsip proses penyelidikan yang terus menerus. Pemberian masalah dan pertanyaan di awal pembelajaran merupakan awal dari sebuah proses penyelidikan. Proses penyelidikan dapat mengarahkan peserta didik untuk memiliki keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah, berkolaborasi, dan memanajemen diri.

c. Prinsip *Authenticity*
   Prinsip autentik dalam model pembelajaran berbasis proyek adalah guru menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata. Ada tiga hal untuk menerapkan prinsip autentik dalam model pembelajaran berbasis proyek antara lain sebagai berikut.

   1. Autentik dalam proyek. Proyek yang didesain oleh peserta didik sesuai dengan hal yang mereka temui dalam kehidupan nyata. Contohnya, proyek membuat daftar menu di restoran atau bermain peran sebagai penjual dan pembeli.
   2. Autentik dalam aktivitas dan peralatan yang digunakan dalam pembuatan proyek. Dalam proses pelaksanaan proyek, peserta didik melakukan aktivitas seperti yang dilakukan dalam kehidupan nyata, contohnya menghitung bujet perjalanan wisata atau menulis surat kepada editor majalah.
   3. Autentik dalam dampak hasil proyek. Hasil proyek diharapkan memberikan dampak pada lingkungan sekitar, contohnya proyek membuat poster larangan atau himbauan di lingkungan sekolah yang berdampak pada kedisiplinan peserta didik.

d. Prinsip *Student Voice and Choice*
   Prinsip suara dan pilihan peserta didik dalam model pembelajaran berbasis proyek adalah menuntut peserta didik untuk mengungkapkan ide dan menentukan pilihan mereka selama proses pengerjaan proyek. Dewey (1956) menyatakan bahwa suara dan pilihan peserta didik merupakan salah satu aktivitas untuk mencapai keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Sebagai contoh, peserta didik diberikan kebebasan mengungkapkan ide atau memilih detail sebuah proyek, dan peserta didik diberikan kebebasan untuk mengemukakan tanggapan saat guru memberikan masalah atau pertanyaan arahan.

e. Prinsip *Reflection*
   Prinsip refleksi dalam proses penerapan model pembelajaran berbasis proyek bagi guru dan peserta didik. Kegiatan tersebut bertujuan untuk melihat efektivitas aktivitas-aktivitas yang dilakukan dalam proses penyelidikan, untuk mengetahui masalah yang dihadapi selama

proses pengerjaan proyek, dan cara mengatasi masalah dalam proses pengerjaan proyek. Refleksi ini juga mengarahkan peserta didik untuk mencapai pengetahuan metakognitif dalam proses pembelajaran.

f. Prinsip *Critique and Revision*
Prinsip saran dan revisi merupakan hal yang lazim dilakukan pada sebuah hasil proyek. Saran dapat dilakukan antar kelompok, guru bahkan pakar. Saran dilakukan agar setiap anggota kelompok agar mengetahui hal-hal yang kurang tepat dalam hasil proyek untuk selanjutnya dilakukan revisi.

g. Prinsip *Public product*
Prinsip memublikasikan produk yaitu hasil proyek. Model pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan peserta didik untuk mempresentasikan hasil proyek di depan kelas bahkan di lingkungan yang lebih luas. Dengan mempresentasikan hasil proyek tersebut, peserta didik mendapatkan kepuasan dan motivasi untuk menunjukkan hasil kerja mereka.

2.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek dalam bahasa secara garis besar terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan (Stoller, 2006). Perincian dan teknis dari ketiga tahapan utama dalam langkah pembelajaran menghasilkan delapan kegiatan antara lain sebagai berikut.

a. Perencanaan
Perencanaan terdiri atas lima kegiatan, yaitu menentuan topik, kegiatan prakomunikatif, menyiapkan pertanyaan arahan, mendesain proyek, dan menyusun jadwal pelaksanaan proyek.

b. Pelaksanaan
Pelaksanaan terdiri atas satu kegiatan, yaitu menyelidiki dan menyelesaikan proyek yang disertai dengan pemonitoran dan konsultasi guru.

c. Pelaporan
Pelaporan terdiri atas dua kegiatan, yaitu menguji hasil dan menilai hasil proyek, dan mengevaluasi hasil proyek dan kegiatan pembelajaran.

Urutan langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek dapat dijabarkan dalam skema berikut.

Bagan 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Berikut penjelasan skema dari delapan langkah model pembelajaran berbasis proyek.

2.2.1 Menentukan Topik

Hal pertama yang harus dilakukan guru adalah menentukan topik. Tujuan langkah penentuan topik untuk mengarahkan peserta didik agar mengetahui topik dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan dalam penentuan topik sebagai berikut.

a. Guru dapat menggunakan topik yang terdapat dalam Kompetensi Dasar (KD)

b. Guru memberikan stimulus berupa gambar/video/cerita terkait topik tersebut

c. Jika topik belum dijabarkan secara jelas dalam KD, maka guru dapat melibatkan peserta didik dalam menentukan topik

d. Guru diharapkan menentukan topik yang berhubungan atau berkaitan dengan kehidupan peserta didik. Contoh topik yang dapat digunakan misalnya, wisata, liburan, kebersihan sekolah, kehidupan remaja, hiburan (musik, film, dan konser), teknologi, dan olahraga.

Berikut instruksi atau pertanyaan dalam langkah menentukan topik untuk mengarahkan pada pencapaian keterampilan berpikir aras tinggi (*Higher Order Thinking Skills*).

a. Guru melibatkan peserta didik dalam menentukan topik dengan meminta mereka mengamati fasilitas sekolah melalui pertanyaan dari tingkatan *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) sampai *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Contoh pertanyaan sebagai berikut.

   "Apa saja fasilitas yang terdapat di sekolah kita?"

   "Fasilitas apa yang sering kalian gunakan?"

   "Menurut kalian, bagaimana kondisinya?"

   "Mengapa kondisinya seperti itu?"

   "Mengapa kita harus memperhatikan fasilitas sekolah?"

Selanjutnya, guru bersama peserta didik menyepakati topik yang akan dibahas.

b. Guru memberikan sebuah video tentang bencana alam. Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan dari tingkatan LOTS sampai HOTS. Contoh pertanyaan sebagai berikut.

   "Video tersebut membahas tentang apa?"

   "Mengapa kita harus peduli dengan mitigasi bencana alam?"

2.2.2 Kegiatan Prakomunikatif

Kegiatan prakomunikatif merupakan kegiatan yang dilakukan guru di awal kegiatan pembelajaran meliputi pengenalan kosakata baru dan fokus kebahasaan yang diperlukan peserta didik dalam mengerjakan proyek. Jika guru menganggap tidak perlu melakukan kegiatan prakomunikatif, maka guru dapat langsung ke langkah berikutnya.

Langkah kegiatan prakomuniaktif bertujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi dengan bahasa sasaran dan mempermudah peserta didik dalam menyelesaikan proyek.

Berikut kegiatan yang dapat dilakukan guru dalam kegiatan prakomunikatif.

a. Guru dapat memberikan kosakata yang berkaitan dengan topik. Contohnya, guru melakukan pengulangan (*drill*) kosakata tentang wisata dengan media lagu.

b. Guru dapat meminta peserta didik membaca teks dan berdiskusi untuk menelaah fokus kebahasaan yang terdapat dalam teks.

Instruksi atau pertanyaan dalam langkah ini yang mengarah pada pencapaian HOTS antara lain sebagai berikut.

a. Guru meminta peserta didik membaca dua teks transaksional. Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan. Contoh pertanyaan sebagai berikut.

   "Sebutkan kosakata yang kalian belum pahami!"

   "Apa yang kalian pahami dari teks satu dan teks dua?"

   "Bandingkan kalimat pertama pada teks satu dan teks dua, apa perbedaannya?"

b. Guru memberikan video dialog antara penjual dan pembeli. Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan. Contoh pertanyaan sebagai berikut.

   "Siapa yang melakukan dialog di atas?"

   "Apa topik pembicaraan dalam dialog tersebut?"

   "Bagaimana cara untuk menawar barang berdasarkan dialog tersebut?"

2.2.3 Menyiapkan Pertanyaan Arahan

Pertanyaan arahan merupakan pertanyaan inti dari guru yang harus diselesaikan dan dijawab oleh peserta didik melalui sebuah proyek. Pertanyaan arahan dipersiapkan guru sebelum proses pembelajaran.

Menyiapkan pertanyaan arahan bertujuan agar peserta didik mengetahui fokus proyek yang dilakukan, menentukan jenis proyek yang dipilih, dan mengarahkan pada proses penyelidikan yang akan direncanakan.

Kegiatan yang dapat dilakukan dalam mempersiapkan pertanyaan arahan antara lain sebagai berikut.

a. Guru terlebih dahulu memberikan stimulus pada peserta didik, misalnya memperlihatkan tayangan-tayangan video yang menarik atau menghadirkan bentuk-bentuk permasalahan di sekitar mereka pada awal pembelajaran.

b. Berdasarkan tayangan tersebut, guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik.

   Berikut ini contoh pertanyaan arahan dari beberapa topik yang berbeda.

   1) "Apa yang turis lakukan ketika mengunjungi daerah Anda?"

   2) "Bagaimana agar seluruh warga sekolah memiliki kesadaran tentang kebersihan sekolah?"

3) "Bagaimana kualitas makanan di kantin kita?"

4) "Siapakah pahlawan dalam hidup Anda?"

5) "Bagaimana kita merencanakan dan melakukan perjalanan wisata saat liburan sekolah?"

2.2.4 Mendesain Perencanaan Proyek

Kegiatan mendesain proyek meliputi pemilihan jenis proyek berdasarkan pertanyaan arahan yang diberikan guru dan penentuan aktivitas-aktivitas dalam proses penyelesaian penyelidikan. Pada proses ini, peran guru hanya sebagai fasilitator agar proyek yang direncanakan rasional dan logis serta memungkinkan peserta didik untuk mengerjakannya.

Kegiatan mendesain perencanaan proyek bertujuan agar peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis yaitu dengan menentukan jenis proyek, memecahkan permasalahan, dan keterampilan merencanakan aktivitas dalam proses penyelidikan.

Kegiatan yang dapat dilakukan dalam mendesain perencanaan proyek antara lain sebagai berikut.

a. Peserta didik secara berkelompok menentukan jenis proyek yang akan dilaksanakan.

b. Peserta didik secara berkelompok menentukan dan menulis aktivitas yang akan dilakukan selama proses penyelidikan.

c. Hasil diskusi dan kesepakatan anggota kelompok dalam langkah ini, selanjutnya dituliskan ke dalam tabel jadwal pelaksanaan proyek.

Untuk mempermudah pemahaman guru mengenai detail aktivitas dalam langkah mendesain proyek, berikut tabel yang menggambarkan tahapan dari langkah pertama sampai dengan keempat.

Tabel 2.2 Contoh Topik, Pertanyaan Arahan, dan Kegiatan Prakomunikatif yang Dapat Diterapkan Guru dalam Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Topik	Pertanyaan arahan	Proses Penyelidikan	Kegiatan prakomunikatif	Hasil
Wisata	Apa yang lakukan turis ketika mengunjungi daerah Anda?	Riset daring, survei, dan wawancara.	Kala lampau dan kalimat pertanyaan.	Presentasi, poster, atau brosur wisata.
Lingkungan rumah	Seperti apa rumah yang ideal?	Diskusi kelas dan survei.	Kosakata yang berkaitan dengan rumah.	Poster
Iklan	Apa Industri terbesar yang ada di daerah Anda dan bagaimana cara pemasarannya?	Curah pendapat, riset daring, dan evaluasi iklan.	Kala sekarang dan kalimat perintah.	Membuat iklan

2.2.5 Menyusun Jadwal Pelaksanaan Proyek

Kegiatan menyusun jadwal pelaksanaan proyek bertujuan agar peserta didik memiliki keterampilan dalam manajemen waktu, manajemen diri, dan bekerja sama.

Kegiatan yang dapat dilakukan dalam menyusun jadwal pelaksanaan proyek antara lain.

a. Peserta didik secara berkelompok membuat lini masa (*timeline*) dari proses perencanaan sampai pelaporan proyek.

b. Jadwal yang dibuat harus memuat aktivitas, batas waktu penyelesaian, dan penanggung jawab.

c. Setelah semua kelompok selesai menyusun jadwal, guru dapat menagih lembar jadwal pelaksanaan proyek pada setiap kelompok.

d. Lembar jadwal pelaksanaan proyek dapat digunakan guru untuk pemonitoran terhadap pengerjaan proyek.

Berikut contoh sederhana jadwal pelaksanaan proyek brosur wisata dengan alokasi waktu tiga minggu.

Tabel 2.3 Contoh Jadwal Pelaksanaan Proyek

No	Aktivitas	Penanggung Jawab	Batas Waktu
1	Survei tempat wisata	Semua anggota kelompok	2 Februari 2019
2	Mencari informasi mengenai desain-desain brosur wisata di internet	Adi dan Silvi	4--6 Februari 2019
3	Menyusun konten brosur wisata	Semua anggota kelompok	7 & 8 Februari 2019
4	Membeli alat tulis kantor	Maya dan Adi	9 Februari 2019
5	Konsultasi guru	Semua anggota kelompok	11 Februari 2019
6	Revisi konten brosur wisata	Semua anggota kelompok	11 & 12 Februari 2019
7	Mendesain gambar dalam brosur	Silvi dan Ara	13 & 14 Februari 2019
8	Mencetak brosur	Maya dan Ara	15 Februari 2019
9	Presentasi hasil proyek	Semua anggota kelompok	16 Februari 2019

2.2.6 Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Pemonitoran Guru

Langkah penyelesaian proyek dengan fasilitas dan pemonitoran guru merupakan inti dari pelaksanaan proyek. Peserta didik melakukan proses pembuatan proyek mulai dari proses penyelidikan sampai dengan proyek selesai dibuat.

Tujuan langkah ini dilakukan agar peserta didik memiliki keterampilan dalam mengolah data dan informasi, memecahkan masalah, kemandirian, bekerja sama, dan berkomunikasi baik antarkelompok maupun masyarakat yang terlibat dalam pembuatan proyek.

Kegiatan yang dilakukan dalam langkah ini, antara lain:

a. peserta didik melakukan kegiatan penyelidikan sesuai dengan *timeline* yang telah direncanakan;
b. peserta didik mengolah data yang didapatkan dari proses penyelidikan;
c. peserta didik menyusun konten untuk jenis proyek yang telah dipilih;
d. guru juga memberikan kesempatan setiap kelompok untuk melakukan konsultasi kemajuan proyek yang mereka kerjakan; dan
e. peserta didik melakukan revisi (jika diperlukan) atau menyelesaikan proyek.

2.2.7 Menguji dan Menilai Hasil Proyek

Kegiatan menguji dan menilai bertujuan agar hasil proyek dapat dipertanggungjawabkan oleh seluruh anggota kelompok dan dinilai oleh guru sebagai penilaian formatif.

Kegiatan yang dilakukan dalam menguji hasil dan menilai proyek sebagai berikut.

a. Peserta didik mempresentasikan secara lisan proses pengerjaan dan hasil proyek.
b. Presentasi dapat dilakukan dengan menggunakan bahasa sasaran.
c. Anggota kelompok lain dapat memberikan pertanyaan terhadap hasil proyek.
d. Jika hasil proyek berupa drama, maka pada langkah ini, peserta didik menampilkan hasil drama yang telah mereka produksi.
e. Sementara itu, guru dapat melakukan penilaian formatif untuk mengukur proses dan hasil proyek peserta didik berdasarkan rubrik yang telah dibuat guru.

2.2.8 Mengevaluasi Hasil Proyek dan Kegiatan Pembelajaran

Mengevaluasi hasil proyek merupakan kegiatan refleksi guru dengan cara memberikan saran terhadap hasil proyek dan peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran.

Tujuan langkah ini dilakukan agar peserta didik dapat mengetahui kesulitan selama proses pembuatan proyek dan mengukur kemampuan diri terhadap proyek yang telah dilakukan.

Kegiatan yang dapat dilakukan dalam langkah mengevaluasi hasil proyek dan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut.

a. Guru memberikan saran terhadap hasil proyek yang telah dipresentasikan peserta didik.

b. Guru juga melakukan refleksi kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.

c. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pengalaman mereka selama mengerjakan proyek.

d. Peserta didik juga diberikan kesempatan untuk merevisi hasil proyek tersebut.

2.3 Penilaian Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Larmer, dkk. (2015) rancangan penilaian dalam model pembelajaran berbasis proyek dapat dilakukan dengan penilaian sumatif dan formatif.

2.3.1 Penilaian Sumatif

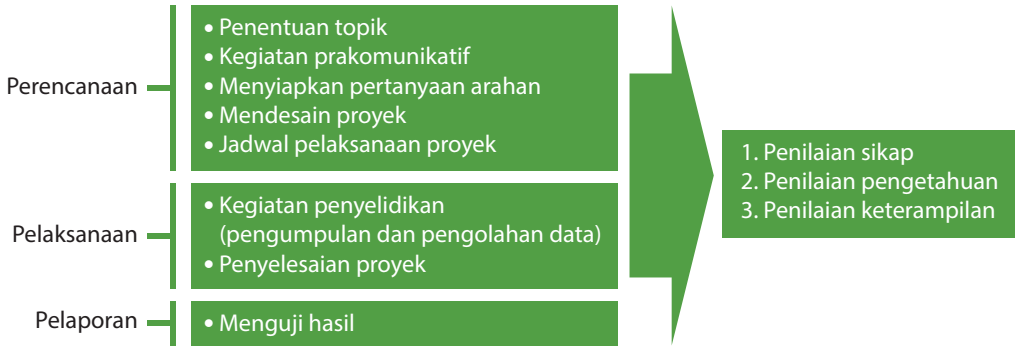
Penilaian sumatif yang dilakukan guru untuk menilai tingkat kompetensi peserta didik sesuai IPK yang telah ditentukan dalam rancangan pembelajaran. Penilaian sumatif dapat dilakukan setelah kegiatan prakomunikatif atau setelah proses pembelajaran berbasis proyek selesai. Contoh rancangan penilaian sumatif berdasarkan IPK sebagai berikut.

Tabel 2.4 Contoh Rancangan Penilaian Proyek

<table>
<tr><td colspan="6">Bahasa Jerman
KD.3.3 Menafsirkan tindak tutur yang terkait dengan memberi dan meminta informasi, tindakan/kegiatan waktu senggang/kejadian yang sudah dilakukan/terjadi di waktu lampau, yang berkaitan dengan perjalanan/wisata pada teks interaksi transaksional lisan dan tulisan sesuai konteks penggunaannya dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.</td></tr>
<tr><td colspan="2">IPK</td><td>Jenis Penilaian</td><td>Tujuan penilaian</td><td>Teknik Penilaian</td><td>Instrumen</td></tr>
<tr><td>3.3.1</td><td>Menyebutkan kosa kata yang terdapat di dalam teks yang berkaitan dengan tema perjalanan/ wisata.</td><td rowspan="2">Pengetahuan</td><td rowspan="2">Mengukur pemahaman peserta didik terhadap teks transaksional yang berkaitan dengan tema perjalanan/wisata.</td><td rowspan="2">Tes</td><td rowspan="2">Tes tulis berupa mecocokkan gambar dengan kosakata.</td></tr>
<tr><td>3.3.2</td><td>Mengklasifikasikan kosa kata yang terdapat di dalam teks terkait tema perjalanan/wisata.</td></tr>
</table>

2.3.2 Penilaian Formatif

Penilaian formatif dalam model pembelajaran berbasis proyek dirumuskan berdasarkan langkah-langkah dalam proses pembelajaran (Palupi, 2016). Penilaian model pembelajaran berbasis proyek dapat dilakukan dengan mengacu pada skema berikut ini.



Bagan 2.2 Penilaian Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Berdasarkan gambar di atas, penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan dilakukan pada setiap tahapan dalam model pembelajaran berbasis proyek. Penilaian formatif dalam pembelajaran berbasis proyek dilakukan dengan teknik observasi melalui instrumen berupa rubrik penilaian. Format rubrik penilaian dapat ditulis berdasarkan langkah-langkah pembelajaran atau berdasarkan aspek penilaian (meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan).

Untuk mempermudah pemahaman guru dalam melakukan penilaian formatif, berikut ini dua contoh format rubrik sederhana dalam penilaian model pembelajaran berbasis proyek.

Contoh 1

- Rubrik penilaian berdasarkan langkah-langkah pembelajaran

Aspek	Kriteria dan Skor			
	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Perencanaan	Peserta didik mampu menyusun perencanaan proyek secara sistematis.	Peserta didik mampu menyusun perencanaan proyek yang sistematis. Namun, tidak sesuai dengan kriteria.	Peserta didik kurang mampu menyusun perencanaan proyek sistematis dan sesuai dengan kriteria.	Peserta didik masih memerlukan bimbingan dalam menyusun perencanaan proyek.
Pengumpulan Data	Peserta didik mengumpulkan data secara lengkap, sistematis, dan sesuai dengan tujuan proyek.	Peserta didik mengumpulkan data secara lengkap, sistematis. Namun, kurang sesuai dengan tujuan proyek.	Peserta didik mengumpulkan data secara lengkap, tetapi kurang sistematis, dan kurang sesuai dengan tujuan proyek.	Peserta didik mengumpulkan data secara tidak lengkap, tidak sistematis dan tidak sesuai dengan tujuan proyek.

Pengolahan Data	Peserta didik mampu menganalisa dan menggunakan data yang diperoleh secara sistematis sesuai dengan tujuan.	Peserta didik mampu menganalisa dan menggunakan data yang diperoleh sesuai dengan tujuan proyek. Namun, kurang sistematis.	Peserta didik mampu menganalisa, tetapi belum mampu menggunakan data yang diperoleh sesuai dengan tujuan proyek.	Peserta didik belum mampu menganalisa dan menggunakan data yang diperoleh sesuai dengan tujuan proyek.
Pelaporan	Peserta didik mampu menyajikan hasil proyek yang tepat serta mempresentasikan dengan aturan kebahasaan yang tepat.	Peserta didik mampu menyajikan hasil proyek yang tepat, tetapi mempresentasikan dengan aturan kebahasaan yang kurang tepat.	Peserta didik kurang mampu menyajikan hasil proyek yang tepat. Namun, mempresentasikan dengan aturan kebahasaan yang tepat.	Peserta didik tidak mampu menyajikan hasil proyek yang tepat dan mempresentasikan dengan aturan kebahasaan yang kurang tepat.

Selanjutnya, dari hasil rubrik penilaian tersebut dilakukan penskoran dengan rumus sebagai berikut.

Judul Proyek :
Nama Peserta Didik :
Kelas :

No.	Aspek	Skor (1-4)
1	Perencanaan	
2	Pengumpulan data	
3	Pengolahan data	
4	Pelaporan secara lisan	
Jumlah		
Skor Maksimal		**16**

Keterangan:

$$Nilai\ akhir = \frac{Jumlah\ skor}{Skor\ maksimal}\ x\ 100$$

Contoh 2

● Rubrik penilaian berdasarkan aspek penilaian meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan

Aspek	Kriteria dan Skor			
	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Pengetahuan	Peserta didik menunjukkan pemahaman materi yang sangat baik dalam tahap pengamatan.	Peserta didik menunjukkan pemahaman materi yang baik dalam tahap pengamatan.	Peserta didik menunjukkan pemahaman materi yang cukup baik dalam tahap pengamatan.	Peserta didik belum menunjukkan pemahaman materi dalam tahap pengamatan.
Sikap	Peserta didik dapat bekerja sama, sangat mandiri dan menyelesaikan proyek sebelum waktu yang ditentukan.	Peserta didik dapat bekerja sama, mandiri dan menyelesaikan proyek tepat sesuai waktu yang ditentukan.	Peserta didik dapat bekerja sama, tetapi masih dibimbing dalam menyelesaikan proyek sesuai waktu yang ditentukan.	Peserta didik belum mampu bekerja sama dan masih dibimbing dalam menyelesaikan proyek sesuai waktu yang ditentukan.
Keterampilan	Hasil proyek tepat, sangat kreatif, dan dipresentasikan dengan aturan kebahasaan yang tepat.	Hasil proyek tepat, kreatif, dan dipresentasikan dengan aturan kebahasaan yang kurang tepat.	Hasil proyek kurang tepat. Namun, dipresentasikan dengan aturan kebahasaan tepat.	Hasil proyek kurang tepat, tidak kreatif, dan dipresentasikan dengan aturan kebahasaan yang kurang tepat.

Selanjutnya, berdasarkan rubrik penilaian dilakukan penskoran dengan rumus sebagai berikut.

Judul Proyek :
Nama Peserta Didik :
Kelas :

No.	Aspek	Skor (1-4)
1	Pengetahuan	
2	Sikap	
3	Keterampilan	
Jumlah		
Skor Maksimal		**12**

Keterangan:

$$Nilai\ akhir = \frac{Jumlah\ skor}{Skor\ maksimal}\ x\ 100$$

2.4 Keunggulan dan Kendala dalam Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek memiliki banyak manfaat dan keunggulan. Oleh sebab itu, Singapura telah menerapkan model pembelajaran berbasis proyek sebagai tujuan nasional. Kementerian Pendidikan Singapura mendorong para guru untuk mengadopsi pendekatan berbasis proyek dengan moto "*Teach Less, Learn More*" (Boss & Krauss, 2007). Keunggulan dalam model pembelajaran berbasis proyek dirangkum dalam beberapa poin sebagai berikut.

a. Meningkatkan prestasi akademik peserta didik;

b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis, mengolah data dan informasi, memecahkan masalah, bekerja sama, komunikasi dan manajemen diri;

c. Meningkatkan motivasi dan minat peserta didik; dan

d. Memberikan pengalaman belajar sesuai dengan konteks kehidupan peserta didik.

Di samping itu, guru juga diharapkan memperhatikan beberapa hal berikut ini yang memungkinan menjadi kendala dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek.

a. Keterbatasan KD yang Dipilih
   Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang membutuhkan waktu yang panjang sehingga guru diharapkan dapat memilih KD yang tepat durasinya sesuai dengan model ini.

b. Keberagaman Kelompok
   Pemilihan anggota yang tidak tepat dapat menjadi hambatan peserta didik dalam pelaksanakan proyek. Guru harus memastikan anggota dari setiap kelompok dinamis (anggotanya berganti-ganti) dan beragam (kemampuan dan latar belakang anggotanya bervariasi).

c. Keterbatasan Waktu Konsultasi
   Dengan banyaknya tugas, guru menjadi sulit untuk mengatur jadwal konsultasi di luar jam pelajaran. Sebelum penerapan model ini, guru diharapkan telah merancang jadwal konsultasi sehingga tidak menjadi kendala dalam pelaksanaan proyek. Guru juga dapat memanfaatkan teknologi sebagai media untuk konsultasi. Sebagai contoh, membuat grup *WhatsApp* untuk berkonsultasi.

Kendala yang dihadapi di atas tidak akan terjadi apabila guru dan peserta didik dapat melakukan persiapan secara saksama. Selain itu, kendala tersebut dapat dijadikan sebagai tantangan guru untuk memperbaiki kualitas pengajaran bahasa dan meningkatkan kemampuan bahasa peserta didik sebagai upaya tercapainya kompetensi abad ke-21.

DAFTAR REFERENSI

Boss, S., Karaus, J. (2007). *Reinventing project based learning: Your field guide to real-world projects in the digital age*. Washington DC: International Society for Technology in Education.

Buck Institute for Education (BIE). (2012). *What is PBL?* (http://www.bie.org/about/what_is_pbl, diakses 15 Januari 2018)

Kovalyova, Y. Y., dkk. (2016). Project based learning in teaching communication skills in english as a foreign language to engineers students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning, 7*(4), 153-156.

Kubiatko, M. & Vaculova, I. (2011). Project-based learning: Characteristic and the experiences with application in the science subject. *Energy Education Science and Technology Part B: Social and Educational Studies, 5*(3), 65-74.

Larmer, J., dkk. (2015). *Setting the standard for project based learning: A proven approach to rigorous classroom instruction*. USA: Buck Institute for Education.

Mayer, A. (2016). *Difference between projects and project based learning.* (https://www.teachthought.com/project-based-learning/difference-between-projects-and-project-based-learning, diakses 30 Juli 2018).

Palupi, D. T. (2016). *Cara mudah memahami kurikulum*. Surabaya: Jaring Pena.

Rostitawati, T. (2014). Konsep pendidikan John Dewey. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 2*(2).

BAB III

Ilustrasi Model Pembelajaran
Berbasis Proyek

BAB III

Ilustrasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek

3.1 Pengantar

Ilustrasi penerapan model pembelajaran berbasis proyek di dalam kelas terdiri atas tiga tahapan besar, yaitu perumusan IPK yang diturunkan dari KD, perencanaan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek, dan rancangan penilaian.

3.2 Perumusan IPK

Tahapan perumusan IPK untuk mencapai target yang ada di dalam KD terdiri atas tiga langkah, yaitu mengidentifikasi dimensi proses berpikir dan dimensi pengetahuan dalam KD, menguraikan materi dan menentukan tahapan proses berpikir, dan menentukan kalimat IPK.

Rumusan KD yang dipilih untuk dikembangkan di dalam ilustrasi pembelajaran antara lain sebagai berikut.

Mata Pelajaran : Bahasa Jerman

Jenjang/Kelas : SMA/ XII

Kompetensi Dasar:

3.3. Menafsirkan tindak tutur yang terkait dengan memberi dan meminta informasi tindakan/kegiatan waktu senggang /kejadian yang sudah dilakukan/terjadi di waktu lampau terkait perjalanan/wisata pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis sesuai konteks penggunaannya, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.

4.3. Memproduksi teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana terkait tindakan untuk memberi dan meminta informasi terkait tindakan kegiatan waktu senggang /kejadian yang sudah dilakukan/terjadi di waktu lampau terkait perjalanan/ wisata dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.

1. Langkah untuk Mengidentifikasi Dimensi Pengetahuan dan Dimensi Proses Berpikir dalam Kompetensi Dasar (KD)

Pada tahap pertama, unsur-unsur yang ada di dalam rumusan KD dipecah dan diklasifikasikan ke dalam dua kategori, yaitu kategori dimensi proses berpikir dan kategori dimensi pengetahuan. Di dalam rumusan KD, dimensi proses berpikir dijabarkan dengan menggunakan kata kerja, sedangkan dimensi pengetahuan ditandai dengan penggunaan kata benda.

Tabel di bawah ini menggambarkan hasil identifikasi dimensi pengetahuan dan dimensi proses berpikir yang terdapat di dalam KD 3.3 dan KD 4.3.

Tabel 3.1 Identifikasi Dimensi Pengetahuan dan Proses Berpikir dalam KD

KD	Kata kerja (dimensi proses berpikir)	Kata benda (dimensi pengetahuan)
3.3.	Menafsirkan	tindak tutur yang terkait dengan memberi dan meminta informasi **tindakan/kegiatan waktu senggang /kejadian yang sudah dilakukan/terjadi di waktu lampau terkait perjalanan/wisata** pada **teks interaksi transaksional lisan dan tulis** sesuai konteks penggunaannya, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan
4.3.	Memproduksi	**teks interaksi transaksional lisan dan tulis** pendek dan sederhana terkait tindakan untuk memberi dan meminta **informasi terkait tindakan kegiatan waktu senggang / kejadian yang sudah dilakukan/terjadi di waktu lampau terkait perjalanan/wisata** dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.

Proses berpikir yang akan menjadi target dari kedua KD di atas adalah menafsirkan (KD 3.3.) dan memproduksi (KD 4.3.) teks interaksi transaksional lisan dan tulisan. Maka dari itu, proses pembelajaran harus mampu mengakomodasi kegiatan-kegiatan pembelajaran yang mengarah kepada pencapaian KD tersebut.

Selain itu, pengetahuan yang terdapat di dalam materi pembelajaran adalah teks interaksi transaksional lisan dan tulisan untuk meminta dan memberikan informasi terkait dua tema besar, yaitu kegiatan waktu senggang dan perjalanan/wisata. Pada pembahasan kali ini, materi akan berfokus pada tema perjalanan/wisata.

2. Langkah untuk Menguraikan Materi dan Menentukan Tahapan Proses Berpikir

Langkah kedua adalah merumuskan IPK yang sesuai dengan KD. Untuk merumuskan IPK maka perlu menguraikan materi (dimensi pengetahuan) dan menentukan tahapan proses berpikir menjadi lebih spesifik. Hal ini bertujuan agar guru dapat memecah target KD menjadi tahapan yang lebih konkret dan aplikatif di dalam proses pembelajaran. Perumusan tahapan proses berpikir dapat memanfaatkan kata kerja operasional yang disediakan di dalam Taksonomi Bloom (Bab I).

Pada tabel berikut ini dijelaskan tentang tahapan proses berpikir yang dilakukan untuk mencapai KD serta perincian materi.

Tabel 3.2 Uraian Materi dan Proses Berpikir

KD	Proses Berpikir		Pengetahuan
	Target Proses Berpikir	Tahapan Proses Berpikir	Pengetahuan/Materi Pokok
3.3	Menafsirkan	1. Mengidentifikasi	**Kosa kata yang berkaitan dengan nama tempat, kondisi cuaca, dan aktivitas** yang terdapat di dalam teks terkait tema perjalanan/wisata
		2. Mengidentifikasi	**Kata kerja dalam bentuk *Perfekt*** yang terdapat di dalam teks terkait tema perjalanan/wisata.
		3. Menyimpulkan	**Isi** teks transaksional yang berkaitan dengan perjalanan/wisata dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
4.3	Memproduksi	1. Mengaplikasikan	**Teks transaksional** lisan dan tulisan yang berkaitan dengan perjalanan/ wisata dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
		2. Merancang	
		3. Memproduksi	

3. Langkah untuk Menentukan Kalimat IPK

Langkah ketiga adalah menentukan IPK berdasarkan perincian pada tabel di atas. Berdasarkan perincian tersebut, maka IPK dapat dirumuskan sebagai berikut.

KD 3.3	
IPK 3.3.1.	Mengidentifikasi kosa kata yang berkaitan dengan nama tempat, kondisi cuaca, dan aktivitas yang terdapat di dalam teks terkait tema perjalanan/ wisata.
IPK 3.3.2.	Mengidentifikasi kata kerja dalam bentuk *Perfekt* yang terdapat di dalam teks terkait tema perjalanan/wisata.
IPK 3.3.3.	Menyimpulkan isi teks transaksional lisan dan tulisan pendek dan sederhana yang berkaitan dengan perjalanan/wisata serta memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
KD 4.3.	
IPK 4.3.1.	Mengaplikasikan teks transaksional lisan dan tulisan pendek dan sederhana yang berkaitan dengan perjalanan/wisata serta memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar.
IPK 4.3.2.	Merancang teks transaksional lisan dan tulisan pendek dan sederhana terkait perjalanan/wisata dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar.
IPK 4.3.3.	Memproduksi teks transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana terkait perjalanan/wisata dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar.

3. 3 Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Berdasarkan pemilihan KD dan rumusan IPK di atas, pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Di bawah ini adalah contoh RPP untuk menggambarkan cara penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek serta memperlihatkan rancangan penilaian pembelajarannya.

Ilustrasi yang terdapat di dalam RPP tidak bersifat mengikat. Oleh sebab itu, jika ingin menerapkan pembelajaran serupa, guru dapat mengadaptasi dan menyesuaikannya dengan konteks pembelajaran masing-masing.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMA SEAQIL

Mata Pelajaran : Bahasa Jerman

Kelas/Semester: XII/2

Alokasi Waktu : Empat Kali Pertemuan (satu pertemuan = 2 x 45 menit)

A. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.3	Menafsirkan tindak tutur yang terkait dengan memberi dan meminta informasi tindakan/ kegiatan waktu senggang /kejadian yang sudah dilakukan/terjadi di waktu lampau terkait perjalanan/ wisata pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis sesuai konteks penggunaannya, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	3.3.1	Mengidentifikasi kosakata yang berkaitan dengan nama tempat, kondisi cuaca, dan aktivitas yang terdapat di dalam teks terkait tema perjalanan/ wisata.
		3.3.2	Mengidentifikasi kata kerja dalam bentuk *Perfekt* yang terdapat di dalam teks terkait tema perjalanan/wisata.
		3.3.3	Menyimpulkan isi teks transaksional lisan dan tulisan pendek dan sederhana yang berkaitan dengan perjalanan/ wisata dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.

4.3	Memproduksi teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana terkait tindakan untuk memberi dan meminta informasi terkait tindakan kegiatan waktu senggang /kejadian yang sudah dilakukan/terjadi di waktu lampau terkait perjalanan/wisata dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.	4.3.1.	Mengaplikasikan teks transaksional lisan dan tulisan pendek dan sederhana yang berkaitan dengan perjalanan/wisata dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar.
		4.3.2.	Merancang teks transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana yang berkaitan dengan perjalanan/wisata dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar
		4.3.3.	Memproduksi teks transaksional lisan dan tulisan pendek dan sederhana yang berkaitan dengan perjalanan/wisata dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran berbasis proyek, peserta didik mampu menafsirkan teks transaksional yang berkaitan dengan tema perjalanan/wisata dan bekerja sama secara mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab untuk memproduksi teks tersebut dengan memerhatikan fungsi sosial dan unsur kebahasaannya.

C. Materi Pembelajaran

Pengetahuan	Materi
Faktual	Kosakata yang berkaitan dengan tempat wisata, kondisi cuaca, dan aktivitas ketika berwisata
Konseptual	Pola kalimat *Perfekt* dan kata kerja dalam bentuk *Partizip II*.
Prosedural	Ungkapan pertanyaan dan memberikan informasi yang berkaitan dengan tempat wisata, kondisi cuaca, dan aktivitas ketika berwisata.

D. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

Pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

E. Media/Alat dan Bahan Pembelajaran

1. Tayangan PPT berisikan gambar tempat-tempat wisata
2. Kartu kata kerja (*Infinitivsform* dan *Partizip II*)
3. Lembar kerja
4. Lembar perencanaan proyek
5. Poster penilaian proyek

6. Proyektor
7. Laptop
8. Modem

F. Sumber Belajar

1. Teks dialog berkaitan dengan tema pembelajaran yang diambil dari buku teks
2. Laman www.canva.com atau aplikasi komputer lainnya untuk memproduksi poster digital.

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup pada setiap pertemuan. Pembelajaran terdiri atas empat pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit dalam satu kali pertemuan dengan perincian sebagai berikut.

1. Pertemuan Pertama: Alokasi waktu 2 x 45 menit

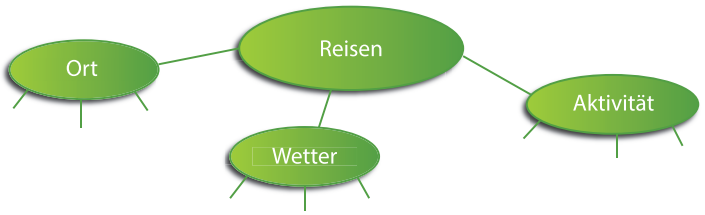
Kegiatan Pendahuluan

No.	Perincian Kegiatan	Alokasi Waktu (menit)
1	Mengucap salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum memulai pembelajaran.	10 menit
2	Memeriksa kehadiran peserta didik	
3	Memberikan apersepsi berupa gambar yang berkaitan dengan tema pembelajaran, yaitu perjalanan/wisata dan mengajukan pertanyaan untuk memancing rasa ingin tahu peserta didik terhadap tema pembelajaran. Contoh gambar: 	

	 Contoh pertanyaan yang dapat diajukan: a. *"Was seht ihr auf dem Bild?"* (Apa yang kalian lihat di dalam gambar?) b. *"Was werden wir heute lernen?"* (Hari ini kita akan belajar apa?)	
4	Memberikan gambaran tentang manfaat materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari	
5	Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut	

Kegiatan Inti

No.	Perincian Kegiatan	Alokasi Waktu (menit)
	Prakomunikasi	
1	Peserta didik mengamati dan mendiskusikan beberapa gambar lokasi wisata terkenal di Indonesia yang ditayangkan dalam PPT. Contoh gambar: **Gambar 1. Pura Tanah Lot, Bali** (sumber: https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=35107303) **Gambar 2. Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat, DI Yogyakarta** (Sumber: https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=6898102)	15 menit

	Contoh pertanyaan yang dapat diajukan: a. *"Was seht ihr auf dem Bild?"* (Apa yang kalian lihat di dalam gambar?) b. *"Wo liegt es??"* (Berada di mana tempat tersebut?) c. *"Wie findet ihr es?"* (Bagaimana menurut kalian tempat tersebut?) d. *"Wer war schon mal da?"* (Siapa yang sudah pernah berkunjung ke tempat tersebut?) e. *"Was hast du dort gemacht?"* (Apa yang kamu lakukan di tempat tersebut?) f. *"Wann bist du dort gefahren?"* (Kapan kamu pergi ke sana?) g. *"Wie war das Wetter?"* (Bagaimana cuacanya?)	
2	Peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan gambar menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Jerman. Guru menuliskan kata atau kalimat yang diujarkan dalam bahasa Jerman di papan tulis dalam bentuk *Assoziogramm* (peta konsep). Contoh peta konsep (*Assoziogramm*):  	
3	Peserta didik dibagi ke dalam kelompok yang terdiri atas empat hingga lima orang. Di dalam kelompok, mereka diajak bermain untuk mencocokkan kata dari dua set kartu yang berbeda. Contoh kartu kata: Keterangan permainan: a. Terdapat dua set kartu dengan warna berbeda (contoh: hijau dan kuning). Pada set kartu berwarna hijau tertulis kata kerja dalam bentuk asli (tidak dikonjugasikan/*Infinitivsform*). Sementara itu, pada set kartu berwarna kuning kata kerja tersebut ditulis dalam bentuk *Perfekt* (*Partizip II*). b. Kata kerja yang diberikan diharapkan muncul di dalam teks yang akan dibahas pada aktivitas pembelajaran berikutnya agar membantu peserta didik dalam memahami teks. c. Waktu yang diberikan bergantung dari banyaknya kartu permainan yang disediakan. d. Setelah permainan selesai, guru memberikan tayangan pasangan kata yang benar. Peserta didik mencocokkan dengan jawaban kelompok mereka. e. Di akhir kegiatan, peserta didik diminta menuliskan pasangan kata tersebut di dalam buku catatan.	10 menit

Tiga pertanyaan terakhir diajukan ke peserta yang sudah pernah berkunjung ke tempat wisata tertentu

Dalam ilustrasi ini, peserta didik dianggap sudah mempelajari pola kalimat lampau (*Perfekt*) dan perubahan kata kerja ke dalam bentuk *Perfekt*. Oleh sebab itu, kata kerja yang berkenaan dengan aktivitas dapat ditulis dalam bentuk infinitif dan *Partizip II*.

Selain untuk memperkaya kosa kata peserta didik terkait tema wisata, permainan ini juga bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenal perubahan kata kerja ke dalam bentuk *Partizip II*.

4	Peserta didik diberikan beberapa teks terkait dengan tema pembelajaran. Berdasarkan teks tersebut, peserta didik membahas isi teks dengan menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Contoh teks (disadur dari Logisch! A1): Julia : Wohin **bist** du in den Ferien **gefahren**? Markus: Ich **bin** mit meinen Eltern nach Österreich, an den Neusiedler See **gefahren**. Julia : Toll! Wie war das Wetter in Österreich? Markus: Es war gut. Die Sonne **hat** jeden Tag **geschienen**. Julia : Und was **habt** ihr da **gemacht**? Markus: Wir **haben gecampt**. Und was **hast** du **gemacht**? Julia : Ich **bin** nach Balkonien **gefahren**. Markus: Balkonien? Wo liegt denn das? Julia : Quatsch! Ich **bin** nicht weg **gefahren**. Ich **bin** nur zu Hause **geblieben**. Contoh pertanyaan yang dapat diajukan: a. *"Wie heißen die Leute im Text? "* (Siapa nama tokoh-tokoh di dalam teks?) b. *"Worüber besprechen die Leute im Text?"* (Apa yang dibicarakan tokoh di dalam teks?) c. *"Wohin ist ... in den Ferien gegangen?"* (Kemana ... pergi saat liburan?) d. *"Wie war das Wetter?"* (Bagaimana cuacanya?) e. *"Was hat ... in ... gemacht?"* (Apa yang dilakukan ... di ...?) f. *"Wo steht die Information im Text?"* (Di mana letak informasi itu di dalam teks?) g. *"Wenn du ... wärest, was hättest du in den Ferien gemacht?"* (Jika kamu ..., bagaimana kamu menghabiskan waktu liburanmu?)	20 menit
5	Peserta didik dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari 3--4 orang. Di dalam kelompok, peserta didik diminta membuat dialog sesuai dengan situasi yang diberikan. Setelah itu, peserta didik akan memeragakannya di depan kelas dan dijadikan salah satu sumber penilaian keterampilan berbicara. Contoh situasi dialog: **Machen Sie einen Dialog und spielen Sie ihn aus.** Heute ist der erste Tag in dem neuen Semester in der Schule. Sie unterhalten sich mit Ihren Schulkameraden über letzte Schulferien. Fragen Sie diese folgenden Fragen: a. Wo warst du? (Di mana kamu berlibur?) b. Wie war es? (Bagaimana kesan liburanmu?) c. Wie war das Wetter? (Bagaimana kondisi cuacanya?) d. Was hast du dort gemacht? (Apa yang kamu lakukan di sana?)	25 menit

Jika teks yang diberikan berupa teks audio atau video, sebaiknya, guru juga memberikan transkripsi dari isi teks yang diperdengarkan tersebut.

Sebaiknya jumlah teks yang diberikan lebih dari satu sehingga peserta didik dapat mengumpulkan berbagai kosakata terkait tema, menganalisis isi masing-masing teks, dan mengambil kesimpulan terkait struktur dan fungsi sosial dari teks-teks tersebut.

Pertanyaan ini diajukan untuk melihat apakah peserta didik mampu memberikan bukti berupa kutipan dari teks yang dapat menguatkan jawabannya.

Situasi yang diberikan adalah hari pertama sekolah setelah liburan. Peserta didik bercakap-cakap dengan teman-temannya mengenai pengalaman liburan masing-masing. Poin yang harus ada di dalam dialog adalah tempat berlibur, kesan terhadap liburan, kondisi cuaca, dan aktivitas yang dilakukan selama berlibur.

Kegiatan Penutup

No.	Perincian Kegiatan	Alokasi Waktu (menit)
1	Membimbing peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran.	10 menit
2	Menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Contoh: Mulai pertemuan berikutnya, kalian akan membuat sebuah proyek yang berkaitan dengan tema pembelajaran hari ini. Untuk itu, kalian akan bekerja di dalam kelompok untuk menghasilkan produk tertentu. Pertemuan berikutnya, kita akan bersama-sama mendiskusikan proyek tersebut lebih jauh.	
3	Menutup kegiatan pembelajaran dan mengucap salam.	

2. Pertemuan Kedua: Alokasi waktu 2 x 45 menit

Kegiatan Pendahuluan

No.	Perincian Kegiatan	Alokasi Waktu (menit)
1	Mengucap salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum memulai pembelajaran.	15 menit
2	Memeriksa kehadiran peserta didik.	
3	Membimbing peserta didik untuk mengingat materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dan mengaitkannya dengan pertemuan kali ini.	
4	Memberikan pengarahan mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini. Contoh: *„Ihr werdet in einer Gruppe arbeiten und zusammen ein Projekt zum Thema ´Unsere Semesterferien´ machen. Am Anfang zeige ich euch die Sinnfrage. Danach, basierend auf der Frage, plant ihr zusammen das Projekt und bringt am Ende etwas zu Stande.“* (Kalian akan bekerja di dalam kelompok dan bersama-sama mengerjakan sebuah proyek yang bertemakan ´Liburan Semester Kita‘. Sebagai permulaan, saya akan menunjukkan pertanyaan arahan proyek. Berdasarkan pertanyaan tersebut, kalian akan membuat perencanaan proyek dan menghasilkan sesuatu di akhir proyek.)	

Kegiatan Inti

No.	Perincian Kegiatan	Alokasi Waktu (menit)
	Menyiapkan Pertanyaan Arahan	
1	Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas lima sampai dengan enam orang.	15 menit
2	Menayangkan pertanyaan arahan yang menjadi landasan proyek. Contoh pertanyaan arahan: ***Wie war eure Schulferien?*** Bagaimana liburan sekolah kalian?	
	Mendesain Perencanaan Proyek	
3	Peserta didik menentukan bentuk proyek dengan bimbingan guru.	30 menit
4	Peserta didik menentukan hal-hal terkait proyek dengan bimbingan guru. Contoh: a. Teknik pengumpulan data, b. Jumlah responden, c. Keterangan yang harus tertera dalam poster, d. Hal yang harus diperhatikan saat mempresentasikan poster, e. Kriteria penilaian, f. dan lain sebagainya.	
5	Peserta didik berdiskusi dan membuat perencanaan proyek yang akan mereka lakukan di dalam kelompok. Contoh: Menentukan aktivitas yang akan dilakukan selama pelaksanaan proyek (proses pengumpulan data, analisis data, pembuatan poster, dan lain-lain). a. Menentukan perangkat yang akan digunakan dalam membuat poster. b. dan lain sebagainya.	
	Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek	
6	Memberikan menayangkan tabel jadwal pelaksanaan proyek, menginformasikan alokasi waktu proyek, dan memfasilitasi diskusi untuk melengkapi tabel proyek. Contoh pengarahan: Proyek ini akan kita laksanakan selama empat kali pertemuan dan dimulai dari pertemuan ini. Pada pertemuan ini, kalian akan fokus bekerja di dalam kelompok untuk membuat perencanaan dan penjadwalan pelaksanaan proyek. Pada pertemuan keempat, kalian diharapkan sudah menyelesaikan produk dan mempresentasikannya di depan kelas. Sekarang, kita akan bersama-sama berdiskusi dan menyepakati target yang harus dipenuhi pada pertemuan kedua dan ketiga.	20 menit
7	Membagikan lembar perencanaan proyek (terlampir) untuk dilengkapi peserta didik.	

Pembagian kelompok disesuaikan dengan kondisi di dalam kelas.

Pada proyek ini, peserta didik akan membuat poster infografis digital untuk mendeskripsikan tujuan wisata dan kegiatan yang dilakukan oleh responden mereka pada saat libur semester.

Hal ini dilakukan untuk melatih peserta didik dalam menganalisis keadaan dan membuat keputusan berdasarkan hasil analisis tersebut.

Pada ilustrasi ini, proyek dilaksanakan selama empat kali pertemuan.

Lembar perencanaan proyek dikumpulkan ke guru sebagai acuan untuk memonitor pengerjaan proyek peserta didik

8	Peserta didik berdiskusi di dalam kelompok untuk menentukan hal-hal berikut dan menuliskannya dalam lembar perencanaan proyek antara lain sebagai berikut. a. Waktu pelaksanaan aktivitas yang sudah didiskusikan sebelumnya, b. Batas waktu penyelesaian aktivitas-aktivitas tertentu, c. Penanggung jawab, dan d. Pembagian tugas antaranggota kelompok.	

Kegiatan Penutup

No.	Perincian Kegiatan	Alokasi Waktu (menit)
1	Membimbing peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran.	10 menit
2	Menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Contoh: Sesuai dengan jadwal yang telah disepakati bersama, pada pertemuan berikutnya, kalian akan menganalisis data yang sudah terkumpul melalui proses wawancara dan mulai menyusun poster infografis digital. Untuk itu, silakan membawa laptop, modem, atau perangkat lainnya yang kalian butuhkan untuk memudahkan proses diskusi dan pembuatan poster.	
3	Menutup kegiatan pembelajaran dan mengucap salam.	

Dalam ilustrasi ini, proses pengumpulan data melalui teknik wawancara yang dilakukan di luar jam pembelajaran.

Untuk memonitor proses pengumpulan data, guru dapat meminta peserta didik mendokumentasikan kegiatan ke dalam video

3. Pertemuan Ketiga: Alokasi waktu 2 x 45 menit

Kegiatan Pendahuluan

No.	Perincian Kegiatan	Alokasi Waktu (menit)
1	Mengucap salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum memulai pembelajaran.	10 menit
2	Memeriksa kehadiran peserta didik.	
3	Membimbing peserta didik untuk mengingat kembali materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dan mengaitkannya dengan pertemuan kali ini.	
4	Memberikan pengarahan mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini.	

Kegiatan Inti

No.	Perincian Kegiatan	Alokasi Waktu (menit)
Pelaksanaan Proyek dengan Pemonitoran dan Konsultasi Guru		
1	Memonitor kemajuan pelaksanaan proyek tiap kelompok.	70 menit
2	Peserta didik bekerja di dalam kelompok untuk a. merancang konsep poster, b. mengolah data hasil wawancara, dan c. memvisualisasikan data hasil wawancara ke dalam bentuk poster infografis.	
3	Peserta didik dapat berkonsultasi dengan guru terkait kemajuan pelaksanaan proyek dan kendala yang dihadapi, baik dalam hal teknis maupun kebahasaan.	

Diharapkan guru memberikan masukan yang memfasilitasi peserta didik untuk berpikir kritits dan mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan masalahnya sendiri.

Pemantauan kemajuan pelaksanaan proyek dapat dilaksanakan di luar jam pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi berkirim pesan instan sebagai sarana komunikasi

Kegiatan Penutup

No.	Perincian Kegiatan	Alokasi Waktu (menit)
1	Membimbing peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran.	10 menit
2	Menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Contoh: Pada pertemuan berikutnya, kalian akan mempresentasikan poster infografis yang telah kalian buat. Mohon menyelesaikan poster tersebut sesuai dengan tenggat waktu yang sudah disepakati bersama. Selain itu, perhatikan pula hal-hal yang sudah disepakati serta kriteria penilaian yang berkaitan dengan presentasi poster.	
3	Menutup kegiatan pembelajaran dan mengucap salam.	

4. Pertemuan Keempat: Alokasi waktu 2 x 45 menit

Kegiatan Pendahuluan

No.	Perincian Kegiatan	Alokasi Waktu (menit)
1	Mengucap salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum memulai pembelajaran.	10 menit
2	Memeriksa kehadiran peserta didik.	
3	Membimbing peserta didik untuk mengingat materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dan mengaitkannya dengan pertemuan kali ini.	
4	Memberikan pengarahan mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini.	

Kegiatan Inti

<table>
<tr><th>No.</th><th>Perincian Kegiatan</th><th>Alokasi Waktu (menit)</th></tr>
<tr><td colspan="3">Menguji dan Menilai Hasil Proyek</td></tr>
<tr><td>1</td><td>Menjelaskan peraturan dan kriteria penilaian pada presentasi hasil proyek</td><td rowspan="2">45 menit</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Peserta didik mempresentasikan poster infografis secara bergantian</td></tr>
<tr><td colspan="3">Evaluasi kegiatan dan hasil proyek</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Peserta didik melakukan penilaian antarteman untuk menilai perilaku setiap anggota kelompoknya selama proses pelaksanaan proyek berlangsung.</td><td rowspan="2">25 menit</td></tr>
<tr><td>4</td><td>Peserta didik mengevaluasi keseluruhan kegiatan proyek dengan menempelkan stiker pada poster penilaian yang disiapkan guru.

Contoh poster penilaian:
<table><tr><th>Ich habe das Projekt nicht interessant gefunden</th><th>Ich habe das Projekt nicht so interessant gefunden</th><th>Ich habe das Projekt sehr interessant gefunden</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>
Contoh instruksi:
„Ihr solltet diese Projekt-Aktivität bewerten. An der Wand habe ich ein Poster schon angeklebt. Dort gibt es drei Aussagen. Das sind ‘Ich habe das Projekt nicht interessant gefunden’, ‘Ich habe das Projekt nicht so interessant gefunden’ und ‘Ich habe das Projekt sehr interessant gefunden’. Steckt den Sticker in der passenden Säule. Zum Beispiel, wenn ihr die Aktivität sehr mögt, dann klebt das Sticker in die dritte Säule an.“
(Saya telah menempelkan poster penilaian kegiatan. Di sana terdapat tiga pernyataan, yaitu ‘Bagi saya, proyek ini tidak menarik’, ‘Bagi saya, proyek ini agak menarik’, dan ‘Bagi saya, proyek ini sangat menarik’. Kalian harus menilai aktivitas proyek yang telah kalian lakukan dengan cara menempelkan stiker pada kolom pernyataan yang sesuai dengan pendapat kalian. Contohnya, jika kalian sangat menyukai aktivitas proyek, silakan tempelkan stiker di kolom ketiga.)</td></tr>
<tr><td>5</td><td>Peserta didik mengungkapkan pendapatnya terkait keefektifan model pembelajaran berbasis proyek terhadap pemahaman mereka mengenai konsep kalimat perfekt.

Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang dapat diajukan.
a. “..., was hast du beim Unterricht gut gefunden? Und was nicht?“ (..., bagian pembelajaran mana yang menurut kalian baik? Dan bagian mana yang menurut kalian kurang baik?)

b. “Was ist schwer für euch beim Projekt?“ (Menurut kalian, hal apa yang sulit dalam pelaksanaan proyek?)</td><td></td></tr>
</table>

Poster yang dihasilkan peserta didik dapat dicetak atau ditayangkan menggunakan proyektor.

Pertanyaan-pertanyaan ini diajukan untuk menggali lebih dalam pendapat peserta didik terkait kegiatan proyek.

	c. *"..., kannst du das Perfekt gut verstehen und im richtigen Kontext benutzen?"* (..., apakah kamu sudah memahami pola kalimat Perfekt dan dapat mengaplikasikannya pada konteks yang sesuai?)	

Kegiatan Penutup

No.	Perincian Kegiatan	Alokasi Waktu (menit)
1	Meminta peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran selama empat pertemuan terakhir dan menyampaikan manfaat yang mereka peroleh melalui pembelajaran tersebut.	10 menit
2	Menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.	
3	Menutup kegiatan pembelajaran dan mengucap salam.	

H. Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap : Observasi, penilaian antarteman
b. Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis
c. Penilaian Keterampilan : Unjuk kerja

2. Bentuk Penilaian

a. Penilaian Sikap : Jurnal observasi, lembar penilaian antarteman
b. Penilaian Pengetahuan : Soal tes tertulis
c. Penilaian Keterampilan : Lembar penilaian keterampilan berbicara
d. Penilaian Proyek : Lembar penilaian proyek

Keterangan:

a) Penilaian Sikap

Penilaian sikap dilakukan selama tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan proyek dengan teknik observasi. Selain itu, penilaian antarteman juga dilakukan untuk menunjang data yang diperoleh melalui proses observasi.

b) Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dilakukan sebanyak satu kali setelah kegiatan proyek berakhir. Penilaian pengetahuan berbentuk tes tertulis mengukur ketiga IPK berikut ini.

3.3.1. Mengidentifikasi kosa kata berkaitan dengan nama tempat, kondisi cuaca, dan aktivitas yang terdapat di dalam teks terkait tema perjalanan/wisata.

3.3.2. Mengidentifikasi kata kerja dalam bentuk *perfekt* yang terdapat di dalam teks terkait tema perjalanan/wisata.

3.3.3 Menyimpulkan isi teks transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana yang berkaitan dengan perjalanan/wisata dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.

c) Penilaian Keterampilan

Sebelum peserta didik memproduksi teks secara mandiri melalui kegiatan proyek, peserta didik diminta membuat teks transaksional lisan dan mempraktikkannya di depan kelas sesuai dengan situasi yang diberikan. Berdasarkan tugas tersebut, guru mengambil nilai keterampilan berbicara peserta didik.

Berikut ini adalah target IPK yang menjadi penilaian keterampilan.

4.3.1. Mengaplikasikan teks transaksional lisan dan tulisan pendek dan sederhana yang berkaitan dengan perjalanan/wisata dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar

d) Penilaian Proyek

Penilaian proyek dilaksanakan secara berkelanjutan selama tiga tahap pelaksanaan proyek, yaitu perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, dan pelaporan proyek untuk menilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Walaupun proyek dilakukan di dalam kelompok, penilaian tetap dilaksanakan secara individu.

Berikut ini adalah IPK yang disasar melalui penilaian proyek.

4.3.2. Merancang teks transaksional lisan dan tulisan pendek dan sederhana yang berkaitan dengan perjalanan/wisata dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar.

4.3.3. Memproduksi teks transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana yang berkaitan dengan perjalanan/wisata dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar.

Keterangan:
Instrumen dan rubrik penilaian yang di gunakan pada ilustrasi ini terdapat di lampiran.

DAFTAR REFERENSI

Bettermann, C., dkk. (2005). *Studio d a1, deutsch als fremdsprache, unterrichtsvorbereitung*. Berlin: Cornelsen.

Koithan, U., dkk. (2013). *Logisch! deutsch für jugendliche, kursbuch a1*. München: Klett-Langenscheidt.

Niemann, R. M. & Kim, D. H. (2014). *Studio d a1, deutsch als fremdsprache, sprachtraining.* Jakarta: Katalis.

Ratnawati, H., dkk. (2017). *Menyusun laporan hasil asesmen pendidikan di sekolah: Referensi untuk pendidik, mahasiswa, dan praktisi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

PENUTUP

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui pengaplikasian pengetahuan yang dimilikinya ke dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, peserta didik dapat mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk keterampilan berbahasa dan keterampilan sosial. Oleh sebab itu, model pembelajaran berbasis proyek cocok diterapkan dalam pembelajaran di Indonesia karena dianggap mampu mengakomodasi tercapainya tiga kompetensi inti, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan Kurikulum 2013.

Keterampilan berpikir aras tinggi peserta didik juga dapat dikembangkan hampir di seluruh langkah model pembelajaran berbasis proyek. Guru dapat melatih kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan mengevaluasi kegiatan, seperti pada tahap menentukan topik, merencanakan dan menjadwalkan proyek, proses penyelidikan, dan menganalisis data. Selain itu, peserta didik didorong untuk mampu menganalisis kondisi atau kebutuhannya, memberikan penilaian serta argumentasi yang mendukung penilaiannya sehingga tercipta sebuah keputusan atau penyelesaian.

Sesuai dengan namanya, model pembelajaran berbasis proyek mengarahkan peserta didik untuk melalui tahapan-tahapan tertentu sehingga dapat menghasilkan sebuah produk pada akhir proyek. Oleh sebab itu, peserta didik dilatih untuk mampu menciptakan sesuatu yang baru secara mandiri, berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya selama pembelajaran. Kreativitas dan kolaborasi peserta didik menjadi aspek penting dalam proses produksi tersebut.

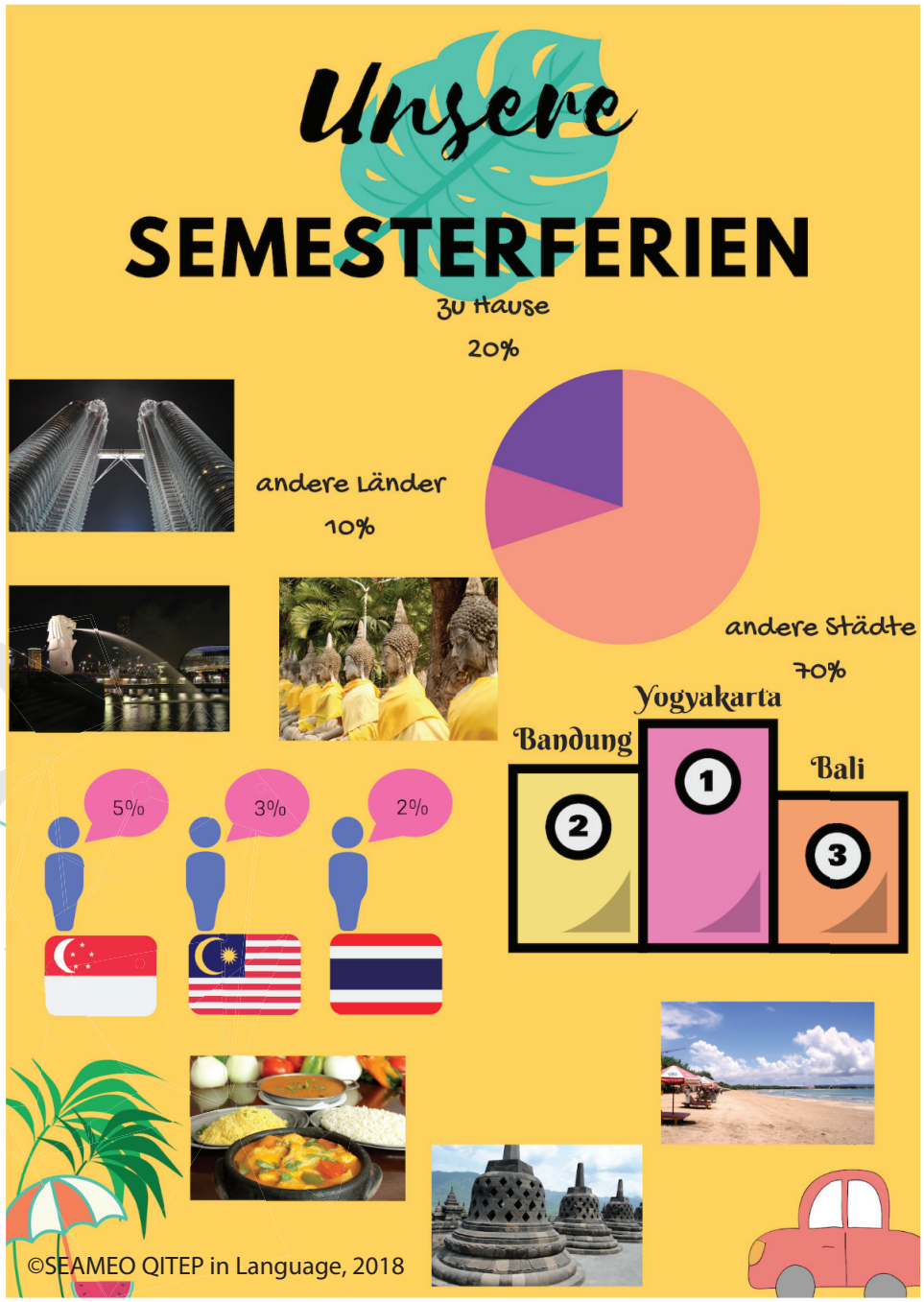
Melalui modul ini, diharapkan guru memahami konsep model pembelajaran berbasis proyek. Ilustrasi pembelajaran yang diberikan di dalam modul ini juga diharapkan mampu memperdalam pemahaman guru dan membantu guru dalam menerapkan model pembelajaran berbasis proyek di dalam konteks pembelajarannya masing-masing.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Contoh Poster Infografis Digital
Lampiran 2 : Contoh Instrumen Penilaian Sikap
Lampiran 3 : Contoh Instrumen Penilaian Pengetahuan
Lampiran 4 : Contoh Instrumen Penilaian Keterampilan
Lampiran 5 : Contoh Instrumen Penilaian Proyek

LAMPIRAN 1

CONTOH POSTER INFOGRAFIS DIGITAL



LAMPIRAN 2

CONTOH INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP

1. Jurnal Observasi

Kelas :

Tahun Ajaran :

Mata Pelajaran :

No.	Waktu	Nama	Kejadian/ Perilaku	Butir Sikap(*)	Pos (+)/ Neg (-)	Tindak Lanjut

(*) Butir sikap mencakup sikap menghargai, menghayati dan berperilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, toleransi, gotong royong, santun, dan percaya diri. Butir-butir sikap tersebut mengacu pada butir-butir sikap yang terdapat pada rumusan KI-2 jenjang SMA.

2. Lembar Penilaian Antarteman

Nama Penilai: .....

Berilah tanda centang (√) atau silang (x) pada pernyataan yang tersedia yang sesuai dengan hasil pengamatanmu selama proses pelaksanaan proyek berlangsung.

No.	Indikator Pengamatan	Teman 1 (Nama: .....)	Teman 2 (Nama: .....)
	Teman saya mengajukan pendapat dengan sopan.		
	Teman saya mengerjakan kegiatan sesuai dengan pembagian tugas di dalam kelompok.		
	Teman saya menghargai pendapat teman lain yang tidak sejalan dengan pemikirannya.		
	Teman saya membantu teman lain yang menghadapi masalah.		

LAMPIRAN 3

CONTOH INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN

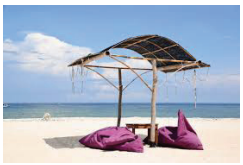
1. Contoh Soal Mencocokkan (*Matching Items*)

Urlaubsaktivitäten

a) Welches Verb passt (am besten)? Ordnen Sie zu.

am Strand	1		
ein Schloss	2	a	besichtigen
spazieren	3	b	machen
ein Picknick	4	c	gehen
im Hotel	5	d	liegen
durch die Altstadt	6	e	übernachten
eine Radtour	7	f	bummeln
ins Theater	8		

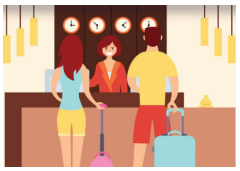
b) Schreiben Sie die passenden Aktivitäten unter die Bilder.



1.....

2.....

3.....



4.....

5.....

6.....

7.....

8.....

(Disadur dari Studio D A1 Sprachtraining)

Catatan:

Pada instrumen A, peserta didik diminta untuk mencocokkan kata kerja dengan kata benda agar membentuk frasa yang menggambarkan kegiatan saat berwisata. Pada instrumen B, peserta didik diminta untuk mencocokkan frasa pada bagian A dengan gambar yang telah tersedia.

Sumber gambar:

[1] https://pxhere.com/nl/photo/1168899 *diakses pada 26 April 2019*
[2] https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Schloss_ernstbrunn_07.JPG *diakses pada 26 April 2019*
[3] https://pxhere.com/de/photo/687800 *diakses pada 26 April 2019*
[4] https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/tourists-at-the-hotel-reception-vector-13819027 *diakses pada 26 April 2019*
[5] https://tourismus.gera.de/index.php/gruppenangebote-stadtfuehrungen/oeffentliche-stadtrundgaenge *diakses pada 26 April 2019*
[6] https://www.strandblick.de/rhapsodie-in-raps-radeln-an-der-ostseekueste/ *diakses pada 26 April 2019*
[7] https://www.badische-zeitung.de/lahr/ins-kino-gehen-ganz-ohne-mitdenken--62072885.html *diakses pada 26 April 2019*
[8] https://www.maedchen.de/life/kalorienverbrauch-beim-spazierengehen *diakses pada 26 April 2019*

2. Contoh Soal Benar-Salah (*True-False Items*)

Paul und Melanie haben für die Schülerzeitung einen Artikel über die Sommerferien geschrieben. Lies den Text. Sind die Aussagen richtig oder falsch?

Der Sommer ist vorbei und unsere Freunde haben uns erzählt, was sie alles in den Ferien gemacht haben. Sie haben sehr viel Interessantes unternommen. Die meisten waren am Meer. Paul ist mit seinen Eltern und Großeltern nach Ägypten geflogen und sie haben in einem Hotel übernachtet. Es war dort wunderschön. Er hat auch viele neue Freunde kennengelernt und ist abends oft mit ihnen in die Disco gegangen. Melanie hat auf einem Campingplatz in Slowenien gezeltet. Sie ist auch viel geschwommen. Auch Andreas hatte eine tolle Zeit. Sein Vater und er sind oft mit dem Boot gefahren und haben viel geangelt.

Nr.	Aussagen	Richtig	Falsch
1	Die Schüler waren in den Bergen.		
2	Zwei Mädchen sind nach Australien geflogen.		
3	Melanie war an der slowenischen Küste.		
4	Andreas hat geangelt.		
5	Der Vater von Andreas ist alleine mit dem Boot gefahren.		

(disadur dari http://eucbeniki.sio.si/nem9/2962/index5.html)

Catatan: Peserta didik diminta untuk membaca teks singkat yang berisikan pengalaman liburan seorang tokoh dan melabeli pernyataannya di dalam tabel "benar" atau "salah" sesuai keterangan di dalam teks.

3. Contoh Soal Jawaban Singkat (*Short-Answer Items*)

Lesen Sie die Fragen und schreiben Sie die Antworten wie im Beispiel.
Beispiel: Wo waren Sie im Urlaub? (Insel Rügen) • Ich war auf der Insel Rügen.

1 ♦ Wo warst du in den Ferien? (Berge) •.....

2 ♦ Wie war das Wetter? (sehr gut) •.....

3 ♦ Wo wart ihr im Urlaub? (Meer) •.....

4 ♦ Wie war es? (super) •.....

5 ♦ Wo waren deine Eltern im Urlaub? (Wien) •.....

6 ♦ Wie war das Wetter? (oft geregnet) •.....

1. Mein Mann, meine Tochter und ich ..... in den Schulferien mit dem Auto nach Österreich ..... . (fahren) **2.** Abends ..... wir Bregenz, unser Ziel, ... (erreichen) **3.** Dort ..... wir ..... . (zelten) **4.** Das Wetter war prima. Es ..... nicht ..... . (regnen) **5.** Wir ..... viel ..... (machen) und viel ..... . (erleben)

(disadur dari Studio D A1 Unterrictsvorbereitung)

Catatan: Pada bagian 1, peserta didik diminta menuliskan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang tersedia. Sedangkan pada bagian 2, peserta didik ditugaskan untuk mengubah kata kerja yang telah disediakan ke dalam bentuk *Perfekt*.

Nilai akhir peserta didik, dihitung dengan pedoman penskoran berikut ini.

$$Nilai\ akhir = \frac{Jumlah\ skor}{Skor\ maksimal}\ x\ 100$$

LAMPIRAN 4

CONTOH INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN

Machen Sie einen Dialog und spielen Sie ihn aus.

Heute ist der erste Tag in dem neuen Semester in der Schule. Sie unterhalten sich mit Ihrem Schulkamerad/Ihrer Schulkameradin über Schulferien. Fragen Sie ihm/ihr diese folgenden Fragen:

1. Wo warst du in den Schulferien? (Di mana kamu berlibur?)
2. Wie war deine Ferien? (Bagaimana kesan liburanmu?)
3. Wie war das Wetter? (Bagaimana kondisi cuacanya?)
4. Was hast du dort gemacht? (Apa yang kamu lakukan di sana?)

Catatan: Peserta didik diminta untuk membuat dialog yang menginformasikan pertukaran informasi tentang pengalaman liburan mereka. Peserta didik diberikan situasi dan pertanyaan yang harus diajukan kepada mitra tuturnya.

Berikut adalah lembar penilaian untuk menilai keterampilan berbicara peserta didik.

Lembar Penilaian

No.	Nama	1	2	3	4	Nilai Akhir
		Kesesuaian dengan Instruksi (0-3)	Pemilihan kosakata (0-3)	Kesesuaian Pelafalan (0-3)	Tata Bahasa (0-1)	

$$Nilai\ akhir = \frac{Jumlah\ skor}{10}\ x\ 100$$

LAMPIRAN 5

CONTOH INSTRUMEN PENILAIAN PROYEK

Judul Proyek :
Kelompok :
Nama Peserta Didik :
Kelas :

No.	Aspek yang Dinilai	Skor (1-4)
1.	Perencanaan	
2.	Pengumpulan data	
3.	Pengolahan data	
4.	Pelaporan secara lisan	
	Jumlah	
	Skor Maksimal	16

Keterangan:

$$Nilai\ akhir = \frac{Jumlah\ skor}{Skor\ maksimal}\ x\ 100$$

Aspek	Kriteria dan Skor			
	4	3	2	1
Perencanaan	– Peserta didik menunjukkan pemahaman materi yang sangat baik. – Peserta didik mampu berdiskusi secara mandiri dalam menyusun perencanaan yang sistematis dan sesuai dengan kriteria.	– Peserta didik menunjukkan pemahaman materi yang baik. – Peserta didik mampu berdiskusi secara mandiri dalam menyusun perencanaan yang sistematis namun tidak sesuai dengan kriteria.	– Peserta didik menunjukkan pemahaman materi yang cukup baik. – Peserta didik mampu berdiskusi secara mandiri. Namun, peserta didik belum mampu menyusun perencanaan yang sistematis dan sesuai dengan kriteria.	– Peserta didik belum terlalu menunjukkan pemahaman materi. – Peserta didik masih memerlukan banyak bimbingan dalam berdiskusi dan menyusun perencanaan yang sistematis dan sesuai dengan kriteria.
Pengumpulan data	– Peserta didik mengaplikasikan pengetahuannya dalam mengumpulkan data dengan amat baik. – Peserta didik mengumpulkan data secara lengkap, sistematis, dan sesuai dengan tujuan.	– Peserta didik mengaplikasikan pengetahuannya dalam mengumpulkan data dengan baik. – Peserta didik mengumpulkan data secara lengkap, sistematis. Namun, data kurang sesuai dengan tujuan.	– Peserta didik mengaplikasikan pengetahuannya dalam mengumpulkan data dengan cukup baik. – Peserta didik mengumpulkan data secara lengkap. Namun, data kurang sistematis, dan kurang sesuai dengan tujuan.	– Peserta didik masih memerlukan bantuan saat mengaplikasikan pengetahuannya ketika mengumpulkan data. – Peserta didik mengumpulkan data secara tidak lengkap, tidak sistematis, dan tidak sesuai dengan tujuan.

Pengolahan data	– Peserta didik menganalisis data sesuai dengan tujuan dan dapat membuat simpulan yang relevan. – Peserta didik memperhatikan komposisi yang seimbang serta kesesuaian antara penggunaan gambar dan teks dalam memvisualisasikan data ke dalam poster infografis digital.	– Peserta didik menganalisis data sesuai dengan tujuan dan dapat membuat simpulan, tetapi tidak relevan. – Peserta didik kurang memperhatikan komposisi yang seimbang. Namun, peserta didik tetap memperhatikan kesesuaian antara penggunaan gambar dan teks dalam memvisualisasikan data ke dalam poster infografis digital.	– Peserta didik menganalisis data kurang sesuai dengan tujuan dan membuat simpulan yang kurang relevan. – Peserta didik memperhatikan komposisi yang seimbang. Namun, peserta didik tidak memperhatikan kesesuaian antara penggunaan gambar dan teks dalam memvisualisasikan data ke dalam poster infografis digital.	– Peserta didik menganalisis data tidak sesuai dengan tujuan dan membuat simpulan yang tidak relevan. – Peserta didik kurang memperhatikan komposisi dan kesesuaian antara penggunaan gambar dan teks dalam memvisualisasikan data ke dalam poster infografis digital.
Pelaporan secara lisan	– Peserta didik mampu menggunakan aturan kebahasaan yang tepat, melafalkan ujaran dengan jelas, dan percaya diri saat mempresentasikan hasil proyek	– Peserta didik mampu menggunakan aturan kebahasaan yang tepat, percaya diri. Namun, peserta didik kurang mampu melafalkan ujaran dengan jelas saat mempresentasikan hasil proyek	– Peserta didik mampu menggunakan aturan kebahasaan yang tepat. Namun, peserta didik kurang mampu melafalkan ujaran dengan jelas, dan kurang percaya diri saat mempresentasikan hasil proyek	– Peserta didik kurang mampu menggunakan aturan kebahasaan yang tepat, kurang mampu melafalkan ujaran dengan jelas, dan kurang percaya diri saat mempresentasikan hasil proyek

ISBN 978-623-93625-0-8 (PDF)

Southeast Asian Ministers of Education Organization (SEAMEO)
Regional Centre for Quality Improvement of Teachers and
Education Personnel (QITEP) in Language (SEAQIL)

www.qiteplanguage.org info@qiteplanguage.org QITEP InLanguage qitepinlanguage QITEPinLanguage