

Project-based Learning Untuk Mengembangkan Kompetensi 4C: Implementasinya Pada Pembelajaran Sosiologi SMA

Lilik Tahmidaten

PPPPTK PKN & IPS Kemendikbudristek

Email: lilik.p4tkips@gmail.com

Abstrak

Abad 21 yang penuh dengan kompleksitas kehidupan seolah mengharuskan setiap manusia yang hidup pada masa itu untuk memiliki *critical thinking*, *creative thinking*, *collaboration* dan *communication skills*. Untuk itu setiap pembelajaran di sekolah sangat perlu membekali peserta didiknya dengan kompetensi Abad 21. Melalui kajian teoritis, berbagai model pembelajaran telah diutarakan berbagai pakar untuk membekali kompetensi tersebut, salah satunya adalah model *project-based learning* yang diyakini mampu merepresentasikan pembelajaran sosial yang akan mendorong peserta didik menjadi mahir dengan keterampilan abad 21. Telaah secara teoritis pula menunjukkan bahwa tujuan, hakekat dan pendekatan pembelajaran sosiologi pada jenjang SMA di Indonesia sesuai dengan karakteristik model *project-based learning*. Dengan demikian model ini patut menjadi alternatif pilihan para pendidik mata pelajaran sosiologi jenjang SMA untuk diimplementasikan dalam pembelajarannya. Untuk mengimplementasikannya, para pendidik perlu menerapkan beberapa langkah dalam merancang model *project-based learning*, agar pembelajarannya menjadi bermakna bagi peserta didiknya.

Kata kunci: *Kompetensi 4C, Pembelajaran sosiologi, Project-based learning*

Abstract

The 21st century which is full of the complexities of life seems to require every human being living at that time to have critical thinking, creative thinking, collaboration and communication skills. For this reason, every learning in schools really needs to equip students with 21st Century competencies. Through theoretical studies, various learning models have been suggested by various experts to equip these competencies, one of which is a project-based learning model which is believed to be able to represent social learning that will encourage students to students become proficient with 21st century skills. The theoretical study also shows that the objectives, nature and approach of learning sociology at the high school level in Indonesia are in accordance with the characteristics of the project-based learning model. Thus this model should be an alternative choice for high school sociology teachers to be implemented in their learning. To implement it, teachers need to apply several steps in designing a project-based learning model, so that the learning becomes meaningful for their students.

Keywords: *4C competence, Project-based learning, Sociology learning*



Received: November 8, 2021

Revised: December 29, 2021

Accepted: December 30, 2021

Pendahuluan

Pembelajaran dilaksanakan dalam rangka membekali peserta didik dengan berbagai kompetensi yang dibutuhkan mereka untuk mengarungi kehidupan pada masanya, yaitu kehidupan di masa depan. Kehidupan saat ini dan kedepan sering diistilahkan dengan kehidupan abad 21, telah diprediksi oleh para pakar akan terjadi banyak perubahan pada berbagai sendi kehidupan, bahkan saat ini telah terjadi. Untuk itu, generasi yang hidup pada masa itu, wajib memiliki kompetensi yang sesuai dengan karakteristik kehidupan masa tersebut. Berbagai pakar pendidikan telah menegaskan bahwa pendidikan secara umum dan pembelajaran di ruang-ruang kelas secara khusus, wajib membekali peserta didiknya dengan 4 kompetensi abad 21, yaitu *critical thinking, creative thinking, collaboration dan communication skills*. Menteri Pendidikan & kebudayaan waktu itu (Mendikbudristek saat ini), Nadiem Makarim, pada satu kesempatan menambahkan bahwa ada 6 kompetensi yang dinilai amat penting untuk masa depan, yaitu kreativitas, kolaborasi, kemampuan bekerja sama, kemampuan memproses informasi secara kritis, kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berempati (Merdeka.com, 2019).

Untuk itu setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan pendidik dan peserta didik, hendaknya tidak hanya fokus pada pencapaian kompetensi materi sesuai kurikulum yang berlaku, namun harus fokus pula pada pencapaian berbagai kompetensi abad 21. Hal ini dicapai melalui berbagai aktivitas dan pengalaman belajar yang mengarahkan peserta didik untuk mencapai kompetensi *critical thinking, creative thinking, collaboration dan communication skills*. Pembelajaran yang dilaksanakan sudah saatnya menerapkan model-model pembelajaran yang mampu mengakomodasi atau memfasilitasi peserta didik untuk membangun dan mengembangkan kompetensi-kompetensi tersebut. Kajian dan studi tentang model-model pembelajaran yang sesuai dengan abad 21 telah dilakukan berbagai pakar pendidikan, salah satunya adalah model *project-based learning*. Dalam hal ini Stephanie Bell menjelaskan bahwa *project-based learning* merepresentasikan pembelajaran sosial yang akan mendorong peserta didik menjadi mahir dengan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, negosiasi, dan kolaborasi (Bell, 2010). Pertanyaannya adalah mengapa *project-based learning* menjadi model pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kompetensi abad 21? dan bagaimana implementasinya dalam pembelajaran sosiologi jenjang SMA? Untuk menjawab pertanyaan itu, perlu dilakukan sebuah kajian pustaka terhadap konsep *project-based learning* dalam konteks pembelajaran abad 21 yang memfasilitasi pengembangan *critical thinking, creative thinking, collaboration dan communication skills* peserta didik, serta implementasinya dalam untuk pembelajaran sosiologi jenjang SMA. Kajian ini penting dilakukan untuk memperkaya referensi dalam implementasi *project-based learning*, khususnya pada mata pelajaran sosiologi jenjang SMA di Indonesia. Kajian yang bermuara pada sebuah prosedur pembelajaran, tidak hanya bermanfaat bagi para pendidik mata pelajaran sosiologi dalam mengimplementasikan model *project-based learning*, namun juga memperluas cara pandang para pendidik dalam mengajarkan sosiologi secara bermakna.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat studi pustaka atau riset kepustakaan, yaitu serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan pengumpulan data pustaka berupa buku, literatur, catatan dan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dipecahkan, lalu membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Nasir, 2005; Zed, 2008). Pada penelitian ini rangkaian kegiatannya berkenaan dengan pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, lalu mengolah informasi yang sesuai dan diperlukan untuk menjawab rumusan masalah adalah mengapa *project-based learning* menjadi model pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kompetensi abad 21? dan bagaimana implementasinya dalam pembelajaran sosiologi jenjang SMA? Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam hal ini adalah: 1)

menggali ide umum tentang penelitian, 2) memfokuskan masalah yang diwujudkan dalam bentuk rumusan masalah, 3) mencari informasi yang mendukung fokus penelitian, 3) mempertegas fokus penelitian dan mengorganisasi bahan Pustaka yang sesuai, 4) mencari dan menemukan sumber data berupa sumber pustaka utama yaitu buku dan artikel-artikel ilmiah, 5) melakukan reorganisasi bahan dan catatan simpulan yang didapat dari sumber data, 6) melakukan review atas informasi yang telah dianalisis dan sesuai untuk membahas dan menjawab rumusan masalah penelitian, 7) memperkaya sumber data untuk memperkuat analisis data dan 8) menyusun hasil penelitian dalam sebuah artikel.

Hasil dan Pembahasan

Project-Based Learning

Project-based learning merupakan sebuah metode mengajar yang melibatkan peserta didik secara aktif untuk mempelajari baik pengetahuan maupun keterampilan melalui sebuah proses penyelidikan yang terstruktur dalam pertanyaan otentik, tugas serta produk yang dirancang dengan detail. Dalam bukunya, *Project-Based Learning: Differentiating Instruction for the 21st Century*, Bender menjelaskan bahwa “*Project-based learning may be defined as using authentic, real-world projects, based on a highly motivating and engaging question, task, or problem, to teach students academic content in the context of working cooperatively to solve the problem*” (Bender, 2012). Jadi pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran dengan menggunakan proyek dunia nyata yang otentik, dikerjakan oleh peserta didik berdasarkan pertanyaan, tugas, atau masalah yang menarik dan memotivasi mereka dalam rangka mempelajari materi dengan bekerja sama memecahkan masalah. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa model pembelajaran ini didasarkan pada aktivitas peserta didik menghadapi masalah dan masalah dunia nyata yang mereka anggap bermakna, menentukan cara mengatasinya, dan kemudian bertindak secara kolaboratif untuk menciptakan solusi masalah dengan mengimplementasikan konsep yang sedang ia pelajari. Ia menyimpulkan bahwa model ini tampaknya sangat cocok untuk menjadi model pengajaran utama abad ini dan kedepan, sehingga para pendidik disarankan untuk mendalami dan mengimplementasikan model pembelajaran ini. Sependapat dengan hal ini, Wolpert-Gawron menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat dilakukan pendidik dengan memfasilitasi dan membimbing peserta didik untuk mengidentifikasi melalui penelitian sederhana tentang masalah dunia nyata disekitar mereka lalu mengembangkan solusinya dengan menggunakan teori atau konsep yang sedang dipelajarinya, dan menawarkan solusi tersebut dengan mengkomunikasikannya pada peserta didik lainnya (Wolpert-Gawron, 2016). Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa dengan model ini anak-anak menunjukkan apa yang mereka pelajari saat mereka mempelajari dan berinteraksi dengan pelajarannya dengan sebuah proyek dan berkolaborasi satu sama lain, menilai kemajuan diri mereka sendiri atau satu sama lain. Mereka tidak hanya bertumpu pada tes pengetahuan saja, namun mereka ditantang menghasilkan ide atau produk di akhir untuk menunjukkan perkembangan pembelajaran mereka.

Model pembelajaran *Project-based learning* memperluas kesempatan kepada pendidik untuk memfasilitasi *learning experience* atau pengalaman belajar pada peserta didik berupa untuk menyelesaikan serangkaian prosedur kerja dalam rangka menyelesaikan proyek yang ditugaskan. Proyek yang ditugaskan tersebut terdiri dari tugas-tugas kompleks dan umumnya terdiri atas pertanyaan atau permasalahan yang menantang. Selain itu menuntut peserta didik bekerja berdasarkan prosedur atau tahapan ilmiah. Dengan kata lain *project-based learning* adalah model pembelajaran yang komprehensif yang melibatkan peserta didik secara terorganisir dan kooperatif untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah tertentu. Model pembelajaran *project-based learning* mendorong setiap peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta membutuhkan kolaborasi, komunikasi, pemecahan masalah dan pembelajaran mandiri (Musa et al., 2011).

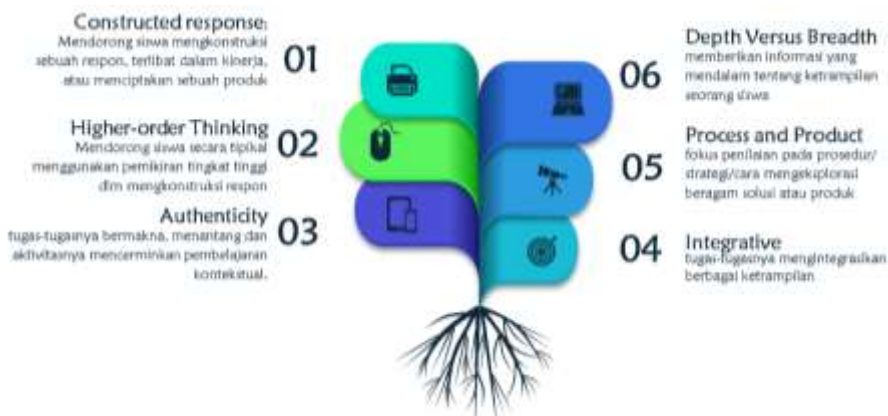
Project-based learning juga mencerminkan perspektif Vygotskian tentang pembelajaran. Vygotsky ber teori bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial yang mendorong individu untuk menghadapi tantangan kognitif di atas tingkat kemampuan mereka saat ini (Holzman, 2017; Van Galen, 2003). Selain itu, pemahaman akan berkembang ketika peserta didik masuk ke dalam diskusi dan interaksi yang bermakna dengan sesama peserta didik atau pendidik yang lebih cakap. Ini memungkinkan peserta didik untuk memodelkan pemecahan masalah, membantu mencari solusi, memantau kemajuan dan mengevaluasi keberhasilan sambil melibatkan diri dalam *project-based learning*. Melalui pengalaman belajar seperti itu Musa dkk. Menegaskan bahwa tidak bisa dipungkiri bahwa *project-based learning* bermanfaat bagi peserta didik karena mereka memperoleh dan mempraktekkan tidak hanya keterampilan bekerja menyelesaikan proyeknya, tetapi juga keterampilan berbahasa ketika melaksanakan dan melaporkan pekerjaan proyek (Musa et al., 2011).

Suzie Boss dan Jane Krauss menyatakan bahwa ada beberapa alasan *project-based learning* ini kembali banyak dikaji menjadi pendekatan yang unggul (Boss & Krauss, 2015; Krauss & Boss, 2013), yaitu: 1) Kompetensi yang dikembangkan bukan hanya tentang materi semata namun dikembangkan berbagai kompetensi sekaligus, 2) Peserta didik terlibat dalam kegiatan dunia nyata dan mempraktekkan strategi yang digunakan dalam kegiatan yang otentik, 3) Peserta didik bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan masalah yang bermakna bagi mereka. Dalam banyak kasus, peserta didik terlibat di awal desain proyek, menyumbangkan ide-ide mereka pada tahap pencarian dan penyelesaian masalah.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa "*Project-based learning is not limited to providing students with content knowledge, but further develops their psychomotor and social skills, such as searching for information from different resources, critical thinking, problem solving, self-evaluation, summarizing and giving presentations which are highly recommended for long life learning*" (Aldabbus, 2018). Jadi pembelajaran berbasis proyek tidak terbatas pada membekali peserta didik dengan pengetahuan atau konten materi yang dipelajari, tetapi lebih mengembangkan keterampilan psikomotorik dan sosial mereka, seperti mencari informasi dari berbagai sumber, berpikir kritis, pemecahan masalah, evaluasi diri, meringkas dan memberikan presentasi yang sangat bermanfaat dan direkomendasikan untuk mengembangkan keterampilan belajar sepanjang hayat. Selain mempelajari isi/tugas dan kegiatan proyek, terdapat semacam "pembelajaran tambahan" yang terjadi dalam sebuah *project-based learning* (Boss & Krauss, 2015), yaitu: 1) *Students develop good communication skills to break through cultural misunderstanding and find consensus*, 2) *Students develop good inquiry skills, which foster a sense of wonderment at the differences in the world.*, 3) *Students learn to be flexible with their working hours because they know other people are relying on them to meet their deadlines*, 4) *Students develop a fuller understanding of how the world works and that it does not just revolve around them*, 5) *Students achieve the feeling that, through communication with and understanding of other people, individuals can do something about changing the world.* Jadi dengan pembelajaran *project-based learning*, selain mempelajari isi/tugas dan kegiatan proyek, kemampuan peserta didik yang dikembangkan melalui *project-based learning* yaitu: 1) Peserta didik mengembangkan keterampilan komunikasi, 2) Peserta didik mengembangkan keterampilan inkuiri yang baik, 3) Peserta didik belajar untuk memperhatikan waktu, 4) Peserta didik mengembangkan pemahaman yang lebih lengkap tentang bagaimana bekerja, 5) Peserta didik mencapai perasaan bahwa, melalui komunikasi dengan dan pemahaman orang lain, individu dapat melakukan sesuatu untuk menyelesaikan sebuah masalah.

Untuk membangun keterampilan abad 21 dalam implementasi *project-based learning*, tidak hanya pada proses pembelajarannya saja, namun dapat pula dilakukan melalui evaluasi pembelajarannya, yaitu pada penggunaan tehnik evaluasi yang mendorong pendidik untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan *critical thinking, creative thinking, collaboration* dan *communication skills* peserta didik. Stephanie Bell menjelaskan bahwa *critical thinking, creative thinking, collaboration* dan *communication skills* peserta didik tidak semuanya dapat diukur melalui tes atau penilaian standar yang secara umum dilakukan, misalnya tes *multiple choice* atau *essay*. Dengan

demikian setiap pendidik perlu mengubah hal ini ketika mengajarkan keterampilan abad ke-21. Maka melalui *project-based learning*, penilaian peserta didik cenderung memfasilitasi penilaian otentik, seperti penilaian kinerja peserta didik menggunakan rubrik, *self evaluation* dan juga refleksi diri (Bell, 2010). Jika merujuk pada karakteristik penilaian otentik, maka dapat dikatakan bahwa antara *project-based learning* dengan penilaian otentik saling mendukung. O'Malley dan Pierce menjelaskan bahwa terdapat beberapa karakteristik penilaian otentik, diantaranya (O'Malley & Pierce, 1996):



Gambar 1. Karakteristik Penilaian Otentik (Gambar diolah dari O'Malley & Pierce, 1996)

Selain itu, melalui penilaian otentik, setiap peserta didik akan mengalami sebuah pengalaman belajar melalui serangkaian proses penilaian yang diberikan pendidik kepada mereka. Mereka didorong melakukan refleksi atas kemajuan belajar mereka, target dan pembagian pekerjaan mereka dalam kelompok kolaboratif, kontribusi mereka, negosiasi, saling mendengarkan, serta mengapresiasi ide-ide yang disampaikan kelompok lain. Setiap peserta didik akan berupaya mengevaluasi proyek, usaha, motivasi, minat, dan tingkat produktivitas mereka sendiri. Setiap peserta didik akan berperan menjadi teman kritis bagi teman lainnya melalui proses umpan balik yang konstruktif antar peserta didik, dan saling menyadarkan akan kekuatan mereka sendiri dan saling meningkatkan interaksi antar mereka (Bell, 2010).

Langkah model *project-based learning* terdiri dari tiga tahap, yaitu: 1) kompetensi yang diharapkan, yaitu bertujuan memberi pemahaman kepada peserta didik tentang kemampuan atau kompetensi dan hasil yang diharapkan setelah menyelesaikan proyek, 2) Pekerjaan/tugas Proyek, yakni pemberian pekerjaan atau tugas berupa sebuah proyek yang harus diselesaikan peserta didik, dan 3) evaluasi, yaitu melakukan evaluasi pencapaian proses pembelajaran dan kompetensi peserta didik secara otentik atas hasil proyek yang telah dilakukan peserta didik (Jalinus et al., 2017).

Pendapat lain menjelaskan bahwa langkah-langkah pelaksanaan *project-based learning* adalah sebagai berikut (Nurohman, 2015):

Menentukan pertanyaan mendasar (*start with the essential question*)

Pada tahap ini, proses belajar diawali melalui sebuah pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan-pertanyaan yang mendorong peserta didik untuk beraktivitas menyelesaikan sebuah proyek.

Merancang desain proyek (*design a plan for the project*)

Proses perancangan dilakukan melalui kelompok-kelompok kolaboratif yang dibimbing oleh pendidik. Setiap peserta didik berkontribusi atas perancangan tersebut, dengan mereka merasa terlibat dan merasa memiliki proyek yang mereka rancang tersebut. Dapat pula dirancang aturan kegiatan, pembagian kerja dan target-target untuk menyelesaikan proyek.

Membuat jadwal (*create a schedule*)

Pendidik dan peserta didik berdiskusi dan berkolaborasi untuk mengatur jadwal dan rangkaian kegiatan dalam rangka menyelesaikan proyek yang telah mereka rancang sebelumnya. Pada tahap ini dapat dilakukan melalui: 1) menyusun timeline dalam rangka penyelesaian proyek, 2) menentukan batas waktu penyelesaian, 3) memfasilitasi dan mengarahkan peserta didik agar mereka mampu merencanakan dan menyelesaikan dengan cara-cara yang efektif dan sebagainya.

Memonitor peserta didik dan progres proyek mereka (*monitor the students and the progress of the project*)

Dalam hal ini pendidik memiliki tanggung jawab dalam memonitor setiap tahapan dan aktivitas peserta didik ketika mereka bekerja menyelesaikan proyek mereka. Hal ini dapat dilakukan dengan merancang rubrik atau jurnal kerja yang intinya merekam aktivitas penting yang dilakukan peserta didik selama menyelesaikan proyek.

Melakukan asesmen atas hasil proyek (*assess the outcome*)

Asesmen dilakukan pendidik untuk mengetahui tingkat ketercapaian kompetensi, kemajuan setiap peserta didik, memberi *feedback* atas pemahaman yang dicapai setiap peserta didik. Selain itu, asesmen ini berguna bagi pendidik untuk menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

Mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*)

Di akhir pembelajaran, pendidik memfasilitasi refleksi bersama agar terjadi proses refleksi atas aktivitas dan hasil dari penyelesaian proyek yang dicapai oleh peserta didik. Setiap peserta didik dapat difasilitasi untuk mendeskripsikan pengalaman mereka selama penyelesaian proyek. Selain itu dapat dilakukan pula diskusi guna perbaikan kinerja selama proses pembelajaran dan penyelesaian proyek. Harapannya akan menemukan sebuah hal baru (*new inquiry*) dalam mengatasi permasalahan seperti yang diajukan ketika awal pembelajaran.

Pembelajaran Sosiologi Bermakna Melalui Implementasi *Project-Based Learning*

Tujuan, Hakekat dan Pendekatan Pembelajaran Sosiologi yang Bermakna

Merujuk pada Dokumen Kurikulum 2013, mata pelajaran sosiologi diajarkan pada jenjang SMA dengan tujuan sebagai berikut: 1) meningkatkan penguasaan pengetahuan sosiologi di kalangan peserta didik yang berorientasi pada pemecahan masalah dan pemberdayaan sosial; 2) mengembangkan pengetahuan Sosiologi dalam praktek, atau praktek pengetahuan Sosiologi untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah sosial; 3) menumbuhkan sikap religius dan etika sosial yang tinggi di kalangan peserta didik sehingga memiliki kepekaan, kepedulian dan tanggungjawab memecahkan masalah-masalah sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut, materi-materi pembelajaran yang diajarkan dengan berorientasi pada penumbuhan kesadaran individual dan sosial (kelas X), kepekaan dan kepedulian terhadap masalah-masalah sosial dan tanggungjawab pemecahan masalah sosial (kelas XI), dan kemampuan untuk melakukan pemberdayaan sosial (kelas XII) (Kemendikbud, 2012).

Apabila mencermati tujuan pembelajaran sosiologi tersebut, maka pembelajaran sosiologi hendaknya diarahkan untuk melatih peserta didik SMA agar memahami dan membedakan persoalan-persoalan sosial disekitar mereka dengan perspektif materi sosiologi yang sedang mereka pelajari. Dengan demikian dapat mendorong keterlibatan sosial peserta didik dalam masyarakat sekitarnya. Selain itu, pembelajaran sosiologi di SMA tidak hanya bertujuan meningkatkan pengetahuan, namun mampu meningkatkan rasa ingin tahu, mempertajam analisis sosial, serta memperluas pandangan peserta didik dalam menjalani dan terlibat dalam kehidupan kesehariannya dalam bermasyarakat. Untuk itu tujuan belajar sosiologi pada jenjang SMA adalah untuk mendapatkan imajinasi sosiologi. Dengan demikian peserta didikan yang belajar sosiologi bisa memahami setiap gejala sosial yang ada dalam kehidupan masyarakat sekitarnya. Upaya

memahami setiap gejala sosial akan dapat tercapai jika seseorang tersebut melakukan pengamatan fenomena dan permasalahan sosial disekitarnya, mengumpulkan data dan informasi, menganalisis dan mengolahnya lalu menyimpulkan dan mengkomunikasikan solusi yang ia tawarkan. Maka inilah titik temu antara tujuan pembelajaran sosiologi dengan model *project-based learning*, yaitu model ini mampu memfasilitasi berbagai pengalaman belajar peserta didik melalui berbagai aktivitas tersebut.

Materi-materi dalam pembelajaran sosiologi yang diajarkan pada jenjang SMA ditujukan guna mengembangkan kompetensi peserta didik dalam memahami fenomena-fenomena dalam kehidupan bermasyarakat yang ada dalam kehidupan sehari-hari mereka dengan segala permasalahannya. Materi tersebut meliputi konsep dasar, pendekatan, metode, dan teknik analisis untuk mengkaji beragam peristiwa atau fenomena serta berbagai permasalahan pada kehidupan nyata yang terjadi di masyarakat. Dengan demikian, dalam tataran ideal, proses pembelajaran sosiologi pada jenjang SMA tidak hanya memfasilitasi belajar terkait konsep-konsep, tapi hendaknya sampai pada implementasi sederhana konsep dasar sosiologi, pendekatan, metode dan teknik analisis untuk mengkaji beragam peristiwa atau fenomena serta berbagai permasalahan pada kehidupan nyata yang terjadi di masyarakat. Saat peserta didik melihat sebuah fenomena sosial atau permasalahan di sekitar, maka mereka diharapkan mampu melakukan analisis dan mampu menyikapi. Bahkan diharapkan peserta didik akan tergerak menjadi bagian atas solusi. Tentu saja solusi-solusi yang sesuai berdasarkan kemampuan dan kedudukannya sebagai pelajar SMA. Dalam hal ini Santosa menegaskan bahwa pembelajaran sosiologi seharusnya tidak berhenti pada domain mengajarkan tentang pengetahuan, pemahaman konsep semata, namun hendaknya meliputi tiga domain: *orthodoksi* (pemahaman), *orthopathi* (sikap), dan *orthopraxi* (pembiasaan hidup/habituasi). Pemahaman yang benar (*orthodoksi*) akan menumbuhkan yang namanya sikap yang benar (*orthopathi*) dan kemudian akan bertumbuh lagi ke arah tindakan yang benar (*orthopraxis*) (Santosa, 2009). Dengan demikian, materi-materi sosiologi yang diajarkan pada jenjang SMA, tidaklah dipahami dan dimaknai sebagai materi hafalan oleh peserta didik. Tapi jauh lebih bermakna dari itu yakni sebagai jembatan untuk melakukan refleksi kritis atas realitas sosial atau masalah sosial yang dijumpai di sekitar mereka. Atas dasar refleksi tersebut mereka setiap peserta didik yang mempelajari sosiologi diharapkan bergerak dan bertindak melalui resolusi-resolusi sosial yaitu pemecahan masalah yang sifatnya idealis pragmatis sesuai kemampuan & kedudukan mereka sebagai anggota masyarakat yang masih berstatus pelajar dengan segala keterbatasannya.

Upaya mengarahkan pembelajaran sosiologi seperti yang dijelaskan di atas menjadi sebuah agenda penting dalam pembelajaran sosiologi di Indonesia. Sebab pada prakteknya pembelajaran sosiologi SMA yang fokus memberikan konsep dan teori semata tanpa ada pengalaman belajar yang bermakna, sangat dominan terjadi di kelas-kelas pembelajaran sosiologi. Padahal materi-materi sosiologi bukanlah sebuah materi yang hanya harus dihafal peserta didik. Pembelajaran sosiologi SMA perlu diarahkan pada pemahaman dan analisis, dengan demikian peserta didik akan didorong untuk lebih banyak terlibat dalam menemukan kenyataan yang sebenarnya, dan pembelajaran sosiologi menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan masyarakat sekitar juga bahkan gejala alam yang mempengaruhi masyarakat sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari (Hanum, 2005, 2011). Proses pembelajaran sosiologi yang hendaknya memfasilitasi pada pengalaman langsung mengembangkan kompetensi menjelajahi dan memahami masyarakat sekitar secara ilmiah sehingga pembelajaran diarahkan pada proses inkuiri melalui proses pengamatan kehidupan masyarakat. Dengan demikian membantu peserta didik memperoleh pemahaman mendalam terkait fenomena sosial yang terjadi di masyarakat sekitarnya. Guna mencapai pembelajaran sosiologi di SMA yang ideal tersebut, pendidik yang mengajarkan sosiologi di SMA perlu kompetensi yang tidak hanya mampu mengajar, tapi juga mampu mendidik, menginspirasi dan menggerakkan. Mereka harus mampu memfasilitasi peserta didik dengan proses pembelajaran

yang memberikan pengalaman-pengalaman belajar (*learning experiences*) yang akan membentuk kompetensi-kompetensi sesuai dengan harapan ideal di atas. Pada Kurikulum 2013, salah satu pendekatan yang diyakini mampu memfasilitasi hal tersebut adalah pendekatan pembelajaran ilmiah (*scientific approach*) pada proses pembelajarannya (Kemendikbud, 2012).

Scientific approach merupakan salah satu pendekatan pembelajaran inkuiri yang selaras dengan teori belajar konstruktivisme. Pengembangan kompetensi peserta didik pada ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik yang kemudian dielaborasi oleh guru melalui beragam pengalaman belajar merupakan sasaran pembelajaran dengan pendekatan ilmiah ini. Pada dokumen implementasi Kurikulum 2013 dijelaskan bahwa ketiga ranah kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan (proses) psikologis yang berbeda. Sikap diperoleh melalui aktivitas: menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Sementara itu, keterampilan diperoleh melalui aktivitas: mengamati, menanya, menalar, menyaji, dan mencipta (Kemendikbud, 2013a). Melalui Permendikbud no 81A Tahun 2013 telah ditegaskan pula bahwa proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan. Adapun model pembelajaran yang mendukung penerapan pendekatan saintifik diantaranya adalah model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) (Kemendikbud, 2013b). Implementasi pembelajaran melalui *scientific approach* ini juga akan mengarahkan setiap pendidik mata pelajaran sosiologi di SMA untuk melaksanakan pembelajaran yang kontekstual. Hal ini dapat direpresentasikan melalui kontekstualisasi materi-materi sosiologi yang diajarkan kepada peserta didik dengan fenomena-fenomena sosial yang terjadi di tengah-tengah masyarakat atau kehidupan sosial sekitar peserta didik. Dengan demikian dalam setiap pembahasannya, pendidik dan peserta didik akan menemukan relevansi materi-materi sosiologi yang dipelajarinya dengan masalah-masalah sosial secara riil yang dihadapi masyarakat.

Berdasarkan uraian tentang tujuan pembelajaran, hakekat pembelajaran dan pendekatan pembelajaran sosiologi di atas maka penulis berpandangan bahwa pembelajaran sosiologi yang bermakna adalah pembelajaran sosiologi yang tidak hanya sebatas transfer informasi dan ilmu pengetahuan saja, namun pembelajaran yang mampu memfasilitasi pembelajar untuk menjadikan pengetahuan itu sebagai sarana transformasi diri. Apalagi jika dikaitkan dengan konteks saat ini, bahwa setiap pendidik sosiologi saat ini menghadapi peserta didik-siswi generasi digital (*digital native*). Generasi tersebut bukan lagi generasi yang pasif dan terkekang dalam proses belajar. Bagi mereka belajar tidak semata-mata untuk mengumpulkan dan menyimpan sebanyak mungkin pengetahuan di memorinya demi menjadi generasi terdidik. Indikator manusia terdidik pada era digital ini bukan lagi mampu atau tidaknya seseorang mencerna pengetahuan, namun bagaimana ia memanfaatkan pengetahuan tersebut untuk mentransformasi dirinya.

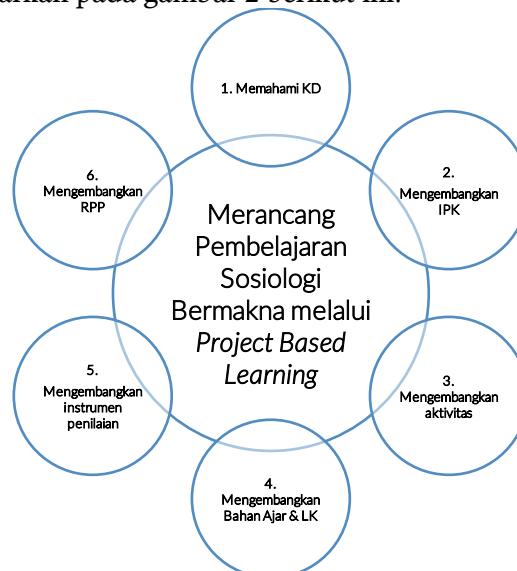
Maka pembelajaran sosiologi yang bermakna hendaknya mampu memfasilitasi peserta didiknya untuk mengaktualisasikan potensi-potensi diri mereka dalam mengambil dan mengungkapkan status serta peran masing-masing dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat dimana mereka tinggal. Konkritnya kelas-kelas pembelajaran sosiologi hendaknya secara komprehensif memfasilitasi peserta didiknya untuk: 1) menguasai pengetahuan Sosiologi, 2) mengembangkan praktek-praktek pengetahuan Sosiologi untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah sosial, dan 3) menumbuhkan kepekaan, kepedulian dan tanggungjawab memecahkan masalah-masalah sosial. Selain itu, kelas-kelas pembelajaran sosiologi hendaknya benar-benar memfasilitasi keterlibatan peserta didik, salah satu alternatif untuk ini adalah melalui *project-based learning*. Dalam hal ini dapat diwujudkan ketika para pendidik mampu:

1. *use active and collaborative learning techniques, and students teach each other, or work on projects together;*
2. *offer a higher level of academic challenge to write more clearly, do repeated drafts of a paper, to integrate ideas and information from a variety of sources;*

3. *emphasize higher-order cognitive activities, thinking critically and analytically, synthesizing ideas into new interpretations, solving complex real-world problems;*
4. *engage students in enriching co-curricular experiences of community work, practicums, internships, fieldwork studies, foreign language coursework;*
5. *engage in high levels of course-related interactions with their students, such as discussing assignment grades, using email for communication, and discussing career plans.* (Laurillard, 2012, p. 32)

Merancang Pembelajaran Sosiologi Bermakna Melalui Implementasi *Project-based learning*

Bagi pendidik sosiologi, ada beberapa hal penting yang harus dilakukan untuk mengimplementasikan pembelajaran bermakna melalui model *project-based learning*, yaitu: 1) memahami setiap kompetensi dasar (KD) dengan benar, 2) mengembangkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang sesuai untuk mencapai KD; 3) mengembangkan aktivitas pembelajaran (pengalaman belajar) yang selaras dengan IPK; 4) mengembangkan bahan ajar, lembar kegiatan peserta didik, serta media yang sesuai dan dibutuhkan untuk mencapai IPK, 5) mengembangkan instrumen penilaian untuk melihat ketercapaian IPK; dan 6) mengembangkan RPP yang mengakomodasi aktivitas pembelajaran (pengalaman belajar) beragam dan sesuai untuk mencapai IPK. Hal ini dapat digambarkan pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Tahapan Merancang Pembelajaran Sosiologi Bermakna Melalui Implementasi *Project-Based Learning*

Memahami KD

Kompetensi yang akan dicapai melalui pembelajaran sosiologi di SMA dijabarkan dalam Kompetensi Dasar Pelajaran Sosiologi SMA di kelas X, XI, dan XII. Pengamatan penulis, mayoritas pendidik membaca dan memaknai kalimat KD masih secara parsial, bukan secara utuh sebagai satu kalimat KD yang memiliki makna dan tujuan. Misal Kompetensi Dasar:

- 3.3 Mengenali dan mengidentifikasi realitas individu, kelompok, dan hubungan sosial di masyarakat.
- 4.2 Mengolah realitas individu, kelompok, dan hubungan sosial sehingga mandiri dalam memposisikan diri dalam pergaulan sosial di masyarakat.

Berdasarkan pengalaman mendampingi pendidik dalam berbagai pelatihan, kecenderungan pendidik mengartikan KD tersebut dengan mengacu pada bab dan sub bab pada buku-buku pelajaran yang tersedia dan tidak membaca KD secara menyeluruh. Dalam contoh KD di atas, pendidik masih memaknai secara parsial menjadi materi interaksi sosial, nilai, dan norma sosial,

sosialisasi dan pembentukan kepribadian. Sementara keterkaitan setelah peserta didik mengenali dan mengidentifikasi realitas individu, kelompok, dan hubungan sosial dengan sikap mandiri dalam memposisikan diri dalam pergaulan sosial di masyarakat, peserta didik justru terabaikan, sehingga ketercapaian KD tersebut masih perlu dipertanyakan. Hal ini terjadi karena kecenderungan pendidik-pendidik sosiologi SMA masih berorientasi pada materi semata. Kondisi seperti itu akan berimplikasi panjang, mulai dari penyusunan indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang kurang tepat, pemilihan aktivitas pembelajaran dan pemilihan teknik penilaian yang tidak sesuai serta secara keseluruhan pembelajaran menjadi tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan KD.

Mengembangkan IPK

Kompetensi dasar yang ada pada kurikulum harus dikembangkan menjadi indikator pencapaian kompetensi (IPK). Ketika mengembangkan IPK tersebut, sangat mungkin setiap pendidik sosiologi melakukan “break down” KD menjadi IPK yang berbeda-beda. Masing-masing pendidik akan mempunyai strategi yang berbeda dalam mengembangkan IPK sebagai tangga untuk mencapai tujuan pembelajaran atau mencapai ketercapaian atau ketuntasan KD. Hal ini karena dalam mengembangkan IPK perlu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, situasi dan kondisi sekolah dan juga kemampuan pendidik itu sendiri.

Tabel 1. Contoh Pengembangan IPK

KD	IPK
3.1. Mengenali dan mengidentifikasi realitas individu, kelompok, dan hubungan social di masyarakat	1. Mengidentifikasi contoh interaksi sosial 2. Mengidentifikasi contoh nilai sosial 3. Mengidentifikasi contoh norma sosial
4.1. Mengolah realitas individu, kelompok, dan hubungan social sehingga mandiri dalam pergaulan social di masyarakat	4. Menganalisis sosialisasi dan pembentukan kepribadian

Mengembangkan Aktivitas Pembelajaran

Setelah mengembangkan IPK maka fokus selanjutnya adalah merencanakan aktivitas pembelajaran. Langkah ini sebenarnya menjawab pertanyaan “apa yang akan dilakukan peserta didik untuk mencapai atau menuntaskan masing-masing IPK?”.

Tabel 2. Contoh Pengembangan Aktivitas Pembelajaran

No	IPK	Aktivitas	Materi	Jumlah Pertemuan
1.	Mengidentifikasi contoh interaksi sosial	Mengidentifikasi interaksi sosial sehari-hari melalui penulisan laporan tentang interaksi sosial yang dialami peserta didik dalam 1 pekan.	Interaksi sosial	1
2.	Mengidentifikasi contoh nilai sosial	Mengidentifikasi nilai sosial di keluarga dan lingkungan sekitar melalui pengumpulan data.	Nilai sosial	2
3.	Mengidentifikasi contoh norma sosial	Mengidentifikasi norma social di keluarga dan lingkungan sekitar melalui pengumpulan data.	Norma sosial	
4.	Menganalisis sosialisasi dan pembentukan kepribadian	Menganalisis sosialiasi dalam pembentukan kepribadian melalui proyek penyusunan cerita profil diri peserta didik tentang proses sosialisasi dan pembentukan kepribadiannya.	Sosialisasi dan pembentukan kepribadian	4

Harus diperhatikan bahwa seluruh IPK yang disusun telah terakomodir atau terwadahi pencapaiannya melalui serangkaian aktivitas-aktivitas pembelajaran. Satu IPK bisa dicapai dengan 1 aktivitas pembelajaran atau lebih, sangat mungkin juga beberapa IPK dapat dicapai melalui 1 aktivitas pembelajaran, misalkan IPK yang sifatnya pengetahuan beberapa konsep yang terkait dapat digabung menjadi 1 aktivitas, dan sebaliknya 1 IPK dapat menjadi beberapa aktivitas.

Ketika mengimplementasikan *project-based learning*, maka pada tahapan ini dilakukan rancangan proyek yang harus diselesaikan peserta didik. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pendidik sosiologi dalam melakukan rancangan proyek antara lain:

1. Proyek dirancang dengan memperhatikan keterkaitan dengan materi yang sedang dipelajari peserta didik. Dengan demikian proyek yang akan dilaksanakan benar-benar mendukung pemahaman dan pendalaman materi sosiologi yang sedang dipelajari peserta didik.
2. Proyek dapat dirancang dengan melibatkan peserta didik pada pertemuan sebelumnya, atau dapat dirancang oleh pendidik sendiri namun dengan memperhatikan keleluasaan dan karakteristik atau keragaman peserta didik dalam menyelesaikan dan melaporkan proyek.
3. Proyek hendaknya ditekankan pada muatan atau konten materi sosiologi yang sedang dipelajari peserta didik, bukan pada bentuk hasil/produk dari proyek. Dengan demikian peserta didik tetap fokus pada muatan atau konten materi sosiologinya. Ketika menyelesaikan proyeknya. Misal, Ketika peserta didik diberikan tugas proyek membuat video bentuk-bentuk lembaga sosial di lingkungan sekitar, mereka tidak hanya fokus pada bentuk videonya namun lebih fokus pada temuan dan analisis lembaga sosial yang ditemukannya sesuai dengan materi lembaga sosial yang sedang dipelajarinya. Hal ini juga berlaku ketika pendidik membuat panduan proyek dan pedoman penilaian proyek.
4. Ketika proyek selesai, berikan ruang yang cukup untuk peserta didik menyajikan hasil proyek mereka dengan sharing dan refleksi di kelas. Tidak hanya sebagai bentuk penghargaan atas kerja keras siswa menyelesaikan proyek, atau sebagai proses penilaian. Namun hal yang lebih penting adalah menumbuhkan kemampuan *critical thinking*, *creative thinking*, *collaboration* dan *communication skills* peserta didik.

Penjelasan di atas sejalan dengan pendapat Aldabus bahwa:

It is very important to make the project meaningful by giving students enough freedom for their voice and choice about how to carry out the project. They should be encouraged to use their ideas in designing the project, what materials to be used, and sources of information and how to present the end product. This room would help them to be more creative and independent learners. During the process of conducting the project, teachers should make sure that learners have sufficient time and opportunities to practice skills such as effective communication, using technology, critical thinking and problem solving which all are important for 21st century job market. (Aldabus, 2018).

Menjadi hal yang sangat penting untuk membuat proyek bermakna dengan memberi peserta didik cukup kebebasan untuk bersuara dan memilih tentang bagaimana melaksanakan proyek tersebut. Mereka harus didorong untuk menggunakan ide-ide mereka dalam merancang proyek, bahan apa yang akan digunakan, dan sumber informasi dan bagaimana menyajikan produk akhir. Ruang ini akan membantu mereka menjadi pembelajar yang lebih kreatif dan mandiri. Selama proses pelaksanaan proyek, pendidik harus memastikan bahwa peserta didik memiliki waktu dan kesempatan yang cukup untuk berlatih keterampilan seperti komunikasi yang efektif, menggunakan teknologi, berpikir kritis dan pemecahan masalah yang semuanya penting untuk pasar kerja abad ke-21.

Mengembangkan Bahan Ajar & Lembar Kerja Peserta didik

Setelah mengembangkan aktivitas maka langkah selanjutnya adalah melengkapi dengan bahan ajar yang beragam dan lembar kerja yang akan menjadi pedoman peserta didik dalam

melakukan aktivitas pembelajaran. Bahan ajar di era digital saat ini sangat memungkinkan seorang pendidik mencari atau memulung dari berbagai sumber, sehingga peserta didik belajar dari beragam sumber belajar. Satu hal lagi yang penting adalah lembar kerja peserta didik, yakni wujud nyata aktivitas pembelajaran yang sudah dituliskan dalam dalam rancangan aktivitas dan RPP. Aktivitas pada lembar kerja peserta didik inilah yang akan menjadi panduan operasional bagi pendidik dan peserta didik untuk mewujudkan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Bahkan LKS menjadi bagian penting untuk mengarahkan pada terjadinya pembelajaran bermakna atau tidak, mendorong terjadinya pembelajarannya HOTS atau LOTS, atau mendorong terjadi pembelajaran yang mengasah life skill peserta didik atau tidak. Untuk itu perlu keselarasan antara IPK, aktivitas, bahan ajar dan LKS. Dapat dibayangkan jika KD dan IPK menuntut pencapaian kompetensi yang tinggi pada peserta didik namun LKS yang digunakan berisi aktivitas pembelajaran yang rendah, maka otomatis pencapaian kompetensi sulit tercapai. Maka menyusun bahan ajar dan LKS menjadi langkah penting ketika seorang pendidik sosiologi ketika ingin mewujudkan pembelajaran bermakna.

Tabel 3. Contoh Pengembangan Bahan Ajar & Lembar Kerja

IPK	Aktivitas Pembelajaran (... X TM)
Menganalisis sosialisasi dan pembentukan kepribadian	Menganalisis sosialisasi dalam pembentukan kepribadian melalui proyek penyusunan cerita profil diri peserta didik tentang proses sosialisasi dan pembentukan kepribadiannya. (4 x TM)
Bahan Ajar & LK	
1. Bahan ajar utama adalah buku paket peserta didik materi sosialisasi dan pembentukan kepribadian 2. Bahan ajar tambahan: Artikel pada media online pada link https://www.kompas.com/skola/read/2020/02/01/140000269/sosialisasi--pengertian-proses-fungsi-dan-tujuannya?page=all 3. Lembar kerja peserta didik	

Mengembangkan Instrumen Penilaian

Langkah berikutnya yang harus dipersiapkan secara cermat dalam mewujudkan pembelajaran sosiologi yang bermakna adalah mengembangkan instrumen penilaian yang selaras dengan KD, IPK dan aktivitas pembelajaran. Ketercapaian pemahaman atau pengetahuan peserta didik atas materi yang diajarkan memang penting dalam sebuah pembelajaran sosiologi, sehingga perlu dilihat tingkat ketercapaiannya melalui sebuah proses penilaian kognitif. Namun perlu diingat dan kembali mencermati tujuan pembelajaran sosiologi di SMA (Kurikulum 2013), bahwa pembelajaran sosiologi tidak hanya bertujuan membekali penguasaan pengetahuan Sosiologi semata, namun juga mengembangkan praktek-praktek pengetahuan Sosiologi untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah sosial, dan menumbuhkan kepekaan, kepedulian dan tanggungjawab memecahkan masalah-masalah sosial. Jika mencermati ini maka penilaian yang digunakan semaksimal mungkin mengarah pada penilaian otentik dan penilaian yang basisnya pada aktivitas seperti aktivitas proyek atau menghasilkan produk dan sebagainya. Dengan demikian konsep-konsep sosiologi yang dipelajari peserta didik didorong untuk dipahami dan diinternalisasi peserta didik melalui aktivitas nyata dan bukan dihafal untuk kepentingan menjawab soal ujian semata. Misalkan dalam situasi dan kondisi yang hanya memungkinkan penilaian kognitif (umumnya pilihan ganda dan esay), maka bentuk soal pun sudah tidak sepatutnya hanya mengarahkan peserta didik untuk pandai menghafal materi sosiologi yang dipelajarinya. Jadi penilaian kognitif tidak untuk menentukan peserta didik yang banyak hafal konsep-konsep sosiologi, namun hendaknya menentukan peserta didik yang pandai mengidentifikasi, menganalisis terkait fenomena sosial disekitarnya dengan memanfaatkan pengetahuan dan pemahamannya atas konsep-konsep sosiologi yang dipelajarinya. Maka soal-soal yang berpola high order thinking dan muatannya kontekstual sangat diperlukan.

Tabel 4. Contoh Pengembangan Instrumen Penilaian

IPK	Aktivitas Pembelajaran (... X TM)
Menganalisis sosialisasi dan pembentukan kepribadian	Menganalisis sosialisasi dalam pembentukan kepribadian melalui proyek penyusunan cerita profil diri peserta didik tentang proses sosialisasi dan pembentukan kepribadiannya. (4 x TM)
Penilaian	
Tehnik penilaian: <i>Penilaian non tes</i>	
Jenis Penilaian: <i>Penilaian produk</i>	
Instrumen Penilaian: <i>LK dan Rubrik Penilaian</i>	

Dalam hal penilaian ini perlu diingatkan kembali bahwa, ketika proyek selesai, sangatlah penting menyediakan waktu yang cukup untuk proses berbagi, refleksi dan evaluasi. Aldabus menegaskan bahwa:

After answering the main driving question, learners have to share with each other the gathered information to be evaluated and summarized, then more sub questions can be generated by students for more detailed information. Feedback and revision is another important element of project based learning. The teacher along with peers work together to provide constructive feedback to each other. Students usually learn from the process of conducting the project through which they revise and modify their work according to the feedback received from their teacher and peers. Presenting the end product to a public audience like students and teachers of other classes, parents, community members and friends is considered the main motive for students to work hard and feel proud of what they have done. So students should be encouraged as much as possible to display their projects and talk about them to other people and answer their questions. (Aldabbus, 2018).

Jadi setelah peserta didik menyelesaikan proyek dan mampu menjawab pertanyaan/tugas, peserta didik diberikan kesempatan saling berbagi informasi yang dikumpulkan untuk dievaluasi dan disimpulkan. Proses ini mendorong peserta didik untuk saling berbagi informasi, cerita dan pengalamannya secara lebih rinci. Umpan balik dan revisi adalah elemen penting lain dari pembelajaran berbasis proyek. Pendidik bersama teman sejawat bisa bekerja sama untuk saling memberikan umpan balik yang konstruktif atas hasil proyek. Peserta didik dapat belajar dari proses pelaksanaan proyek di mana mereka merevisi dan memodifikasi pekerjaan mereka sesuai dengan umpan balik yang diterima dari pendidik dan sesama peserta didik. Mempresentasikan produk akhir kepada khalayak umum seperti siswa dan pendidik di kelas lain, (atau bahkan) orang tua, anggota masyarakat dan teman-teman bisa menjadi pendorong utama peserta didik untuk bekerja keras dan merasa bangga dengan apa yang telah mereka lakukan. Jadi siswa harus didorong sebanyak mungkin untuk menampilkan proyek mereka dan membicarakannya kepada orang lain dan menjawab pertanyaan mereka.

Mengembangkan RPP

Berdasarkan rancangan dan pengembangan yang dilakukan sebelumnya maka langkah terakhir adalah merangkai itu semua menjadi sebuah skenario pembelajaran, atau dalam dokumen formalnya mengembangkan sebuah rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). KD, IPK dan aktivitas pembelajaran menjadi acuan dalam menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan, sumber/bahan ajar dan media pembelajaran yang dibutuhkan, teknik penilaian yang akan digunakan dan instrumen penilaian yang harus disiapkan. Sementara aktivitas pembelajaran yang telah dirancang harus menjadi acuan pendidik untuk menyusun langkah-langkah pembelajaran terutama pada bagian inti pembelajaran. Tentu saja dengan memperhatikan sintaks atau langkah pembelajaran sesuai dengan model/metode pembelajaran yang sudah ditentukan.

Tabel 5. Contoh Pengembangan RPP

IPK	Aktivitas Pembelajaran (4 X TM)
Menganalisis sosialisasi dan pembentukan kepribadian	Menganalisis sosialisasi dalam pembentukan kepribadian melalui proyek penyusunan cerita profil diri peserta didik tentang proses sosialisasi dan pembentukan kepribadiannya. (4 x TM)
Skenario /RPP (1 TM = 3 x 45')	

Skenario Pembelajaran Daring melalui Zoom & WA



Skenario Pembelajaran Tatap Muka :



Kegiatan pembelajaran moda daring (pertemuan/TM 1)

- Pendidik memberikan pengantar dan tanya jawab materi tentang sosialisasi dan pembentukan kepribadian (30 menit)
- Pendidik mengenalkan masalah terkait proses sosialisasi dan pembentukan kepribadian dan menjelaskan prosedur/teknis mengerjakan LKS dan bertanya jawab dengan peserta didik (15 menit)
- Peserta didik merancang proyeknya masing-masing sesuai masalah yang diberikan pendidik dan petunjuk di LKS (30 menit)
- Peserta didik menyusun rencana kerja masing-masing untuk menyelesaikan proyeknya sesuai petunjuk LKS (offline di rumah masing-masing)
- Peserta didik melaksanakan proyeknya dan pendidik memantau melalui aplikasi WA (offline di rumah masing-masing)

Kegiatan pembelajaran moda tatap muka (pertemuan/TM 1)

- Pendidik memberikan pengantar dan tanya jawab materi tentang sosialisasi dan pembentukan kepribadian (30menit)
- Pendidik mengenalkan masalah terkait proses sosialisasi dan pembentukn kepribadian dan menjelaskan prosedur/teknis mengerjakan LKS dan bertanya jawab dengan peserta didik (15 menit)
- Peserta didik merancang proyeknya masing-masing sesuai masalah yang diberikan pendidik dan petunjuk di LKS (30menit)
- Peserta didik menyusun rencana kerja masing-masing untuk menyelesaikan proyeknya sesuai petunjuk LKS (30menit)
- Pendidik meminta beberapa peserta didik mempresentasikan rancangan proyek & rencana kerjanya (15 menit)
- Pendidik memberikan review atas presentasi beberapa peserta didik

-
- Pendidik meminta peserta didik melaksanakan proyeknya sesuai petunjuk LKS di rumah dan mempresentasikan perkembangannya pada pertemuan berikutnya
-

Kesimpulan

Kreativitas, kolaborasi, kemampuan bekerja sama, kemampuan memproses informasi secara kritis, kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berempati merupakan kompetensi yang dianggap penting untuk masa depan. Untuk itu pembelajaran yang dilaksanakan sudah saatnya menerapkan model-model pembelajaran yang mampu mengakomodasi atau memfasilitasi peserta didik untuk membangun dan mengembangkan kompetensi-kompetensi tersebut, salah satunya adalah model *Project-based learning*. Model tersebut merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk memberikan pengalaman belajar berupa melakukan serangkaian prosedur kerja atau menyelesaikan sebuah proyek. Model tersebut mengharuskan peserta didik untuk berpikir kritis, analitis, menggunakan kemampuan berpikir yang tinggi, dan membutuhkan kolaborasi, komunikasi, pemecahan masalah dan pembelajaran yang mandiri. Pembelajaran *project-based learning* dianggap merepresentasikan pembelajaran sosial yang akan mendorong peserta didik menjadi mahir dengan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, negosiasi, dan kolaborasi. Untuk itu model ini sangat direkomendasikan untuk diimplementasikan pada pembelajaran sosiologi, apalagi dalam rangka mewujudkan pembelajaran sosiologi yang bermakna. Bagi pendidik sosiologi, ada beberapa hal penting yang harus dilakukan untuk mengimplementasikan pembelajaran bermakna melalui model *project-based learning*, yaitu: 1) memahami setiap kompetensi dasar (KD) dengan benar, 2) mengembangkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang sesuai untuk mencapai KD; 3) mengembangkan aktivitas pembelajaran (pengalaman belajar) yang selaras dengan IPK; 4) mengembangkan bahan ajar, lembar kegiatan peserta didik, serta media yang sesuai dan dibutuhkan untuk mencapai IPK, 5) mengembangkan instrumen penilaian untuk melihat ketercapaian IPK; dan 6) mengembangkan RPP yang mengakomodasi aktivitas pembelajaran (pengalaman belajar) beragam dan sesuai untuk mencapai IPK.

Daftar Pustaka

- Aldabbus, S. (2018). Project-Based Learning: Implementation & Challenges. *International Journal of Education, Learning and Development*, 6(3), 71–79.
- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Bender, W. N. (2012). *Project-Based Learning: Differentiating Instruction for the 21st Century*. Corwin A Sage Company.
- Boss, S., & Krauss, J. (2015). Reinventing project-based learning. *International Society for Technology in Education*.
- Hanum, F. (2005). Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Sosiologi Berbasis Kompetensi. *Semiloka Dosen Dan Guru-Guru Sosiologi Di IKIP Singaraja Bali*.
- Hanum, F. (2011). Konsep, Materi Dan Pembelajaran Sosiologi. *Seminar Regional Pembelajaran Dan Pendidikan Karakter Mapel Sosiologi Di UNS*.
- Holzman, L. (2017). Vygotsky at Work and Play. In *Vygotsky at Work and Play* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203889916>
- Jalinus, N., Nabawi, R. A., & Mardin, A. (2017). *The Seven Steps of Project Based Learning Model to Enhance Productive Competences of Vocational Students*. 102(Ictvt), 251–256. <https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.43>
- Kemendikbud. (2012). *Dokumen Kurikulum 2013*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2013a). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65*

- Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2013b). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81a Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Krauss, J., & Boss, S. (2013). *Thinking Through Project-Based Learning*. In *Corwin A Sage Company*. Corwin.
- Laurillard, D. (2012). *Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology*. In *Taylor & Francis e-Library*. Routledge.
- Merdeka.com. (2019). Nadiem Makarim Ungkap Enam Kompetensi yang Sangat Dibutuhkan Masa Depan. *www.Merdeka.Com*. <https://www.merdeka.com/peristiwa/nadiem-makarim-ungkap-enam-kompetensi-yang-sangat-dibutuhkan-masa-depan.html>
- Musa, F., Mufti, N., Latiff, R. A., & Amin, M. M. (2011). Project-based learning: Promoting meaningful language learning for workplace skills. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 18, 187–195. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.05.027>
- Nasir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Nurohman, S. (2015). Pendekatan Project Based Learning. In *Pendidikan Fisika UNY* (Vol. 1, Issue 1, pp. 1–20). Pendidikan Fisika UNY.
- O'Malley, J. M., & Pierce, L. V. (1996). *Authentic Assessment for English Language Learners: Practical Approaches for Teachers* (1st ed.). Longman.
- Santosa, A. (2009). *Pembelajaran Sosiologi di SMA*. <https://agsasman3yk.wordpress.com/2009/07/13/sosiologi-sma/>
- Van Galen, J. (2003). Vygotsky's Educational Theory in Cultural Context This. In A. Kozulin, B. Gindis, V. S. Ageyev, & S. M. Miller (Eds.), *Cambridge University Press* (Vol. 1, Issue 4). Cambridge University Press.
- Wolpert-Gawron, H. (2016). DIY Project Based Learning for Math and Science. In *DIY Project Based Learning for Math and Science*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315709598>
- Zed, M. (2008). *Metode Peneletian Kepustakaan* (2nd ed.). Yayasan Obor Indonesia.

Apendiks 1. Contoh LKS

Lembar Kerja Peserta didik *Analisis Sosialisasi dan Pembentukan Kepribadian*

Tujuan :

Peserta didik mampu menganalisis pembentukan kepribadian pada dirinya sendiri dan mengkomunikasikannya dalam bentuk cerpen, novel maupun story telling.

Langkah-Langkah :

Tugas utama kalian pada LK ini adalah menceritakan profil diri kalian sendiri. Di dalamnya ceritakan bagaimana profil keluargamu, bagaimana kalian berinteraksi dengan anggota keluarga sehari-hari. Ceritakan hal yang sama tentang teman-temanmu, baik pada kehidupan nyata maupun kehidupan maya (media social). Untuk membantu kalian dalam menyusun cerita lakukan Langkah-langkah berikut:

- 1. Ceritakan tentang dirimu sendiri yang meliputi 4 hal (profil, hobi, aktivitas keseharian dan cita-cita)*
- 2. Tentukan anggota keluarga dan teman-temanmu yang akan masuk dalam cerita kalian (missal ayah, ibu, ataupun saudara dan teman dunia nyata maupun teman di media social)*
- 3. Ceritakan dari masing-masing individu yang sudah ditentukan pada nomor 2 di atas mengenai 3 hal berikut ini:*
 - a. Aktivitas keseharian mereka*
 - b. Interaksinya dengan dirimu sehari-hari*
 - c. Hal-hal positif dari mereka yang mewarnai kepribadianmu (sikap, perilaku, tindakan, kebiasaan)*
- 4. Ceritakan nilai dan norma yang berlaku di tempat tinggalmu dan mempengaruhi kepribadianmu*
- 5. Sajikan dalam cerita yang menarik dan mudah dipahami orang lain*
- 6. Cerita dapat kalian wujudkan dalam bentuk tulisan, cerpen, rekaman audio, rekaman video, atau cerita komik.*
- 7. Setelah hasil karyamu jadi, jawablah beberapa pertanyaan di bawah ini:*
 - a. Media atau agen sosialisasi apa saja yang mempengaruhi kepribadianmu?*
 - b. Apakah Nilai dan norma social dalam keluargamu mempengaruhi kepribadianmu? Jelaskan!*
 - c. Apakah Nilai dan norma social dalam lingkungan tempat tinggalmu mempengaruhi kepribadianmu? Jelaskan!*
- 8. Kumpulkan hasil karya ceritamu beserta jawaban 3 pertanyaan nomor 7 di atas secara bersamaan pada pertemuan berikutnya.*

Apendiks 2. Contoh Rubrik Penilaian

Kompetensi Dasar : Kelas X

3.1 Mengenali dan mengidentifikasi realitas individu, kelompok, dan hubungan social di masyarakat

4.1 Mengolah realitas individu, kelompok, dan hubungan social sehingga mandiri dalam pergaulan social di masyarakat

IPK : Menganalisis sosialisasi dan pembentukan kepribadian

Penilaian :

Tehnik penilaian	Jenis Penilaian	Instrumen Penilaian
Penilaian non tes	Penilaian produk	LK dan Rubrik Penilaian

Soal/Tugas : Menyelesaikan tugas proyek sesuai LKPD

Rubrik Penilaian Cerita Profil Diri Peserta didik

No	Indikator Penilaian	Skor	Deskriptor
1	Menceritakan dirinya sendiri sesuai petunjuk LK (empat point: profil, hobi, aktivitas keseharian dan cita-cita)	4	Jika cerita berisi 4 point
		3	Jika cerita berisi 3 point saja
		2	Jika cerita berisi 2 point saja
		1	Jika cerita berisi 1 point saja
2	Menceritakan anggota keluarga sesuai petunjuk LK (tiga point: aktivitas, interaksi, hal-hal positif)	3	Jika cerita berisi 3 point
		2	Jika cerita berisi 2 point saja
		1	Jika cerita berisi 1 point saja
3	Menceritakan teman pergaulan sesuai petunjuk LK (tiga point: aktivitas, interaksi, hal-hal positif)	3	Jika cerita berisi 3 point
		2	Jika cerita berisi 2 point saja
		1	Jika cerita berisi 1 point saja
4	Menceritakan nilai dan norma yang ada di tempat tinggalnya	4	Jika menyebut & menjelaskan >3 nilai dan norma
		3	Jika menyebut dan menjelaskan 3 nilai dan norma
		2	Jika menyebut dan menjelaskan 2 nilai dan norma
		1	Jika menyebut dan menjelaskan 1 nilai dan norma
5	Menjelaskan agen sosialisasi yang mempengaruhi kepribadiannya	2	Jika menyebut dan menjelaskan >1 agen sosialisasi
		1	Jika menyebut dan menjelaskan 1 agen sosialisasi
6	Menjelaskan nilai dan norma dalam keluarganya yang mempengaruhi kepribadiannya	2	Jika menyebut dan menjelaskan >1 nilai dan norma
		1	Jika menyebut dan menjelaskan 1 nilai dan norma
7	Menjelaskan nilai dan norma dalam lingkungan tempat tinggal yang mempengaruhi kepribadiannya	2	Jika menyebut dan menjelaskan >1 nilai dan norma
		1	Jika menyebut dan menjelaskan 1 nilai dan norma

Skor maksimal = 20

Nilai maksimal = 20 x 5

= 100

Apendiks 3. Contoh RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) - Moda Daring Melalui Aplikasi ZOOM			
Mata Pelajaran	: Sosiologi	Kelas/Semester	: X
Sekolah	: SMA PPPPTK PKN & IPS	Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit
Materi Pokok	: <i>Sosialisasi dan Pembentukan Kepribadian</i>	Pertemuan ke-	: 1

Tujuan Pembelajaran:

Melalui kegiatan penyusunan cerita, peserta didik mampu menganalisis proses sosialisasi dan pembentukan kepribadian dengan baik.

Kegiatan Pembelajaran:

- Pendidik memberikan pengantar dan tanya jawab materi tentang sosialisasi dan pembentukan kepribadian (30menit)
- Pendidik mengenalkan masalah terkait proses sosialisasi dan pembentukn kepribadian dan menjelaskan prosedur/teknis mengerjakan LKS dan bertanya jawab dengan peserta didik (15 menit)
- Peserta didik merancang proyeknya masing-masing sesuai masalah yang diberikan pendidik dan petunjuk di LKS (30menit)
- Peserta didik menyusun rencana kerja masing-masing untuk menyelesaikan proyeknya sesuai petunjuk LKS (*offline* di rumah masing-masing)
- Peserta didik melaksanakan proyeknya dan pendidik memantau melalui aplikasi WA (*offline* di rumah masing-masing)

Model, Sumber dan Media Pembelajaran:

Model Pembelajaran	: Pembelajaran proyek
Bahan/Sumber Belajar	: buku peserta didik mapel sosiologi SMA kelas X, slide powerpoint dan Artikel Media Masa Kompas.com dengan link https://www.kompas.com/skola/read/2020/02/01/140000269/sosialisasi--pengertian-proses-fungsi-dan-tujuannya?page=all
Media pembelajaran	: Internet dan aplikasi tatap maya zoom & WA

Penilaian:

Tehnik & Bentuk Penilaian	: Penilaian Non Tes dengan bentuk Penilaian Produk
Instrumen	: LKS dan Rubrik Penilaian Produk

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) - Moda Daring Melalui Aplikasi ZOOM			
Mata Pelajaran	: Sosiologi	Kelas/Semester	: X
Sekolah	: SMA PPPPTK PKN & IPS	Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit
Materi Pokok	: <i>Sosialisasi dan Pembentukan Kepribadian</i>	Pertemuan ke-	: 1

Tujuan Pembelajaran:

Melalui kegiatan penyusunan cerita, peserta didik mampu menganalisis proses sosialisasi dan pembentukan kepribadian dengan baik.

Kegiatan Pembelajaran:

- Pendidik memberikan pengantar dan tanya jawab materi tentang sosialisasi dan pembentukan kepribadian (30menit)
- Pendidik mengenalkan masalah terkait proses sosialisasi dan pembentukn kepribadian dan menjelaskan prosedur/teknis mengerjakan LKS dan bertanya jawab dengan peserta didik (15 menit)
- Peserta didik merancang proyeknya masing-masing sesuai masalah yang diberikan pendidik dan petunjuk di LKS (30menit)
- Peserta didik menyusun rencana kerja masing-masing untuk menyelesaikan proyeknya sesuai petunjuk LKS (30menit)

- Pendidik meminta beberapa peserta didik mempresentasikan rancangan proyek dan rencana kerjanya (15 menit)
- Pendidik memberikan review atas presentasi beberapa peserta didik
- Pendidik meminta peserta didik melaksanakan proyeknya sesuai petunjuk LKS di rumah dan mempresentasikan perkembangannya pada pertemuan berikutnya

Model, Sumber dan Media Pembelajaran:

Model Pembelajaran	: Pembelajaran proyek
Bahan/Sumber Belajar	: buku peserta didik mapel sosiologi SMA kelas X, slide powerpoint dan Artikel Media Masa Kompas.com dengan link https://www.kompas.com/skola/read/2020/02/01/140000269/sosialisasi--pengertian-proses-fungsi-dan-tujuannya?page=all
Media pembelajaran	: Internet, LCD, Slide Presentasi

Penilaian:

Tehnik & Bentuk Penilaian	: Penilaian Non Tes dengan bentuk Penilaian Produk
Instrumen	: LKS dan Rubrik Penilaian Produk