

IMPLEMENTASI *PROJECT-BASED SYLLABUS* DALAM MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN

Oleh

I Dewa Gede Rat Dwiyana Putra

Tenaga Pendidik pada Fakultas Dharma Acarya IHDN Denpasar

Abstract

One of the important components which determine the quality of education is the quality of instructional process. A qualified instructional process is characterized by the involvement of all instructional aspects, namely; human resources, material, media, and also the environment where the instructional process takes place, (Mukhid, 2007). All of those instructional aspects need to be accommodated by an appropriate method in order to make them effective. An instructional method that is proved effective in improving the instructional process is Project-Based Learning (PBL). This method of teaching and learning would facilitate the students with the instructional process that accommodate the students' creativity and potentials. PBL provides authentic challenges and choices of processes in accomplishing the task. The teacher guides the students as a facilitator while the students do the project using their individual initiative. Moreover, individual initiative which is different in every student then empowers the team work to get the expected goal (Liegel, 2004). Finally, the instructional syllabus should first be constructed to implement PBL effectively that could accommodate all of its advantages. This article would elaborates the application of EFL syllabus that is made based on PBL method. The syllabus was applied in Applied English Class of Religious Education Department, IHDN Denpasar. The findings highlight both benefits and shortcomings of this type of syllabus and also emphasize the importance of Project-Based Syllabus in improving the quality of instructional process.

Keywords: Project-Based Syllabus, Instructional, Quality

I. PENDAHULUAN

Berdasarkan “*Rencana Pengembangan Pendidikan Tinggi 2015-2019*” yang ditetapkan oleh Direktorat Jenderal Kelembagaan dan Kerjasama Iptek dan Dikti Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi pada Januari 2016, program prioritas Kemristekdikti 2015-2019 terdiri dari peningkatan mutu pada urutan pertama, dilanjutkan dengan relevansi, akses, daya saing, dan tata kelola. Khusus untuk program

peningkatan mutu pendidikan, sasaran strategis dan program prioritas perguruan tinggi ditekankan pada perbaikan mutu program profesi guru. IHDN Denpasar sebagai salah satu penyelenggara pendidikan program profesi guru wajib mendukung program yang dicanangkan pemerintah tersebut. Salah satu aspek penting dalam perbaikan mutu program profesi guru tentu saja terletak pada kurikulumnya. Kurikulum yang berkualitas adalah kurikulum yang dikembangkan sesuai

dengan tujuan pendidikan dimana kurikulum itu diaplikasikan, dengan kata lain, silabus-silabus mata kuliah pendukung kurikulum tersebut adalah silabus yang berkualitas pula. Oleh karena itu ada banyak aspek yang perlu diperhatikan dalam menyusun sebuah silabus pembelajaran yang berkualitas. Tyler dalam Nunan (2001) yang menyebutkan bahwa ada empat pertanyaan penting yang harus dijawab oleh seorang pengembang kurikulum sebelum menyusun sebuah silabus pembelajaran, yaitu;

- Tujuan apa yang harus dicapai oleh penyelenggara pendidikan?
- Pengalaman pendidikan apa yang dapat disediakan untuk mencapai tujuan tersebut?
- Bagaimana pengalaman pendidikan tersebut bisa dilaksanakan dengan efektif?
- Bagaimana cara menentukan apakah tujuan pendidikan tersebut telah tercapai atau belum?

Pertanyaan pertama dan kedua berkorelasi langsung dengan desain silabus pembelajaran, pertanyaan ketiga tentang metode pembelajaran yang dipakai untuk mengaplikasikan silabus dan pertanyaan terakhir tentang evaluasi tingkat keberhasilan silabus yang telah diaplikasikan. Oleh karena itu, Nunan (2001) menegaskan bahwa dalam merancang silabus pembelajaran terjadi proses memilih, mengurutkan, dan menyesuaikan isi dari kurikulum pendidikan. Dalam pembelajaran Bahasa, pemilihan konten meliputi penentuan aspek kebahasaan yang akan diajarkan, diantaranya; tata bahasa, pengucapan, perbendaharaan kata, dsb. Disamping aspek kebahasaan, aspek pengalaman pembelajaran seperti topik dan tema pembelajaran juga harus diperhatikan. Oleh karena itu, sebuah silabus pembelajaran memainkan peran penting dalam keberhasilan tujuan pembelajaran secara umum dan secara langsung berkontribusi untuk menentukan kualitas suatu pembelajaran dan Mutu pembelajaran sebagai cerminan Mutu satuan pendidikan.

Pada bagian pembahasan, penulis memaparkan tentang aplikasi suatu model silabus yang disebut dengan *Project-based Syllabus*/silabus berbasis proyek dalam pembelajaran mata kuliah Aplikasi Bahasa Inggris.

II. PEMBAHASAN

1. *Project-Based Learning (PBL)*

Project-Based Learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran inovatif yang dalam pelaksanaannya berorientasi pada proyek. Proyek yang dimaksud disini merupakan suatu tugas yang kompleks yang berdasarkan sebuah pertanyaan atau permasalahan yang menarik, sehingga mampu merangsang kemampuan peserta didik untuk merancang, menyelesaikan masalah, mengambil keputusan atau dengan suatu kegiatan bersifat investigatif, siswa diberikan kesempatan untuk bekerja secara kolaboratif dan spontan dalam waktu yang panjang, sampai akhirnya berakhir pada sebuah produk nyata atau sebuah presentasi hasil (Mergendoller, & Michaelson, 1999 in Agustina, 2009:50).

Menurut Liegel (2004), PBL berasal dari implementasi pembelajaran sesuai dengan pandangan seorang Filsuf Cina, Confucius, yang menyebutkan bahwa;

“I hear, and I forget. I see, and I remember. I do and I understand”

Artinya;

“Saya dengar dan saya lupa. Saya lihat dan saya ingat. Saya lakukan dan saya mengerti”

PBL menekankan pada proses dan produk, dimana para siswa mengatur aktivitas groupnya masing-masing, melakukan investigasi (penggalan informasi) tentang topik yang dibahas, serta menyelesaikan permasalahan dengan menggabungkan berbagai informasi yang ditemukan melalui proses investigasi. Liegel et al, (2004) menyebutkan bahwa PBL adalah suatu bentuk revolusi dalam dunia

pendidikan yang menggantikan system pembelajaran yang bersifat pasif dan ketinggalan jaman dengan sebuah system pembelajaran aktif dengan mengakomodasi lebih dari satu jenis kecerdasan “*multiple intelligences*”. Menurut (Gardner, 1983) dalam bukunya yang berjudul “*Frames of Mind*” yang dikutip dari *Northern Illinois University, Faculty Development and Instructional Design Center, www.niu.edu/facdev* disebutkan bahwa *intelligence* adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau untuk menciptakan produk/hasil, dimana hal ini dihargai/dianggap penting dalam suatu budaya. Disamping memaksimalkan kecerdasan-kecerdasan individual seseorang, inti dari proyek itu sendiri adalah aktivitas kolaboratif. Dalam pembelajaran, yang lebih aktif adalah siswa, sementara guru bertanggungjawab membimbing siswanya dalam melaksanakan proyek seraya mengembangkan inisiatifnya. Jadi, kekuatan kecerdasan masing-masing individu bergabung untuk mensukseskan kegiatan kelompok.

PBL mampu memberi pengalaman yang otentik kepada siswa dalam bentuk; topik, permasalahan, tugas siswa, lokasi dan situasi dimana proyek dikerjakan, pihak yang berkerjasama, hasil proyek, penikmat hasil, dan penilaian proyek. Jadi PBL melibatkan tantangan kehidupan nyata, dan focus pada pernyataan bahwa permasalahan dan hasil yang otentik, pada akhirnya dapat dimanfaatkan di kehidupan nyata. Menurut Slavin, (2008:65) tahap-tahap PBL di dalam kelas adalah; Mengidentifikasi topik dan mengelompokkan siswa, Merencanakan tugas pelajaran, Melaksanakan investigasi, Menyiapkan laporan akhir, Mempresentasikan laporan akhir, dan Evaluasi.

2. Model *Project-Based Syllabus* dalam Pembelajaran Aplikasi Bahasa Inggris

Bedasarkan gagasan Slavin, (2008:65) tentang tahap-tahap PBL, penulis menyusun

suatu program pembelajaran dalam rentang waktu 1 semester (6 bulan). Silabus ini adalah silabus untuk mata kuliah “Aplikasi Bahasa Inggris” di Jurusan Pendidikan Agama, Fakultas Dharma Acarya IHDN Denpasar di tahun ajaran 2015/2016. Aplikasi bahasa Inggris sendiri adalah mata kuliah dengan bobot 2 SKS yang ditempuh di semester 6 oleh mahasiswa di jurusan tersebut. Sesuai dengan judulnya, standar kompetensi mata kuliah ini adalah;

“Diakhir mata kuliah mahasiswa memahami dasar-dasar Bahasa Inggris dilihat dari sudut pandang aplikasi serta mampu menggunakannya secara benar dan berterima dalam konteks kehidupan nyata dan sehari hari”.

Proyek yang dipilih adalah proyek pembuatan RPP/ “*Teaching Scenario*” untuk mata pelajaran Agama Hindu bagi siswa SD dan SMP. Hasil dari RPP tersebut akan diperagakan dalam praktik mengajar yang akan direkam menjadi sebuah video pembelajaran.

Adapun rincian proses penyusunan materi, metode, pengalaman belajar dan evaluasi yang terangkum dalam *Project-Based Syllabus*, adalah sebagai berikut;

a. Langkah 1; Mengidentifikasi topik proyek, menyampaikan teori dan pemahaman tentang topik.

Seluruh langkah proyek disampaikan di awal pertemuan seperti penyampaian kontrak perkuliahan. Dalam langkah ini, seluruh topik pembelajaran akan diperkenalkan beserta hubungannya dengan proyek yang akan dilaksanakan.

Teori dan pemahaman tentang topik yang disampaikan merupakan teori-teori terpilih yang berhubungan dan mendukung produk proyek yang akan dihasilkan diakhir proses pembelajaran. Untuk proyek RPP/ “*Teaching Scenario*” akan diawali dengan penyampaian topik 1,2,3 dan 4 sedangkan untuk proyek video

pembelajaran Agama Hindu berbahasa Inggris akan diawali dengan topik/materi

no 5,6,7 dan 8. Teori-teori yang disampaikan, antara lain;

Tabel 1. Topik Pembelajaran

No	Topik	Materi Pokok	Kontribusi u/ Proyek
1.	<i>Greetings & Introduction</i>	Percakapan yang mengandung bentuk-bentuk <i>Greetings & Introduction</i> yang digunakan dalam kegiatan membuka dan menutup pelajaran.	Peserta perkuliahan mengenal dan mampu memperkenalkan diri, membuka dan menutup pelajaran dengan menggunakan bahasa Inggris.
2.	<i>Cardinal & Ordinal Number</i>	Bentukan tindak tutur; <i>Cardinal & Ordinal numbers, Years, Months, Date, Hours&Number reading.</i>	Peserta perkuliahan mampu menyatakan tanggal pertemuan, menyampaikan urutan-urutan di dalam langkah pembelajaran dan materi.
3.	<i>Positive & Negative Sentence</i>	<i>Conversations, dialogue, reading materials</i> yang mengandung bentuk kalimat positif dan negative.	Peserta perkuliahan mampu membedakan antara kalimat negatif dan positif dan mampu mempergunakannya dengan benar dalam pembelajaran.
4.	<i>Command, Request, Prohibition, Permission.</i>	Bentukan tindak tutur: <i>Issuing Command, Request, Declaring prohibition, & Giving permission.</i>	Ekspresi ini adalah ucapan yang sangat sering dipakai dalam pembelajaran. Hal ini akan mendukung produk proyek pembelajaran.
5.	<i>Yes, No Questions</i>	<i>Conversations, dialogue, reading materials</i> yang mengandung bentuk <i>language functions; Yes, No Questions</i>	Kemampuan bertanya adalah salah satu keahlian penting dalam pembelajaran. Peserta perkuliahan diharapkan mampu menguasai bentuk
6.	<i>5W 1 H Questions</i>	<i>Conversations, dialogue, reading materials</i> yang mengandung bentuk <i>language functions; 5W 1 H Questions</i>	Tanya jawab dalam bahasa Inggris untuk memudahkan mereka dalam menyusun RPP.
7.	<i>Asking & Giving Suggestion</i>	<i>Conversations, dialogue, reading materials</i> yang mengandung bentuk <i>language functions; Asking & Giving suggestion</i>	Dalam sebuah kegiatan pembelajaran, meminta dan memberi saran wajib dilakukan baik dalam sebuah diskusi maupun penutup.
8.	<i>Polite Expressions; Magic Word; Asking Help, Apologizing and Thanking</i>	<i>Conversations, dialogue, reading materials</i> yang mengandung bentuk <i>language functions; Polite expressions; Magic Word (Asking Help, Apologizing and Thanking)</i>	Pengetahuan tentang pernyataan yang sopan dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui oleh calon guru agar dapat diaplikasikan dengan baik.

b. Langkah 2; Merencanakan proyek/ memproyeksikan teori kedalam bentuk proyek

Setelah seluruh teori untuk proyek pertama disampaikan, kegiatan akan dilanjutkan dengan dengan pembagian kelompok secara heterogen, dimana siswa dibagi berdasarkan hobi/kegemaran kemudian disebar ke masing-masing group sehingga di masing-masing grup terdapat variasi kegemaran. Disamping itu kemampuan mahasiswa juga didistribusikan secara merata ke seluruh kelompok. Kelompok yang dibentuk beranggotakan 4-5 orang agar terjadi pembagian tugas yang merata.

Kemudian, teknis pelaksanaan proyek akan disampaikan secara rinci, termasuk langkah-langkah pengerjaan proyeknya. Penyampaian teknis proyek memerlukan 2x pertemuan, 1 pertemuan untuk perencanaan proyek RPP/ *Teaching Scenario* untuk dan 1 pertemuan untuk perencanaan proyek Video Mengajar.

Pada tahap ini, topik-topik pendukung proyek pada langkah pertama disampaikan kembali secara umum dengan menekankan pada aplikasinya pada proyek yang akan dibuat. Penyampaian proyek disertai dengan penyampaian langkah-langkah dan jangka waktu yang jelas untuk melaksanakan langkah selanjutnya seperti; investigasi, penyiapan produk, dan presentasi produk; misalnya seluruh proses berjangka waktu 1 minggu atau sesuai dengan kesepakatan.

c. Langkah 3; Melaksanakan investigasi sebagai pendukung produk proyek

Kegiatan investigasi untuk proyek RPP meliputi studi dokumen berupa silabus dan RPP Agama Hindu yang dipakai di sekolah (kurikulum 2013), sedangkan kegiatan investigasi untuk proyek Video mengajar meliputi observasi pelaksanaan pembe-

lajaran Agama Hindu dan Interview dengan guru Agama tentang proses pembelajaran Agama Hindu. Seluruh laporan dari kegiatan investigasi tersebut dilaporkan dalam bentuk format RPP dan pemilihan topik Agama Hindu yang akan dipakai di dalam produk proyeknya. Pada langkah ini diharapkan agar seluruh anggota kelas melaksanakan investigasi kolaboratif sehingga tidak terjadi pemilihan topik yang sama. Disamping itu untuk membatasi lingkup investigasi, sasaran level pendidikannya hanya SD dan SMP saja. Seluruh kegiatan pelaporan hasil investigasi memerlukan 1 kali pertemuan untuk masing-masing proyek dimana hasil akhirnya akan berupa draft RPP sebagai skenario video pembelajaran.

d. Langkah 4; Menyiapkan produk proyek/ produksi

Langkah selanjutnya dari masing-masing proyek adalah mempersiapkan produk. Hasil dari proyek RPP adalah suatu RPP Agama Hindu yang siap diaplikasikan dalam bentuk video pembelajaran. Hasil dari proyek video mengajar adalah Video mengajar sebagai pelaksanaan dari RPP Agama Hindu tersebut. Pada tahap persiapan produk, terjadi beberapa kali revisi yang dilakukan oleh antar mahasiswa dalam group atau antara dosen dan mahasiswa untuk menghasilkan produk proyek yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Kegiatan ini masing-masing memerlukan 1 kali pertemuan untuk masing-masing proyek.

e. Langkah 5; Mempresentasikan hasil/ produk proyek

Sebelum produk dari masing-masing proyek dievaluasi, mahasiswa diberi kesempatan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan isi, kelebihan dan

kekurangan produknya. Mahasiswa bisa menceritakan kembali proses pembuatannya, biaya yang dikeluarkan, usaha-usaha spesifik yang dilakukan, sampai dengan konflik, halangan dan tantangan yang terjadi selama pembuatan produk. Tahap ini memerlukan masing-masing 1 kali pertemuan di setiap proyek. Untuk proyek RPP, mahasiswa mempresentasikan hasilnya dengan menekankan pada langkah-langkah pembelajaran apa saja yang dilakukn dalam RPP-nya sedangkan untuk video mengajar lebih menekankan pada bagaimana mahasiswa menyampaikan langkah-langkah RPP tersebut dalam rekaman.

f. Langkah 6; Evaluasi pelaksanaan proyek

Produk dari Proyek RPP dievaluasi menggunakan rubric penilaian kemampuan menulis. Menurut (Workman, 2013) terdapat 7 domain penilaian dalam kemampuan menulis yaitu; (1) *Ideas*; pikiran pokok, (2) *Organization*; struktur tulisan, (3) *Voice*; tekanan penulisan, (4) *Word Choice*; pemilihan kata, (5) *Conventions*; penggunaan tanda baca, (5) *Length*; ketentuan panjang tulisan, and (6) *Presentation*; kerapihan format penulisan. Rubriknya adalah sbb;

Tabel 2. Rubrik Penilaian RPP

No	Domain	Aspects	Descriptor	Score (S)	Weight (W)	S.X W
1	Ideas (material)	Main Ideas	The letter had a clear main idea in each paragraph.		2	
		On Topic	The letter shows that the writer stayed on a topic or focusing on the main point from start to finish.		2	
		Details	The letter shows that writer used interesting details that supported the main idea.		3	
2	Organization (RPP)	Parts	All parts of the RPP especially; Opening, Main and Closing Activities are all present.		4	
		Transitions	The writing transitions are used properly. It flows well throughout and shows a good coherence of a teaching scenario.		1	
3	Voice		The letter comes to life and shows an authentic dialog in the classroom.		1	
4	Word choice		Writer used varied, descriptive and appropriate words to create meaningful pictures.		1	
5	Conventions	Punctuation	Writer use appropriate punctuation and capitalization.		2	
		Grammar	Writer use appropriate sentence structure.		1	
		Spelling	Most of the words are spelled correctly in the writing and they don't distract from the paper.		1	
6	Length		The teaching scenariomeets the criterion for length (15 minutes).		1	
7	Presentation (Neatness)		The writing/typing is neat/, easy to read. All parts of The letter are correctly spaced.		1	
Group Name					Total	
Project Name				Teaching Scenario	Date	

Penulis tidak menggunakan rubrik yang biasa digunakan dalam mata kuliah Pembelajaran Mikro atau APKCG untuk PKM karena penulis lebih menekankan kepada aspek kebahasaannya bukan pada struktur atau pakem RPP. Lain halnya dengan penilaian video, penulis menggunakan model penilaian yang lebih demokratis dengan memberikan mahasiswa pilihan nilai yang diilustrasikan pada *Gambar 1*. Sistem penilaian ini sudah sempat di aplikasikan dalam proyek-proyek sebelumnya. Pada system penilaian ini penulis memberikan kriteria dan nilai yang diperoleh berdasarkan kriteria yang dipenuhi, sehingga memungkinkan siswa untuk memilih pada tahap mana mereka akan berusaha untuk mengerjakan proyeknya. Nilai terendah adalah 76 dimana syarat yang diberikan tidak terlalu susah, dan nilai tertinggi adalah 95 dimana syarat yang diberikan sudah sangat kompleks. Bahkan, ada nilai 100 bagi kelompok yang mampu membuat video yang istimewa.

3. Efektifitas Aspek-Aspek Pembelajaran dengan *Project-Based Syllabus*

Dari hasil observasi langsung yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan *Project-Based Syllabus*, penulis dapat merumuskan efektifitas pembelajaran yang berkorelasi langsung pada meningkatnya mutu pembelajaran yang terjadi di kelas Aplikasi Bahasa Inggris selama satu semester. Aspek-aspek pembelajaran yang dimaksud adalah sesuai dengan yang diungkapkan oleh (Mukhid, 2007) dimana sebuah proses pembelajaran yang berkualitas ditandai dengan keterlibatan aspek-aspek pembelajaran, yaitu; sumber daya manusia, materi, media, dan juga lingkungan di mana proses pembelajaran itu berlangsung. Penjelasan dapat diuraikan sebagai berikut;

- a. Efektivitas Sumber Daya Manusia
 Dalam pasal 1 UU No. 20 tahun 2003, yang dimaksud dengan sumber daya pendidikan adalah segala sesuatu yang dipergunakan dalam penyelenggaraan



Gambar 1. Kriteria Penilaian Video

pendidikan yang meliputi tenaga kependidikan, masyarakat, dana, sarana, dan prasarana. Salah satu dimensi penting dari pengertian tersebut adalah adanya sumber daya manusia yang berperan penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu, efektifitas sumberdaya manusia dapat diartikan sebagai prosesrevitalisasi seluruh sumber daya manusia yang terlibat dalam pembelajaran. Sumber daya manusia tersebut meliputi pendidik dan peserta didik sebagai sumber daya primer dan seluruh pihak dari luar kelas meliputi informan, stakeholder, dan penyelenggara pendidikan yang lain sebagai sumber skunder. Pendidik dan peserta didik yang terlibat langsung dalam seluruh tahap proyek memerlukan batuan dari sumber daya manusia diluar kelas yang bersifat otentik untuk mendukung kualitas pembelajaran. Dalam tahapan proyek diatas disebutkan bahwa pada tahap investigasi seluruh sumber daya manusia baik primer maupun skunder berkolaborasi untuk menghasilkan pengetahuan yang otentik.

- b. Efektivitas Materi Pembelajaran
Dalam pemilihan bahan ajar, terdapat beberapa langkah yang diperhatikan, meliputi, (1) mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standarkompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan bahanajar, (2) mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar, (3) memilih bahan ajar yang sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dankompetensi dasar yang telah teridentifikasi, dan (4) memilih sumberbahan ajar (Ramdhan, 2010).Langkah pertama dari silabus

berbasis proyek diatas menyebutkan ada 8 materi yang telah dipilih untuk disampaikan selama pembelajaran berlangsung. Seluruh materi tersebut menjadi efektif dan dipandang sebagai suatu kesatuan yang saling berhubungan ketika materi tersebut dirangkum dalam sebuah proyek. Mahasiswa secara langsung mengaplikasikan teori dari topik yang mereka pelajari melalui proses produksi hasil proyek. Oleh karena itu, penentuan lingkup materi yang akan dipakai dalam proyek sangatlah penting.

- c. Efektivitas Media Pembelajaran
Salah satu tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk akselerasi proses pembelajarandan membantu peserta didik dalam menyerap informasi dari guru (Sudjana dalam Partiyah, 2010).Berbagai media pembelajaran mulai dari media audio, visual dan audio visual dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan PBS. Salah satu media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran ini adalah media jejaring sosial *Facebook*, dimana dengan media ini, seluruh komunikasi termasuk; penyampaian materi pembelajaran, penentuan kelompok, pelaporan hasil investigasi, revisi tulisan, presentasi hasil proyek dan penilaian hasil dapat dilakukan kapan saja dan dari mana saja. Melalui fasilitas *Facebook Gorup*, penulis menciptakan sebuah media pembelajaran yang efektif dimana seluruh komunikasi yang tidak sempat terjadi di kelas bisa diakomodasi lewat *Facebook*. Disamping itu segala arsip pembelajaran dapat tersimpan dengan baik.

- d. Efektivitas Lingkungan Pembelajaran
Efektifitas lingkungan pembelajaran dapat terlihat dari aplikasi *Classroom Management* yang bersifat berkelompok, dimana suasana kelas tempat belajar menjadi lebih variatif, tidak monoton dengan kursi berjejer, melainkan membentuk kelompok-kelompok yang fokus mengerjakan tugasnya masing-masing. Disamping itu, pemanfaatan lingkungan luar kelas juga terlihat dari pemanfaatan sekolah-sekolah sebagai lokasi investigasi. Dengan begitu, peserta didik mampu mengambil manfaat yang maksimal dari pembelajaran karena diarahkan ke lingkungan pembelajaran yang benar-benar memberi dukungan penuh terhadap keberhasilan pembelajaran di kelas.

III. SIMPULAN

Berdasarkan seluruh pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi silabus berbasis proyek mampu mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang bermutu yang terlihat dari efektifitas seluruh aspek pembelajaran yang mencakup sumber daya manusia, materi, media dan lingkungan pembelajaran. Efektifitas sumber daya manusia terlihat dari kolaborasi seluruh sumber daya manusia yang terlibat dalam membangun pengetahuan yang otentik. Efektifitas materi terjadi karena materi-materi yang telah dipelajari dapat langsung diaplikasikan dalam bentuk produk. Pemanfaatan media pembelajaran *Facebook Group* sangat efektif dalam memfasilitasi proses pengerjaan proyek kapan saja dan darimana saja. Pemanfaatan lingkungan pembelajaran baik di dalam maupun diluar kelas mampu memberikan suasana pembelajaran yang aktif dan kondusif sehingga mampu membangun suatu pengetahuan yang otentik. Seluruh efektifitas tersebut mendukung terwujudnya suatu pembelajaran yang

bermutu. Hal ini terwujud karena adanya suatu pemanfaatan model silabus yang inovatif yaitu *Project-Based Syllabus* yang mampu memaksimalkan fungsi dari seluruh aspek pendidikan yang disebutkan diatas sehingga tercermin dalam pembelajaran yang bermutu tinggi. Mutu pembelajaran yang tinggi tentu saja berkorelasi positif dengan hasil pembelajaran yang bermutu pula dimana tujuan dari diselenggarakannya pendidikan dapat terwujud sesuai dengan harapan seluruh pihak yang terlibat secara langsung ataupun tidak langsung. Dalam kaitannya dengan Perguruan Tinggi sebagai penyelenggara pendidikan profesi keguruan, hal ini tentu saja merupakan sesuatu yang harus diperhitungkan untuk mensukseskan program pendidikan di Indonesia.

Berdasarkan kesimpulan diatas, penulis dapat menyarankan kepada seluruh pendidik dari seluruh level pendidikan agar senantiasa selalu berfikir kreatif dan inovatif untuk menyajikan pengetahuan yang kompleks dalam bentuk kegiatan yang menarik yang terencana dengan sistematis dan terukur dalam hal pelaksanaan dan evaluasinya. Disamping itu, Institusi penyelenggara pendidikan harus memperhatikan pemanfaatan aspek-aspek pembelajaran sehingga menjadi suatu proses yang memberikan hasil yang tepat dan berhasil guna.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Tri, I. G. A. 2009. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Projek (Project-Based Cooperative Learning) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2008/2009 (Studi Eksperimen di SD N 1 & 2 Kaliuntu)*. Thesis (unpublished). Ganesha University of Education.
- Diaz-Rico, Lynne T. 2008. *Strategies for Teaching English Learners, 2nd Edition:*

- United States of America: Pearson Education, Inc.
- Kemristekdikti.2016. *Rencana Pengembangan Pendidikan Tinggi 2015 – 2019*. Direktorat Jenderal Kelembagaan dan Kerjasama Iptek dan Dikti
- Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. Diakses pada 15 Juni 2016 dari <http://www.dikti.go.id/wp-content/uploads/2016/01/KOMISI-II-bahan-a-GRAND-DESIGN-IPTEI-DIKTI.pdf>
- Liegel, K. M. 2004. *Project-Based Learning and the Future of Project Management. Originally Published as a part of 2004 PMI Global Congres Proceedings*. Anaheim California.
- Northern Illinois University, Faculty Development and Instructional Design Center. 2010. *Howard Gardner's Theory of Multiple Intelligences*. Artikel online diakses dari; www.niu.edu/facdev pada 05 Februari 2016
- Nunan, David dalam Celce-Murcia, Marianne.ed. 2001.*Teaching English as a Second or Foreign Language, 3rd Edition*. Thompson Learning:USA
- Ramdan, Danan F. 2010. *Kriteria Pemilihan Materi Pelajaran*. Artikel Online diakses pada 16 Juni 2016 dari fayyad.googlecode.com
- Slavin, R. E. 2008.*Cooperative Learning; Theory of Research and Practice*. London. Allyn and Bacon
- .2003.*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.diakses pada 16 Juni 2016 dari <http://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf>
- Workman, M. 2013. *6+1 Trait® Writing*.Education Northwest web. Retrieved Friday 19th, April 2013 from <http://educationnorthwest.org/traits/>