

BAB III

PEMBAHASAN

Akar persoalan yang diangkat pada kajian ini adalah, bagaimana pembelajaran *l'hôtellerie et la restauration française* dapat diajarkan secara bermakna agar pembelajar mampu memahami tentang cara berkomunikasi di dunia perhotelan dan restoran. Maka berikut adalah langkah-langkah penerapan metode *project based learning* dalam pembelajaran *l'hôtellerie et la restauration française* sebagai berikut :

1. Timbulnya masalah dari para siswa. Dalam hal ini terkait dengan menghadapi masalah (problem facing), mendefinisakan proyek sebagai masalah (problem definition), dan kategori masalah (problem categorization). Pembelajar dan pengajar terlebih dahulu merancang masalah yang di buat dengan kehidupan yang nyata.
2. Setelah peserta didik telah terlibat dengan masalah, pengajar menciptakan struktur untuk bekerja melalui masalah yang dihadapi. Struktur ini akan memberikan rancangan tugas-tugas yang harus dilakukan oleh peserta didik. Struktur menjadi kunci dari keseluruhan proses bagaimana peserta didik latihan berfikir melalui situasi nyata dan mencapai solusi yang tepat.
3. Setelah siswa memiliki struktur masalah, pembelajar membuat *scenario* untuk pembuatan proyek film simulasi di dalam hotel dan restoran.
4. Pembentukan tim pembelajaran kolaboratif/kooperatif untuk menyelesaikan masalah/proyek. Pembentukan tim ini sesuai dengan *job description* yang ada di dalam hotel dan restoran.
5. Setelah kajian lebih lanjut dalam tim mereka, para siswa yang cepat belajar (expert) membantu rekannya yang lambat belajar sehingga tidak mengganggu kelangsungan proyek. Pembelajar berlatih sesuai kelompok dan pembelajar yang lain dan pengajar mengamati untuk memperbaiki dialog yang kurang tepat.
6. Hal ini mencapai titik kulminasinya berupa pengerjaan serangkaian tugas berkelanjutan bagi semua anggota tim yang memungkinkan terciptanya hasil pemikiran siswa yang nyata, dapat dilihat dan di publikasikan berupa suatu artefak atau karya pemikiran yang bermakna. Dalam titik kulminasi pembelajar mulai mencoba memerankan setiap peran

masing-masing dan pengkaji membimbing dengan model pembelajaran *scientific approach*.

3.1 Kelebihan Dan Kekurangan Metode *Project based Learning* Dalam Pembelajaran *L’hotellerie et La Restauration Française*

Ada berbagai kelebihan dalam menerapkan “*Model Project-Based Learning*” dalam (Gora, 2009, p. 4) yaitu :

- 1) *Problem Solving* (melatih siswa untuk mampu menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi),
- 2) *Self-Directed Learning* (memupuk dan melatih rasa tanggung jawab, inisiatif dan kebebasan untuk belajar mandiri),
- 3) *Creative Thinking* (melatih kemampuan daya kreasi siswa dalam menciptakan hal-hal baru),
- 4) *Real World Connection* (melatih siswa untuk menghubungkan konsep yang diperoleh dalam pembelajaran agar dapat diaplikasikan dalam penyelesaian permasalahan di dunia nyata),
- 5) *Cooperative dan Collaborative Learning* (melatih siswa untuk saling berbagi dan bekerja sama dengan orang lain)
- 6) *Refleksi* (siswa berlatih untuk mampu mengemukakan dan menceritakan kembali pengalaman belajar yang telah mereka peroleh),
- 7) *Authentic Material* (ada produk nyata hasil karya siswa).

Menurut Made Wena (2014: 147), model pembelajaran *project based learning* mempunyai beberapa kekurangan dan kelebihan sebagai berikut :

Kelebihan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

- a) Meningkatkan motivasi
- b) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah

- c) Meningkatkan kolaborasi
- d) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber
- e) Increased resource – management skill

Kelemahan Model Pembelajaran Project Based Learning yaitu :

- a) Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
- b) Memerlukan biaya yang cukup banyak.
- c) Banyak peralatan yang harus disediakan.