

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

1. Pengertian Model *Project Based Learning*

Model merupakan representasi tiga dimensi dari objek riil.¹ Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial.²

Project based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.³

“Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru meliputi pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran yang sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh”.⁴

¹ Sharon E. Smaldino, Deboran L Lowther, James D, Russel, *Intrucional Technilogy & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.23.

² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KPS)*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 51

³ I wayan eka mahendra, *Project Based Learning bermuatan etnomatematika dalam pembelajar matematika*, jurnal kreatif vol. 6 No 1 P-ISSN: 2303-288X E-ISSN: 2541-72007, h. 109

⁴ Dani Maulana, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Lampung: Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Lampung, 2014) h. 5.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir, proses pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project-based learning*).

Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.⁵ Model *project based learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran.

“ Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media”.⁶ Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan pemberian tugas kepada semua peserta didik untuk dikerjakan secara individual, peserta didik dituntut untuk mengamati, membaca dan meneliti.⁷

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah pembelajaran yang

⁵Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada kurikulum 2013(kurikulum tematik Integratif)*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 42.

⁶Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran saintifik kurikulum 2013* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014) h. 42.

⁷ Zainal Aqib, *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*, (Bandung: CV Yrama Widya, 2013), h. 66.

berfokus pada aktivitas peserta didik untuk dapat memahami suatu konsep dan prinsip dengan melakukan penelitian yang mendalam tentang suatu masalah dan mencari solusi yang relevan dan peserta didik belajar secara mandiri serta hasil dari pembelajaran ini adalah produk

2. Karakteristik Model *Project Based Learning*

Model pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar, dalam hal ini tidak semua karakteristik dari model pembelajaran tersebut cocok dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik. Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), yaitu:

- Peserta didik sebagai pembuat keputusan, dan membuat kerangka kerja.
- a. Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya.
 - b. Peserta didik sebagai perancang proses untuk mencapai hasil.
 - c. Peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.
 - d. Melakukan evaluasi secara kontinue.
 - e. Peserta didik secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan.
 - f. Hasil akhir berupa produk dan evaluasi kualitasnya.
 - g. Kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.⁸

⁸*Ibid*, h.23.

*The characteristics of PBL are developing students' thinking skills, allowing them to have creativity, encouraging them to work cooperatively, and leading them to access the information on their own and to demonstrate this information. PBL usually require students to participate willingly in the meaningful learning activities proposed, mostly teamwork.*⁹

3. Teori Yang Mendasari Model *Project-Based Learning*

Model pembelajaran tidak lahir berkembang secara sendirinya, melainkan memiliki landasan teoritis tertentu. Teori belajar yang melandasi model pembelajaran *project based learning* adalah

a. Dukungan PjBL Secara Teoritis

Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) juga didukung oleh teori belajar konstruktivistik bersandar pada ide bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri didalam konteks pengalamannya sendiri.

b. Dukungan PjBL Secara Empiris

Penerapan PjBL telah menunjukkan bahwa model tersebut sanggup membuat peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna, yaitu pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan faham konstruktivisme.¹⁰

⁹ C.L, Chiang and H.lee, *The Effect Of Project Based Learning On Learning Motivation And Problem-Solving Ability Of Vocational High School Students*, internasional jurnal of Information and education technology, Vol. 6, No.9. DOI: 10.7763/IJiet.2016.V.6.779. h. 709

¹⁰ Departemen Pendidikan, *Op.Cit*, h. 88-90

Menurut pemaparan diatas bahwa penerapan pembelajaran didalam kelas bertumpu pada kegiatan belajar aktif dalam bentuk kegiatan (melakukan sesuatu) dari pada kegiatan pasif seperti guru hanya mentransfer ilmu pada tersebut. Pembelajaran ini memberi peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide orang lain dan memperkenalkan ide sendiri kepada orang lain, adalah suatu bentuk pembelajaran individu. Dari meningkatkan ketrampilan dan memecahkan masalah secara bersama.

4. Kelebihan dan Kelemahan Model *Project Based Learning*

a. Kelebihan Model *Project Based Learning*

Kelebihan dari pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi, dimana siswa tekun dan berusaha keras dalam mencapai proyek dan merasa bahwa belajar dalam proyek lebih menyenangkan dari pada komponen kurikulum lain.
- 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dari berbagai sumber yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem kompleks.
- 3) Meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikan keterampilan komunikasi.
- 4) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber, bila diimplementasikan secara baik maka peserta didik akan belajar dan praktik dalam

mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

- 5) Meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam mengelola sumber belajar.
- 6) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- 7) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
- 8) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.¹¹

Menurut Moursund beberapa keuntungan dari pembelajaran berbasis proyek antara lain sebagai berikut:

- a) *Increased motivation,*
- b) *Increased problem-solving ability,*
- c) *Improved library research skills,*
- d) *Increased collaboration,*
- e) *Increased resource-managemen skills.*¹²

¹¹ Daryanto, *Op.Cit*, h. 25

¹² Komang priatna dkk, *Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Videografi Untuk Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual Di Sma Negeri 1 Sukasada*, Jurnal Nasional Teknik Informatika (JANAPATI) volume 6 Nomor 1, p- ISSN: 2089-8673 e-ISSN: 2548-4265, h. 72

b. Kelemahan Model *Project Based Learning*

Sebagai model pembelajaran tentu saja model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) juga memiliki kelemahan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah:

- 1) Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk.
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup.
- 3) Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar.
- 4) Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai.
- 5) Tidak sesuai untuk peserta didik yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta ketrampilan yang dibutuhkan.
- 6) Kesulitan melibatkan semua peserta didik dalam kerja kelompok.¹³

5. Langkah-Langkah *Project Based Learning*

Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project Based Learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation terdiri dari:¹⁴

a. Dimulai dengan pertanyaan yang esensial

Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan suatu investigasi mendalam. Pertanyaan esensial diajukan untuk

¹³ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), h. 178-179

¹⁴ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Op.Cit*, h. 52-53.

memancing pengetahuan, tanggapan, kritik dan ide peserta didik mengenai tema proyek yang akan diangkat.

b. Perencanaan aturan pengerjaan proyek

Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c. Membuat jadwal aktifitas

Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Jadwal ini disusun untuk mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek.

d. Me-monitoring perkembangan proyek peserta didik.

Pendidik bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses.

e. Penilaian hasil kerja peserta didik

Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f. Evaluasi pengalaman belajar peserta didik

Pada akhir proses pembelajarannya, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

Pembelajaran *Project Based Learning* memiliki langkah secara umum yaitu: *planning* (perencanaan), *creating* (Implementasi), *Processing* (pengolahan)¹⁵ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yang diungkapkan *The George Lucas Educational Foundation* yang terdiri dari 6 langkah pembelajaran yaitu dimulai dengan pertanyaan yang esensial, perencanaan aturan pengerjaan proyek, membuat jadwal aktivitas, *memonitoring* perkembangan proyek peserta didik, penilaian hasil kerja peserta didik, evaluasi pengalaman belajar peserta didik.

6. Prinsip-Prinsip Model *Project Based Learning*

Prinsip PjBL adalah sebuah upaya kompleks yang memerlukan analisis masalah yang harus direncanakan, dikelola dan diselesaikan pada batas waktu yang telah ditentukan terlebih dahulu. Prosedur yang digunakan PjBL adalah perencanaan, implementasi/ penciptaan, dan pemrosesan sedangkan PBL

¹⁵ Rina dwi rezeki dkk, *Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Disertai Dengan Peta Konsep Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Redoks Kelas X-3 Sma Negeri Kebakkramat T.P 2013/2014*, jurnal pendidikan kimia vol. 4 no 1 ISSN: 2337-9995 h. 71

mengidentifikasi masalah, mengkonfrontasikan informasi baru dengan pengalamannya, dan proses penemuan pengetahuan secara personal.¹⁶

Pembelajaran berbasis *project based learning* mempunyai beberapa prinsip yaitu:¹⁷

a. Prinsip Sentralisitis

Menegaskan bahwa kerja *project based learning* merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana peserta didik mengalami dan belajar konsep-konsep inti suatu disiplin ilmu melalui proyek.

b. Prinsip pendorong

Kerja proyek berfokus pada “pertanyaan atau permasalahan” yang dapat mendorong peserta didik untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama suatu bidang tertentu. Jadi kerja proyek ini dapat sebagai *ekternal motivation* yang mampu menggugah peserta didik untuk menumbuhkan kemandiriannya dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran.

c. Prinsip *investigasi konstruktif*

Merupakan yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Dalam *investigasi*

¹⁶ Enggar desnylasari dkk, *pengaruh model pembelajaran project based learning dan problem based learning pada materi termokimia terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMA NEGERI 1 Karanganyar T.P 2015/2016, Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 5 No. 1 Tahun 2016 ISSN: 2337-9995 h.135*

¹⁷ Made wena, *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: suatu tinjauan kosep tual operasional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 145-146

memuat proses perancangan, pembuatan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, *discovery* dan pembentukan model.

d. Prinsip Otonomi

Prinsip otonomi dapat diartikan sebagai kemandirian peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihan sendiri, bekerja dengan minimal *supervise* dan bertanggung jawab. Oleh karena itu lembar kerja peserta didik, petunjuk kerja pratikum dan sejenisnya bukan merupakan aplikasi dari prinsip pembelajaran berbasis proyek. Dalam hal ini guru hanya sebagai fasilitator untuk mendorong tumbuhnya kemandirian peserta didik.

e. Prinsip realistik

Proyek merupakan sesuatu yang nyata, bukan seperti di sekolah. Pembelajaran berbasis proyek harus dapat memberikan perasaan realistik kepada peserta didik, termasuk dalam memilih topik, tugas, peran konteks kerja, kolaborasi kerja, produk, pelanggan, maupun standar produknya.

B. Model *Problem Based Learning*

1. Pengertian *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme dan mengakomodasikan keterlibatan siswa dalam belajar serta terlibat dalam pemecahan masalah yang kontekstual. Untuk memperoleh informasi dan mengembangkan konsep-konsep sains, siswa belajar tentang bagaimana membangun kerangka masalah, mencermati, mengumpulkan data, dan mengorganisasikan masalah, menyusun fakta, menganalisis data, dan menyusun argumentasi terkait pemecahan masalah, baik secara individual maupun dalam kelompok.¹⁸

Istilah pengajaran berdasarkan masalah (PBM) diadopsi dari istilah Inggris *Problem Based Instruction* (PBI), yaitu suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisi dan integrasi pengetahuan baru.¹⁹

Model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) adalah model pembelajaran yang berdasarkan konstruktivisme dan mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar serta terlibat pemecahan masalah yang kontekstual.²⁰

¹⁸ *Ibid*, h. 136

¹⁹ Trianto Ibnu Al-Tabany, *Op.Cit*, h. 64.

²⁰ Enggar desnylasari dkk, *pengaruh model pembelajaran project based learning dan problem based learning pada materi termokimia terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMA NEGERI 1 Karanganyar T.P 2015/2016*, *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 5 No. 1 Tahun 2016 ISSN: 2337-9995 h.136

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran pengajaran berdasarkan masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi secara ilmiah.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Model Problem Based Learning*

a. Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

- 1) Terjadi interaksi yang dinamis diantara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan peserta didik.
- 2) Peserta didik memiliki keterampilan mengatasi masalah.
- 3) Peserta didik memiliki kemampuan mempelajari peran orang dewasa.
- 4) Peserta didik dapat menjadi pembelajar yang mandiri dan independent.
- 5) Peserta didik memiliki keterampilan berfikir tingkat tinggi.

b. Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

- 1) Memungkinkan peserta didik menjadi jenuh karena harus berhadapan langsung dengan masalah.
- 2) Memungkin peserta didik kesulitan dalam memproses sejumlah data dan informasi dalam waktu singkat, sehingga Pembelajaran Berbasis Masalah ini membutuhkan waktu yang relatif lama.²¹

Adapun kelebihan dalam *Problem Based Learning* yaitu memiliki kemampuan memecahkan masalah, memiliki kemampuan membangun

²¹ Trianto Ibnu Al-Tabany, *Op.Cit*, h. 72.

pengetahuannya sendiri, materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh peserta didik, terjadi aktivitas ilmiah, memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya, memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah, kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok. Selain itu kelemahan dalam *Problem Based Learning* yaitu tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, terjadi kesulitan dalam pembagian tugas, guru harus memiliki kemampuan memotivasi peserta didik dengan baik, ada kalanya sumber yang dibutuhkan tidak tersedia dengan lengkap.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.²² Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah peserta didik melakukan serangkaian kegiatan belajar yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.²³ Perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil belajar menurut taksonomi Bloom dibagi menjadi 3 ranah yaitu:²⁴

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).

Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai

²² Mulyono Abdurrahman. (Jakarta: Rineka cipta, cetakan kedua, 2003), h. 37.

²³ Drs. Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, edisi 2, 2008), h. 12.

²⁴ Suharsimi arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) h.116

dari jenjang yang terendah sampai jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang dimaksud adalah:

- 1) Pengetahuan/hafalan/ ingatan (*Knowledge*)
- 2) Pemahaman (*Comprehension*)
- 3) Penerapan (*Applicatin*)
- 4) Analisis (*Analysis*)
- 5) Sintesis (*Synthesis*), dan
- 6) Penilaian (*Evaluation*).²⁵

Berkenaan dengan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Belajar kognitif ini melibatkan proses pengenalan dan atau penemuan yang mencakup berfikir, menalar, menilai dan memberikan imajinasi yang selanjutnya akan membentuk perilaku baru.²⁶

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif ini oleh Krathwohl dan kawan-kawan ditaksonomi menjadi lebih rinci lagi kedalam lima jenjang, yaitu:

- 1) *Receiving atau attending* (menerima atau memperhatikan)

²⁵Anas sudijono.*Pengantar Evaluasi Pendidikan*.(Jakarta: PT Raja Grafindo cetakan 12, 2012), h. 50.

²⁶Udin Saripudin W dan Rustana Ardiwinata. *Perencanaan Pengajaran*.(Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam dan Universitas Terbuka, Cet. 1, 1991). h. 7.

- 2) *Responding* (menanggapi)
- 3) *Valuing* (menilai atau menghargai)
- 4) *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan)
- 5) *Characterization by a value or value complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau komplek nilai).²⁷

Berkenaan dengan respon peserta didik yang melibatkan ekspresi, perasaan atau pendapat pribadi peserta didik terhadap hal-hal yang relatif sederhana. Belajar afektif ini seseorang menentukan bagaimana ia menghubungkan dirinya dengan pengalaman baru. belajar afektif mencakup nilai, emosi dorongan minat dan sikap.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill). Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpson yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam keterampilan(skill) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutandari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif.²⁸

²⁷*Ibid*, h.56 - 58

Berkenaan dengan kerja otot sehingga menyebabkan gerakan tubuh.²⁹
 Proses belajar psikomotor seorang dapat menentukan bagaimana ia mampu mengendalikan aktivitas ragawinya.³⁰

Menurut A.J. Romiszowski hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*inputs*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*).³¹

Menurut Romiszowski, perbuatan merupakan petunjuk bahwa proses belajar telah terjadi dan hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu:

1) Pengetahuan

Pengetahuan ini terdiri dari empat kategori yaitu pengetahuan tentang fakta, pengetahuan tentang prosedur, pengetahuan tentang konsep, dan pengetahuan tentang prinsip.

2) Keterampilan

Keterampilan ini terdiri dari empat kategori yaitu keterampilan untuk berfikir kognitif, keterampilan untuk bertindak atau motorik, keterampilan bereaksi atau bersikap, dan keterampilan berinteraksi.

Menurut John M. Keller hasil belajar sebagai keluaran dari suatu

²⁹ Suharsimi arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (jakarta: bimu aksara, cetakan 7, 2007), h. 116-123.

³⁰ Udin Saripudin W dan Rustana Ardiwinata. *Op.Cit.* h.19.

³¹ Mulyono abdurrahman. *Op.Cit.* h.38.

pemrosesan berbagai masukan yang berupa informasi. Hasil belajar merupakan suatu bentuk formula $B = f(P, E)$ yaitu hasil belajar (*behavior*) merupakan fungsi dari masukan pribadi (*personal inputs*) dan kelompok masukan yang berasal dari lingkungan (*environmental inputs*).³²

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya tapi secara umum digolongkan menjadi tiga macam yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar.

- a. Faktor internal peserta didik meliputi 2 aspek yaitu: aspek fisiologis yang bersifat jasmani (tingkat kesehatan indera) dan aspek psikologis yang bersifat rohani (tingkat inteligensi, sikap, minat, bakat, dan motivasi).
- b. Faktor eksternal peserta didik terdiri atas dua macam: faktor lingkungan sosial (guru, staf administrasi dan teman-teman sekelasnya) dan faktor lingkungan nonsosial (gedung sekolah, rumah tempat tinggal, alat-alat belajar, cuaca dan waktu belajar).
- c. Faktor pendekatan belajar (strategi atau model pembelajaran yang digunakan).³³

Menurut Slameto faktor yang mempengaruhi belajar ada dua yaitu:

- 1) Faktor-faktor internal terdiri dari:
 - a) Faktor Jasmani

³² *Ibid*, h.38.

³³ Muhibin Syah, M.Ed. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, Edisi Revisi 97, Cetakan 14, 2008), h.132-140.

Faktor jasmani ini terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah. Sedangkan cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan.³⁴

b) Faktor psikologis

Faktor psikologis terdiri dari faktor-faktor yaitu, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan. Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu, kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, dan mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Perhatian menurut gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek atau sekumpulan objek.

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Bakat adalah kemampuan untuk

³⁴ Slameto. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. (Jakarta: Rineka Cipta, cetakan keempat, 2003), h.54.

belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

Motif adalah daya penggerak atau pendorong. Kematangan adalah suatu tingkat atau fase pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Kesiapan adalah kesediaan untuk memberikan respon atau bereaksi.

c) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu, kelelahan jasmani yang terlihat dengan lemah lunglai tubuhnya dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh, dan kelelahan rohani yang dapat dilihat dari adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2) Faktor-faktor eksternal terdiri dari:³⁵

a) Faktor Keluarga

Peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

³⁵ *Ibid*, h.55.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksteren yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat.

D. Pembelajaran IPS SD/MI

1. Pengertian pelajaran IPS SD/MI

IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).³⁶

³⁶ Trianto, *model pembelajaran terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012) h. 171

2. Karakteristik Pelajaran IPS SD/MI

Karakteristik pelajaran IPS adalah sebagai berikut:³⁷

- a. IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, hukum, politik, dan ekonomi
- b. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik tertentu.
- c. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menyangkut masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, dan pengelolaan lingkungan, struktur proses serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

3. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI

Tujuan pendidikan IPS pada dasarnya adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan, lingkungannya, serta sebagai bekal bagi peserta didik untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. Tujuan pendidikan IPS menurut Gross (Dalam Etin S)

³⁷ Ibid, h. 172-173.

adalah untuk mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan dimasyarakat.³⁸

4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar IPS SD/MI

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS SD/MI yaitu:³⁹

a. Peserta Didik

Faktor peserta didik merupakan salah satu faktor pendidikan yang paling penting tanpa peserta didik maka pendidikan tidak akan berlangsung. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang sedang disiapkan untuk menjadi anggota masyarakat yang lebih baik.⁴⁰

b. Pendidik

Pendidik atau guru sebagai pembimbing artinya guru harus selalu siap sedia memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani anak dalam pertumbuhannya. Guru adalah pendidik professional, karenanya secara implicit ia telah merelakan dirinya menerima dan memikul sebagian tanggung jawab pendidikan yang dipikul dipundak orang tua.

c. Tujuan pendidikan merupakan faktor yang sangat penting karena merupakan arah yang hendak di capai pendidikan.

³⁸ Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis model pembelajaran IPS* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) h. 15.

³⁹Zakiah Daradjat dkk. *Ilmu pendidikan islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) h. 39.

⁴⁰ Oemar Hamalik, Op.Cit, h. 7.

5. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial Di Indonesia

Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu: ⁴¹

- a. Interaksi
- b. Saling Ketergantungan
- c. Kesenambungan dan Perubahan
- d. Keragaman/ Kesamaan/ Perbedaan
- e. Konflik dan Consensus
- f. Pola
- g. Tempat
- h. Kekuasaan
- i. Nilai kepercayaan

E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini digunakan sebagai landasan atau acuan dalam melakukan penelitian. Berikut ini penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan saya lakukan antara lain:

1. “ Menurut Nurik Maghfiroh pada penelitian yang berjudul “ pengaruh *Project Based Learning* terhadap Ketrampilan Proses Sains Peserta Didik Kelas X SMA Negeri Sidoarjo”. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa rerata nilai ketrampilan proses sains peserta didik pada kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 8,32, sedangkan pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 22,15. Pengaruh variabel bebas

⁴¹ Etin Solihatin dan Raharjo, *Op.Cit.h.* 15 - 19

terhadap ketrampilan proses sains diperoleh angka F_{hitung} sebesar 9,554 sedangkan signifikansi sebesar 0,003 artinya, ada pengaruh perlakuan pembelajaran terhadap pencapaian ketrampilan proses sains peserta didik”.⁴²

2. Penelitian yang dilakukan oleh Laila Okta Fitriyani dengan judul “ pengaruh model pembelajaran berbasis Proyek (*Project Based Learning*) terhadap ketrampilan proses sains peserta didik kelas VII MTs. Swasta Matla’ul anwar Gisting Kabupaten Tanggamus”. Hasil penelitian diperoleh perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata *posstest* ketrampilan sains, yaitu kelas kontrol mendapat nilai rata-rata sebesar 54,46 dan 70,31 diperoleh kelas eksperimen.⁴³

F. Kerangka Pikir

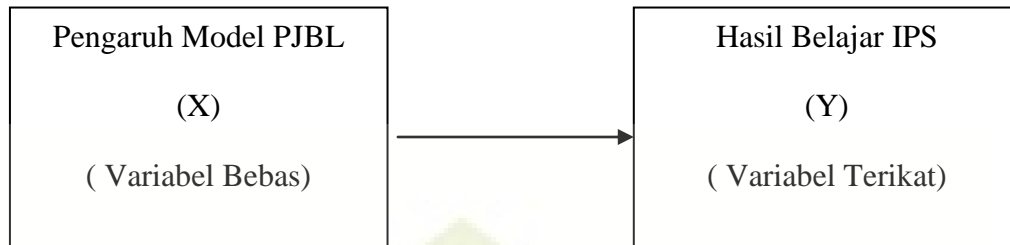
Berdasarkan latar belakang masalah serta mengacu pada kajian teoritis yang telah peneliti kemukan diatas, selanjutnya akan dijelaskan pengaruh variabel bebas dan variabel terikat. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Untuk menggambarkan alur pemikiran disini peneliti dapat menggambarkan melalui diagram pikir:

⁴² Nuril Maghfiroh, Herawati Susilo, Abdul Gofur, “ Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Ketrampilan Proses Sains Siswa Kelas X SMA Negeri Sisoarjo”, *Jurnal Pendidikan*, Vol.1 No.8, EISSN: 2502-471X (Agustus 2016), h. 5.

⁴³ Laila Okta Fitriyani, *pengaruh model pembelajaran berbasis Proyek (Project Based Learning) terhadap ketrampilan proses sains peserta didik kelas VII MTs. Swasta Matla’ul anwar Gisting Kabupaten Tanggamus*”. (Skripsi Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung,2016), h. 74.

Bagan 1

Bagan variabel bebas dan variabel terikat yaitu sebagai berikut:



Keterangan :

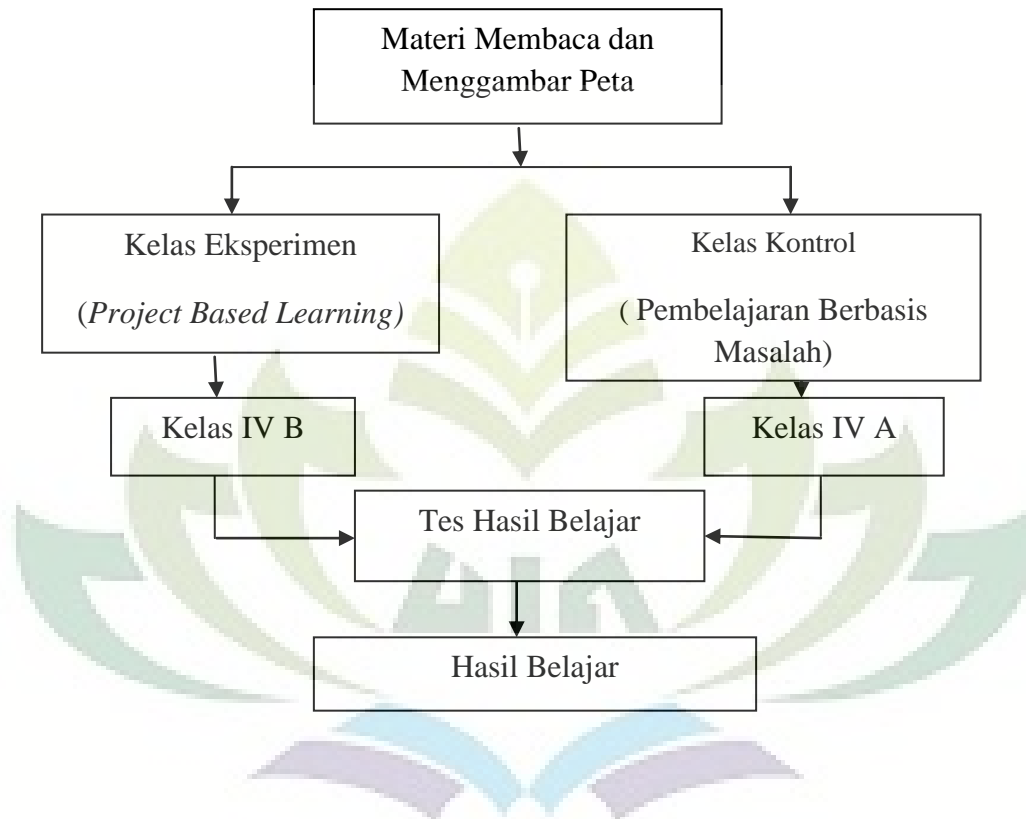
X = Pengaruh Model *project based learning*

Y= Hasil Belajar

Berdasarkan kerangka tersebut akan dibuktikan apakah penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) dapat memberikan pengaruh terhadap Hasil Belajar IPS pada peserta didik. Dengan demikian untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS peserta didik diajarkan dengan model *project based learning* (PjBL). Suatu proses pembelajaran dikatakan baik apabila peserta didik menguasai materi dan menyelesaikan soal-soal yang disampaikan guru.

Model *project based learning* (PjBL) mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik sekaligus peserta didik dapat menemukan sendiri konsep-konsep, dan dapat mengembangkan penguasaan materi IPS. Pembelajaran yang diharapkan dapat memenuhi tuntutan tersebut adalah model pembelajaran berbasis proyek. Dapat dilihat kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu:

Bagan 2 Bagan Kerangka Pikir



G. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi kebenarannya. Secara teknik hipotesis adalah pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya melalui data yang diperoleh dari sampel penelitian.⁴⁴

Hipotesis pada penelitian ini adalah:

⁴⁴ S. Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Komponen MDMK* (Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2004), h. 67

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *project-based learning* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV MIN 9 Bandar Lampung .

H_1 : Ada pengaruh model pembelajaran *project-based learning* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV MIN 9 Bandar Lampung

