

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model *Project Based Learning* (PjBL)

a. Pengertian Model *Project Based Learning* (PjBL)

Bransfor dan Stein dalam Warsono (2013, h. 153) mendefinisikan “Pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan pembelajaran yang konferhensif yang melibatkan siswa dalam kegiatan penyelidikan dan kooperatif dan berkelanjutan”, Thomas, dalam Wena (2009, h. 12) menyatakan “Pembelajaran berbasis proyek *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek”, Santyasa (2006, h. 12) “Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan mermanfaat bagi peserta didik”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) melibatkan sisiwa dalam dalam kegiatan penyelidikan,dan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek, pembelajaran berbasis proyek *Project Based Learning* (PjBL) mempunyai potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar lebuh menarik dan bermanfaat bagi peserta didik.

b. Tujuan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Di jelaskan dalam buku Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 (2014, h. 50), menyatakan bahwa setiap model pembelajaran pasti memiliki tujuan dalam penerapannya. Tujuan *Project based Learning* (PjBL), antara lain:

- 1) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah proyek.
- 2) Memperoleh kemampuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran.
- 3) Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata.
- 4) Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas atau proyek.
- 5) Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada PjBL yang bersifat kelompok.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *Project based Learning* (PjBL) adalah, meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah proyek, memperoleh kemampuan lebih dari model yang diterapkan, membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan dan meningkatkan keterampilan siswa, dan juga meningkatkan kolaborasi serta interaksi antara siswa satu dengan siswa lain karena pembelajaran proyek bersifat kelompok atau tim.

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 (2014, h. 22) menyebutkan model *Project Based Learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja;
- 2) adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik;
- 3) peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan;
- 4) peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan;
- 5) proses evaluasi dijalankan secara kontinyu;
- 6) peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan;
- 7) produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif, dan situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Melihat kondisi di atas tentang karakteristik model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat diuraikan sebagai berikut, keputusan tentang kerangka kerja di sini adalah siswa mengikuti arahan guru untuk mempelajari materi membaca dan menggambar peta melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan siswa di sini adalah siswa bertanya kepada guru tentang materi membaca dan menggambar peta contohnya tentang memahami simbol-simbol dalam peta, menggambar peta, dll. Siswa secara kolaboratif mengakses dan mengolah informasi melalui buku, LKS, peta, globe, internet, dll. Proses evaluasi dalam penelitian ini mencakup kebersihan gambar, kerapian gambar, kesesuaian unsur-unsur peta. Melakukan refleksi atas aktivitas yang telah dilakukan adalah interaksi antara guru dan siswa contohnya guru bertanya kepada siswa hal apa belum dipahami, hal apa

yang kalian ingin ketahui lebih lanjut, apa masalah yang siswa hadapi ketika membuat proyek. Hasil proyek akan dievaluasi guru dengan sangat toleran guru memberi masukan kepada kelompok agar pada pembelajaran selanjutnya bias diperbaiki.

d. Sintaks Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Mahanal (2009, h. 27) Pembelajaran PjBL secara umum memiliki pedoman langkah: *planning* (perencanaan), *creating* (mencipta atau implementasi), dan *processing* (pengolahan)

Tabel 2.1
Sintaks Model *Project Based Learning* (PjBL)

Fase	Perilaku Guru
<p>Fase 1</p> <p><i>Planning</i>, Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah merancang seluruh proyek, mengorganisir pekerjaan.</p>	<p>Menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pelajaran tersebut dan memotifasi peserta didik dalam belajar, memilih informasi terkait proyek, membuat prediksi, dan membuat desain investigasi.</p>
<p>Fase 2</p> <p><i>Creating</i>, Dalam tahapan ini siswa mengembangkan gagasan-gagasan proyek, mengkombinasikan ide yang muncul dalam kelompok, dan membangun proyek.</p>	<p>Pada tahapan ini pula siswa menghasilkan suatu produk (artefak) yang nantinya akan dipresentasikan dalam kelas.</p>

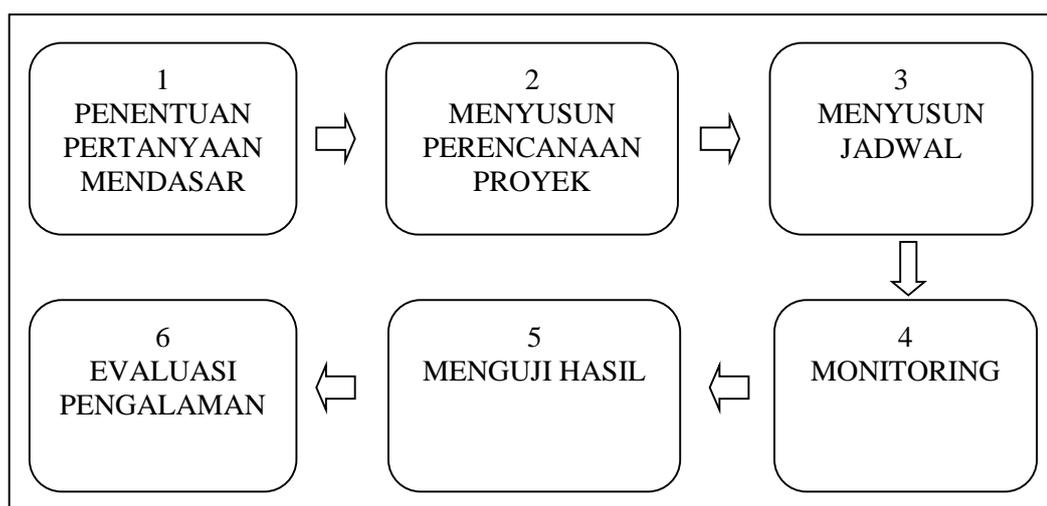
<p>Fase 3</p> <p><i>Processing</i>, Tahapan ini meliputi presentasi proyek dan evaluasi.</p>	<p>Pada presentasi proyek akan terjadi komunikasi secara aktual kreasi ataupun temuan dari investigasi kelompok, sedangkan pada tahapan evaluasi akan dilakukan refleksi terhadap hasil proyek, analisis dan evaluasi dari proses-proses belajar.</p>
--	---

Sumber: Mahanal (2009, h. 27)

Planing, pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah merancang seluruh proyek, mengorganisir pekerjaan. Selain itu juga membuat *timeline* dan *deadline* untuk mengefektifkan waktu, membentuk kelompok belajar 4-5 orang agar pembelajaran lebih mudah untuk dimonitoring oleh guru. *Creating*, dalam tahapan ini siswa mengembangkan gagasan-gagasan proyek, mengkombinasikan ide yang muncul dalam kelompok, dan membangun proyek. Dalam tahap ini siswa dituntut untuk berkerja secara kreatif mengeluarkan gagasan-gagasan yang telah mereka didiskusikan dengan kelompoknya. *Processing*, tahapan ini meliputi presentasi proyek dan evaluasi, guru menilai hasil kerja siswa mulai dari kerapian gambar, kebersihan gambar kesesuaian unsur-unsur peta.

e. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Langkah-langkah pelaksanaan model PjBL dilaksanakan dengan diagram dalam buku Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 (2014, h. 24), sebagai berikut:



Gambar 2.1. Langkah-langkah Pembelajaran Model PjBL

Sumber : Depdiknas (2014, h. 24)

Langkah-langkah Pembelajaran Model PjBL digambarkan seperti pada gambar diatas. Penjelasan dari gambar langkah-langkah pembelajaran model *Project Based Learning* akan dijabarkan secara rinci sebagai berikut:

a) Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Star with the Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberikan penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan

sebuah investigasi mendalam. Guru berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.

b) Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c) Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas tahap ini antara lain: (1) membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat *deadline* penyelesaian proyek, (3) membawa peserta didik agar menggunakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan tentang pemilihan suatu cara).

d) Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek (*Monitor the Student an the Progress on the Project*)

Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring

dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang sifatnya penting.

e) Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi masing-masing peserta didik, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f) Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Akhir proses pembelajaran, pengajar, 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. Guru dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

f. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran

1) Keunggulan pembelajaran berbasis proyek:

Setiap model pembelajaran memiliki keunggulan masing-masing. Kelebihan pada penerapan model PjBL dijelaskan dalam buku Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 (2014, h. 23), sebagai berikut:

- a) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
- b) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- c) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang kompleks.

- d) Meningkatkan kolaborasi.
- e) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- f) Meningkatkan keterampilan peserta didik dengan mengelola sumber.
- g) Memberikan pengalaman peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- h) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
- i) Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
- j) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Melihat banyaknya keunggulan dari model *Project Based Learning* (PjBL) sangat bermanfaat bagi pengembangan kreativitas siswa, contohnya dalam membuat suatu proyek siswa di tuntut berfikir kreatif dan juga meningkatkan kolaborasi siswa karena dalam model ini siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok kecil, dengan demikian proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat meningkat.

2) Kelemahan pembelajaran berbasis proyek:

Selain kelebihan adapula kekurangan pada penerapan model PjBL telah dijelaskan dalam buku Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 (2014,

h. 23) sebagai berikut:

- a) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- b) Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- c) Banyak guru yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana guru yang memegang peran utama di kelas.
- d) Banyaknya peralatan yang harus digunakan.
- e) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- f) Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.

- g) Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

Untuk mengatasi atau meminimalisir kelemahan diatas guru harus kreatif, contohnya dalam menghemat biaya untuk membeli bahan, menggunakan barang yang sudah tidak terpakai juga bias menjadi solusi, untuk waktu yang relaif lama mungkin peran guru disini sangat penting untuk memonitori kelompok-kelompok agar sesuai dengan yang di tugaskan.

g. Pembelajaran Membaca dan Menggambar Peta Lingkungan Sekitar dengan Model *Project Based Learning* (PjBL)

1) Kompetensi yang diharapkan

- (a) Siswa mampu membaca simbol-simbol dalam peta daerah tempat tinggalnya.
- (b) Siswa mampu menunjukan tempat-tempat penting di kabupaten atau kota daerah tempat tinggalnya pada peta seperti tempat bersejarah, pelabuhan laut/udara, dan lain-lain.
- (c) Siswa mampu menunjukan ibukota dan nama ibukota tersebut di provinsi tempat tinggalnya.
- (d) Siswa mampu menunjukan daerah tempat tinggalnya (kabupaten/kota).
- (e) Siswa mampu menggambar peta kabupaten/kota dan atau provinsi tempat tinggalnya dengan menggunakan skala sederhana.

2) Materi Ajar

(a) Membaca Peta

1. Pengertian Peta

Peta adalah gambar sebagian atau keseluruhan permukaan bumi dengan perbandingan tertentu.

2. Jenis Peta

Peta ternyata sangat beragam, berdasarkan kegunaannya peta dibedakan menjadi dua, yaitu: peta umum dan peta khusus.

3. Komponen Peta

Peta memiliki kelengkapan penting agar mudah dibaca dan dipahami. Kelengkapan tersebut dinamakan komponen peta, komponen-komponen peta yaitu judul peta, legenda, skala, simbol, mata angin, garis astronomis, garis tepi, tahun pembuatan, inset peta, dan tata warna.

(b) Menggambar Peta

Menggambar peta dapat menggunakan cara menjiplak atau menggunakan teknik kotak. Dengan teknik menjiplak hanya dengan menjiplak gambar asli dengan karbon dan kertas putih.

(c) Menghitung Jarak Tempat dengan Skala Peta

Skala merupakan perbandingan jarak antara dua titik antara peta dengan jarak sebenarnya di permukaan bumi. Skala peta ada dua macam yaitu skala angka dan skala garis.

(d) Memperbesar dan Memperkecil Peta

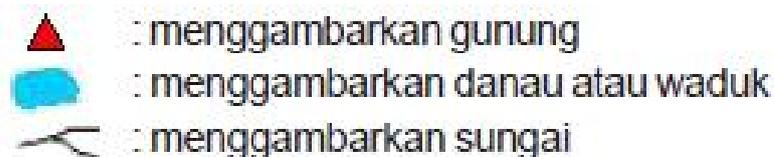
Memperbesar peta adalah membuat peta lebih besar dari peta asli dengan perbandingan tertentu. Sedangkan memperkecil peta adalah membuat peta menjadi lebih kecil dari peta yang asli dengan perbandingan tertentu.

3) Bahan Ajar

a) Membaca Peta, membaca peta lingkungan setempat dengan menggunakan skala sederhana.

(1) Pengertian Peta

Peta adalah gambar sebagian atau keseluruhan permukaan bumi dengan perbandingan tertentu. Di kelas tiga kamu sudah belajar tentang denah. Peta tak ubahnya seperti denah. Perbedaannya adalah peta menggambarkan tempat yang lebih luas. Selain itu peta harus dibuat dengan perbandingan tertentu. Perbandingan inilah yang disebut dengan skala. Skala mempunyai arti perbandingan jarak pada peta dengan jarak sebenarnya di permukaan bumi. Peta dibuat dengan skala tertentu supaya dapat menggambarkan keadaan di permukaan bumi dengan ukuran yang tepat. Pada peta untuk menggambarkan obyek alam atau buatan yang ada di permukaan bumi digunakan simbol, misalnya:



(2) Jenis Peta

Peta ternyata sangat beragam. Berdasarkan kegunaannya peta dibedakan menjadi dua, yakni:

(a) Peta Umum

Peta umum disebut juga dengan Peta Topografi. Peta umum merupakan peta yang menggambarkan keadaan umum dari suatu wilayah. Keadaan umum yang digambarkan meliputi objek atau kenampakan alam dan buatan.

(b) Peta Khusus

Peta khusus merupakan peta yang menggambarkan data-data tertentu di suatu wilayah. Peta khusus disebut juga dengan Peta Tematik.

Contoh peta khusus adalah:

- 1) Peta persebaran Fauna di Indonesia
- 2) Peta hasil tambang di Indonesia
- 3) Peta cuaca di Indonesia

(3) Komponen Peta

Peta memiliki kelengkapan penting agar mudah dibaca dan dipahami. Kelengkapan tersebut dinamakan komponen peta. Komponen-komponen peta antara lain:

(a) Judul Peta

Judul peta merupakan identitas atau nama untuk menjelaskan isi atau gambar peta. Judul peta biasanya terletak di bagian atas peta. Judul peta merupakan komponen yang penting. Biasanya sebelum

memperhatikan isi peta, pasti seseorang terlebih dahulu membaca judulnya.

(b) Legenda

Legenda merupakan keterangan yang berisi gambar-gambar atau simbol-simbol beserta artinya. Legenda biasanya terletak di bagian pojok kiri bawah peta.

(c) Skala

Skala merupakan perbandingan jarak antara dua titik pada peta dengan jarak sebenarnya di permukaan bumi. Misal skala 1:200.000 skala ini artinya 1 cm jarak pada peta sama dengan 200.000 cm atau 2 km jarak sebenarnya.

(d) Simbol

Simbol merupakan lambang-lambang atau gambar yang menunjukkan obyek alam atau buatan. Simbol peta harus memenuhi tiga syarat yakni sederhana, mudah dimengerti, dan bersifat umum. Berikut ini adalah simbol-simbol yang biasa digunakan pada peta.

	Ibukota propinsi		Danau/waduk
	Kota / kabupaten		Gunung berapi
	Batas propinsi		Bandara
	Jalan raya		Jalan kereta api
	Sungai		

(e) Mata Angin

Mata angin merupakan pedoman atau petunjuk arah mata angin. Mata angin pada peta biasanya berupa tanda panah yang menunjuk ke arah utara. Mata angin sangat penting keberadaannya supaya tidak terjadi kekeliruan.

(f) Garis Astronomis

Garis astronomis merupakan garis khayal di atas permukaan bumi. Garis astronomis terdiri dari garis lintang dan garis bujur. Garis lintang merupakan garis timur ke barat, sedangkan garis bujur adalah garis dari utara ke selatan.

(g) Garis Tepi

Garis tepi merupakan garis yang dibuat mengelilingi gambat peta untuk menunjukkan batas peta tersebut.

(h) Tahun Pembuatan

Tahun pembuatan peta menunjukkan kapan peta tersebut dibuat. Dari tahun pembuatan kita dapat mengetahui peta tersebut masih sesuai atau tidak untuk digunakan.

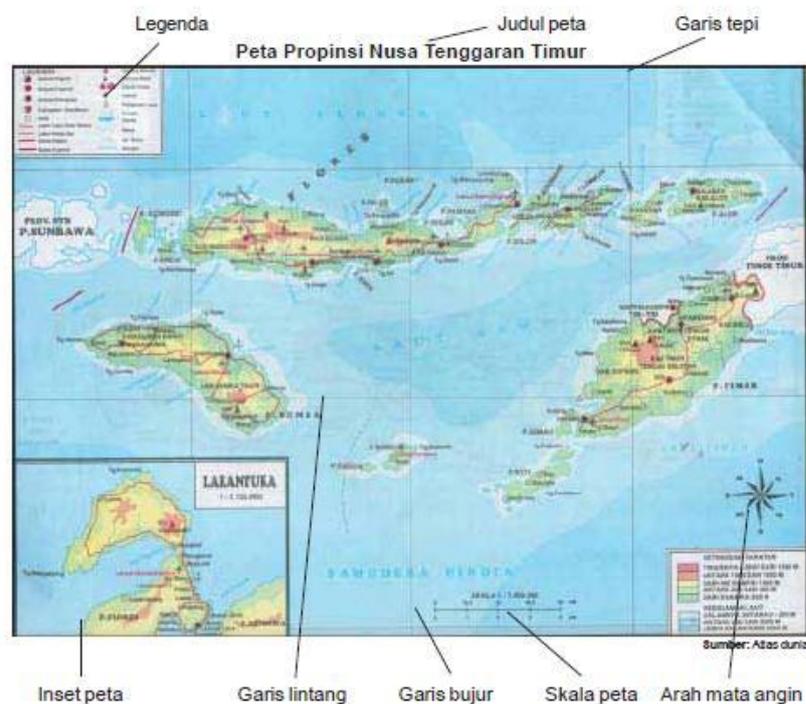
(i) Inset Peta

Inset peta merupakan gambar peta yang ingin diperjelas atau karena letaknya di garis batas peta. Inset peta digambar bila diperlukan. Inset peta disebut juga peta sisipan.

(j) Tata Warna

Tata warna merupakan pewarnaan pada peta untuk membedakan obyek satu dengan yang lainnya. Misalnya warna coklat menunjukkan dataran tinggi, hijau menunjukkan dataran rendah dan biru menunjukkan wilayah perairan.

Untuk memperjelas tentang komponen-komponen peta perhatikan gambar berikut:



Gambar 1.4: Peta propinsi NTT

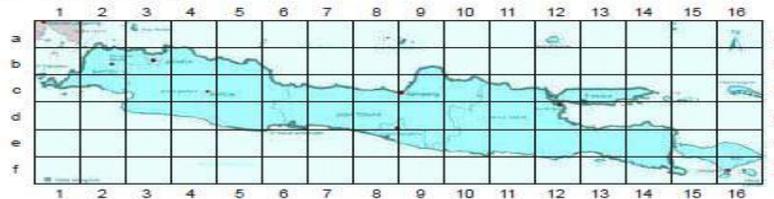
b) Menggambar Peta

Menggambar peta dapat menggunakan cara menjiplak atau menggunakan teknik kotak. Dengan teknik menjiplak hanya dengan menjiplak gambar asli dengan karbon dan kertas putih, sedangkan dengan teknik kotak dapat dilakukan sesuai dengan langkah-langkah berikut:

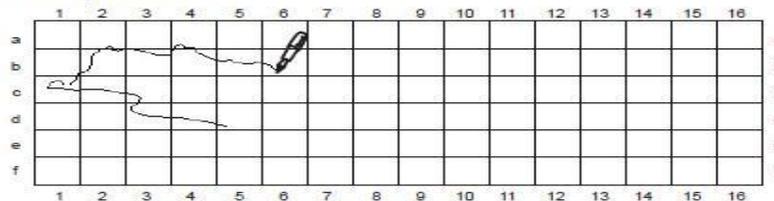
- (1) Bukalah Atlas, lalu tentukan peta yang akan digambar!
- (2) Amatilah letak kota, sungai, danau, gunung, laut, batas-batas lainnya!
- (3) Buatlah garis-garis melintang dan membujur pada gambar peta asli dengan menggunakan pensil. Luas kotak = $p \times l = 1 \times 1 \text{ cm}$.
- (4) Berilah nomor pada setiap garis lintang! Berilah huruf pada setiap garis yang membujur! Nomor dan huruf dibuat pada pinggir garis tepi.
- (5) Selanjutnya siapkan kertas yang akan digunakan untuk menggambar. Lebih baik ukuran kertas sama dengan ukuran peta aslinya.
- (6) Buatlah kotak-kotak dengan ukuran sama seperti pada peta asli. Berilah nomor dan huruf pada garis lintang dan garis bujur!
- (7) Gambarlah peta di atas kertas! Perhatikan setiap goresan pensil harus sesuai dengan alur garis atau kotak pada peta!
- (8) Setelah selesai mencontoh peta, pertebal lagi dan berilah warna-warna seperti yang ada pada peta di atlasmu!
- (9) Hapuslah kotak-kotak yang tadi dibuat dengan pensil beserta huruf dan nomornya!

Untuk lebih jelasnya lihatlah contoh berikut!

Gambar peta asli



Gambar pada kertas



c) Menghitung Jarak Tempat dengan Skala peta

Pada penjelasan sebelumnya telah disebutkan bahwa peta harus dibuat dengan perbandingan tertentu atau skala. Skala merupakan perbandingan jarak antara dua titik pada peta dengan jarak sebenarnya di permukaan bumi. Skala biasanya menggunakan satuan cm. Skala peta ada 2 macam yaitu:

(1) Skala Angka

Skala angka merupakan skala yang menggunakan perbandingan angka.

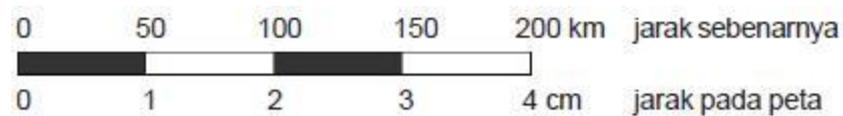
Misalnya :

$$\text{Skala } 1 : 500.000 \quad \text{atau} \quad \frac{1}{500.000}$$

Skala ini artinya jarak 1 cm pada peta sama dengan 500.000 cm pada keadaan sebenarnya atau 1 cm jarak pada peta sama dengan 5 km pada keadaan sebenarnya di bumi.

(2) Skala Garis

Skala garis merupakan skala yang menggunakan gambar garis untuk menunjukkan perbandingan jarak pada peta dengan jarak sebenarnya di bumi. Misalnya :

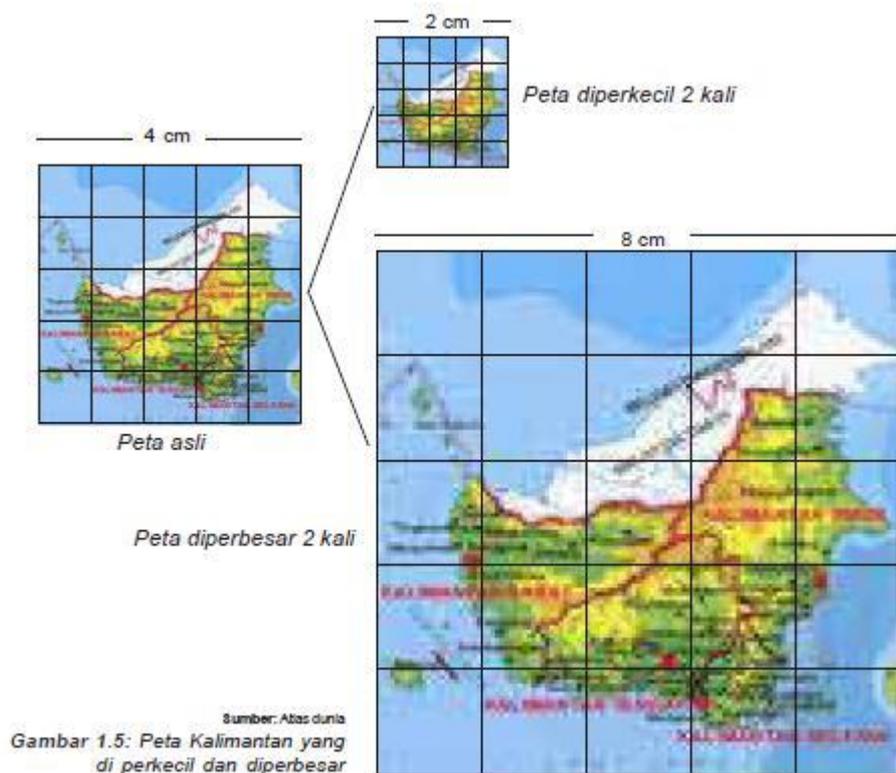


Pada gambar skala garis di atas, angka yang berada di bawah garis menunjukkan jarak pada peta. Satuannya adalah sentimeter. Sedangkan angka yang berada di atas garis menunjukkan jarak sebenarnya. Satuannya adalah kilometer. Sehingga sesuai dengan skala garis di atas dapat dibaca bahwa jarak 1 cm pada peta sama dengan 50 km pada keadaan sebenarnya di bumi.

Pada peta daerah yang luas seperti peta dunia, digunakan skala yang kecil. Misalnya 1 : 50.000.000, ini artinya 1 cm jarak pada peta sama dengan 500 km pada jarak sebenarnya. Sedangkan pada peta daerah sempit seperti kota dan pasar, digunakan skala yang besar. Misalnya 1 : 5.000, ini artinya 1 cm jarak pada peta sama dengan 50 m pada jarak sebenarnya. Berdasarkan skala yang tertulis pada peta, kita dapat menghitung jarak suatu tempat. Bagaimana caranya? Perhatikan contoh berikut ! Pada sebuah peta tertulis skala 1 : 400.000. Ini artinya jarak 1 cm pada peta sama dengan 400.000 cm pada jarak sebenarnya. Pada peta tersebut diketahui jarak antara kota A dan B adalah 3 cm. Maka jarak sebenarnya antara kota A dan B adalah 3 cm x 400.000 cm = 1.200.000 cm. Berarti jarak sebenarnya antara kota A dan B adalah 1.200.000 cm atau 12 km.

d) Memperbesar dan Memperkecil Peta

Memperbesar peta adalah membuat peta lebih besar dari peta asli dengan perbandingan tertentu. Sedangkan memperkecil peta adalah membuat peta lebih kecil dari peta asli dengan perbandingan tertentu. Memperbesar dan memperkecil peta dapat dilakukan dengan alat mesin fotocopy dan pantograf. Kita juga dapat memperbesar dan memperkecil peta dengan cara sederhana, yaitu dengan menggambar langsung dari gambar asli dengan bantuan garis kotak-kotak. Caranya hampir sama dengan teknik kotak. Hanya saja dalam membuat petak pada kertas dibuat lebih besar atau lebih kecil ukurannya sesuai dengan yang diinginkan. Jika ingin diperbesar dua kali, maka kotak diperbesar ukurannya dua kali juga. Jika ingin diperkecil dua kali, maka kotak juga diperkecil ukurannya dua kali. Perhatikan contoh berikut !



4) Metode Pembelajaran

Metode merupakan suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam menerangkan materi pelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan penelitian ini peneliti menggunakan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, diskusi serta penugasan.

- (a) Metode ceramah adalah penerangan dan penuturan lisan oleh guru kepada siswa pada saat proses pembelajaran di dalam kelas, sedangkan peranan siswa dalam proses belajar mendengarkan dengan teliti, serta mencatat yang pokok dari yang dikemukakan oleh guru. Metode ceramah digunakan pada awal, akhir pembelajaran, metode ceramah juga digunakan untuk memberikan informasi materi pelajaran juga langkah-langkah dalam membuat proyek.
- (b) Metode tanya jawab merupakan cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa maupun sebaliknya yakni dari siswa kepada guru. Metode tanya jawab digunakan pada tahap sesudah guru memberikan materi pelajaran untuk mengetahui respon siswa dalam proses pembelajaran.
- (c) Metode demonstrasi suatu strategi pengembangan pembelajaran dengan cara memberikan pengalaman belajar melalui perbuatan melihat atau memperhatikan dan mendengarkan diskusi dengan meniru pekerjaan yang didemonstrasikan. Metode demonstrasi digunakan pada tahap guru menjelaskan tentang bagaimana cara menggambar peta lingkungan yang diperhatikan oleh siswa.

- (d) Metode diskusi metode mengajar yang sangat erat hubungannya dengan memecahkan suatu masalah. Metode ini lajim disebut sebagai diskusi kelompok (*group diskusions*) dan resitasi bersama (*socialized reciation*). Metode diskusi diunakan pada tahap sebelum mengerjakan proyek membuat peta, siswa berdiskusi tentang bagaimana cara membuat peta dan pembagian tugas pada setiap anggota kelompok.
- (e) Metode penugasan adalah metode penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar peserta didik melakukan kegiatan belajar. Masalah tugas yang dilaksanakan oleh peserta didik dapat di lakukan dalam kelas, di halaman sekolah, di laboraturium, di perpustakaan, di rumah peserta didik atau dimana saja asal tugas itu dapat di kerjakan. Metode ini merangsang anak untuk aktif belajar baik secara individual maupun secara kelompok. Oleh karena itu, tugas dapat di berikan secara individual, atau dapat pula secara kelompok. Metode penugasan digunakan pada tahap setelah guru mendemonstasikan cara membuat peta dan siswa telah dikelompokan menjadi beberapa kelompok belajar.

5) Langkah-langkah Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Pada Materi Membaca dan Menggambar Peta Lingkungan Setempat

- (a) Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Star with the Esential Question*)
- Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberikan penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Guru berusaha agar topik yang diangkat

relevan untuk para peserta didik, contohnya di dinding kelas biasanya terdapat hiasan-hiasan, apakah di dinding kelasmu juga dipasang hiasan-hiasan? kalau ada, coba perhatikan peta tersebut. Peta wilayah mana yang terpasang dikelas mu? Apa kamu bias membaca peta itu? Jika tidak terdapat peta guru menggunakan media berupa gambar peta yang disiapkan sebelumnya.

(b) Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek. Dalam mendisain perencanaan guru membagi siswa kedalam 5-6 orang per kelompok untuk berkerja sama membuat suatu proyek (menggambar simbol-simbol dan legenda).

(c) Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas tahap ini antara lain: (1) membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek, dalam pembelajaran guru merencanakan untuk membuat dua proyek yaitu menggambar symbol-simbol, dan menggambar peta lingkungan sekitar, baik peta propinsi/kabupaten atau kota tempat siswa tinggal (2) membuat *deadline* penyelesaian proyek, penyelesaian proyek

diperkirakan memerlukan waktu empat kali pertemuan (3) membawa peserta didik agar menggunakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan tentang pemilihan suatu cara).

(d) Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek (*Monitor the Student on the Progress on the Project*)

Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik.

(e) Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi masing-masing peserta didik, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Pada tahap ini guru memeriksa hasil yang telah siswa kerjakan dalam kelompok, lalu memberi masukan apa saja yang perlu ditambahkan pada proyek yang telah mereka buat, setelah memberi masukan guru mengarahkan siswa untuk mempresentasikan atau menjelaskan tugasnya didepan kelas dengan percaya diri, kelompok lain menyimak dan diperbolehkan bertanya dan memberi masukan, proses ini dilakukan secara bergiliran.

(f) Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Akhir proses pembelajaran, pengajar, 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. Guru dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif (Munandar, 1995 : 12). Kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Supriyadi, 1994, h. 7). Secara psikologis “Belajar juga adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Slameto, 2003, h. 2).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

b. Tujuan Kreativitas

Menurut Arief Achmad (2009, h. 52), berpikir kreatif erat kaitannya dengan memunculkan alternatif-alternatif. Dengan berpikir kreatif kita tidak hanya terpaku dengan satu alternatif saja. Dengan berpikir kreatif kita dapat membuka kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi di masa depan, sehingga kita juga memiliki alternatif-alternatif cara menghadapi di masa depannya.

Berpikir kreatif juga memudahkan kita untuk melihat dan bahkan menciptakan peluang yang menunjang keberhasilan kita. Sering kali alasan seseorang tidak bertindak adalah karena tidak ada peluang. Padahal sesungguhnya peluang selalu ada didepan kita. Tinggal apakah kita jeli melihatnya atau tidak. Bahkan walaupun peluang itu memang tidak ada, kita dapat menciptakan peluang asal kita mau berpikir kreatif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan kreatifitas berfikir secara kreatif untuk membuka kemungkinan-kemungkina contohna dalam pembelajaran materi membaca dan menggambar peta kreativitas dalam menggambar peta terdapat point-poin seperti kerapian gambar, kebersihan gambar, kesesuaian dengan unsur-unsur peta, juga penggunaan warna yang relevan atau sesuai dengan peta yang siswa buat.

c. Aspek-aspek Kreativitas dalam Belajar

Dalam kreativitas banyak aspek yang berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas yang juga dapat membedakan antara individu satu dengan yang lainnya, seperti yang di kemukakan menurut Guilford dalam (Munandar, 2009 h. 50) meliputi ciri-ciri *aptitude* dan *non-aptitude*.

Ciri-ciri *aptitude* yaitu ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir:

- 1) *Fluency*, yaitu kesigapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
- 2) *Flexibility*, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.
- 3) *Originality*, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli.
- 4) *Elaborasi*, adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail. Untuk melihat gagasan atau detail yang nampak pada objek (respon) disamping gagasan pokok yang muncul, kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Ciri-ciri *non-aptitude* yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam berbuat sesuatu :

- 1) Rasa ingin tahu
- 2) Bersifat imajinatif
- 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan
- 4) Berani mengambil risiko
- 5) Sifat menghargai.

Berdasarkan penjelasan tersebut, aspek yang digunakan untuk melihat kreativitas dalam penelitian ini yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (elaborasi)

d. Pembinaan Kreativitas pada Pembelajaran Membaca dan Menggambar Peta Lingkungan Setempat

Meningkatkan kreativitas dalam proses belajar mengajar, guru harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1) Kebersihan gambar

Pada proses pembuatan proyek siswa diharuskan untuk menjaga kebersihan baik itu kebersihan lingkungan, maupun kebersihan proyek yang mereka buat seperti, bersih dari coretan atau kotor dari sisa penghapus.

2) Kerapian gambar

Pada proses pembuatan proyek siswa harus memperhatikan kerapian gambarnya, contohnya dalam membuat garis pinggir menggunakan mistar-penggis, kerapian dalam pewarnaan juga berpengaruh terhadap penilaian.

3) Memenuhi syarat peta

Syarat peta antara lain *equivalent*, yaitu luas daerah pada peta harus sesuai dengan luas daerah yang sebenarnya di tempat atau lapangan, *equidistant*, yaitu jarak daerah pada peta harus sesuai dengan jarak daerah yang sebenarnya, *conform*, yaitu bentuk dari daerah tersebut harus sesuai dengan bentuk peta sesungguhnya.

4) Memenuhi komponen peta

Pada proses pembuatan proyek siswa harus memperhatikan beberapa komponen yang terdapat dalam peta yaitu judul, skala, legenda, garis astronomi.

3) Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Agus Suprijono (2009, h. 5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses pembelajaran (kegiatan belajar mengajar) dengan mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan dan identik dengan pemberian nilai, yang dimana ada ketentuan-ketentuan tertentu.

Menurut Lindgren (Agus Suprijono, 2009 h. 7) hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, sedangkan merujuk kepada pemikiran Gagne (Agus Suprijono, 2009 h. 5), hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Kemampuan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsipp-prinsip keilmuan.
- 3) Strategi kognitif kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Berdasarkan dari pengertian-pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan pengetahuan secara keseluruhan yang diperoleh seseorang setelah menerima pengalaman belajar.

b. Tujuan Penilaian Hasil belajar

Menurut Sudjana (2016, h. 4) menyatakan tujuan penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya.
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- 3) Menentukan tindak lanjut penilaian, yakni melakukan perbaikan dan kesempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.
- 4) Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

c. Pendekatan Penilaian Hasil Belajar

Usaha penilaian perlu dikaji dan dimengerti lebih lanjut, terutama sekali yang menyangkut pendekatan yang paling sering dipakai di lembaga-lembaga pendidikan. Dalam bagian ini hanya diuraikan pendekatan penilaian yang membandingkan orang-orang lain dalam kelompoknya, yaitu yang dinamakan penilaian Acuan Norma (Norm-Referenced-Evaluation), dan pendekatan penilaian yang membandingkan hasil pengukuran seseorang dengan patokan “batas lulus” yang telah ditetapkan, yaitu yang dinamakan penilaian Acuan patokan (Criterion Referenced Evaluation).

1) Penilaian Acuan Norma (PAN)

Penilaian Acuan Norma (PAN) adalah penilaian yang diacukan kepada rata-rata kelompoknya. Dengan demikian dapat diketahui posisi kemampuan siswa didalam kelompoknya. Untuk itu norma atau kriteria yang digunakan dalam menentukan derajat prestasi seorang siswa, dibandingkan dengan nilai rata-rata kelasnya. Atas dasar itu akan diperoleh tiga kategori prestasi siswa, yakni diatas rata-rata kelas, sekitar rata-rata kelas dan dibawah rata-rata kelas. Dengan kata lain, prestasi yang dicapai seseorang posisinya sangat bergantung pada prestasi kelompoknya. Keuntungan sistem ini adalah dapat diketahui prestasi kelompok atau kelas sehingga dapat sekaligus diketahui keberhasilan pengajaran bagi semua siswa. Kelemahannya adalah kurang meningkatnya kualitas hasil belajar. jika nilai rata-rata kelompok atau kelasnya rendah, misalnya skor 40 dari seratus, maka siswa yang memperoleh nilai 45 (di atas rata-rata) yang sudah dikatakan baik, atau dinyatakan lulus, sebab berada di atas rata-rata kelas, padahal skor 45 dari maksimum skor 100 termasuk rendah. Kelemahannya yang lain adalah kurang praktis sebab harus dihitung dahulu nilai rata-rata kelas, apalagi jumlah siswa cukup banyak. Sistem ini kurang menggambarkan tercapainya tujuan instruksional sehingga tidak dapat dijadikan ukuran dalam menilai keberhasilan pengajaran, demikian juga kriteria keberhasilan tidak tetap dan tidak pasti, bergantung pada rata-rata kelas. Dalam konteks yang lebih luas penggunaan sistem ini tidak dapat digunakan untuk menarik generalisasi prestasi siswa sebab rata-rata kelompok untuk kelas yang satu berbeda dengan kelas yang lain, sekolah yang satu akan berbeda dengan sekolah yang lain. dengan demikian, angka 7 di kelas tertentu akan

beda maknanya dengan angka 7 di kelas yang lain. oleh sebab itu, sistem penilaian ini tepat digunakan dalam penilaian formatif, bukan untuk penilaian sumatif. Sistem penilaian acuan norma disebut *standar relative*.

2) Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Penilaian Acuan Patokan (PAP) adalah penilaian yang diacukan kepada tujuan instruksional yang harus dikuasai oleh siswa. Dengan demikian, derajat keberhasilan siswa dibandingkan dengan tujuan yang harus dicapai, bukan dibandingkan dengan rata-rata kelompoknya. Biasanya keberhasilan siswa ditentukan kriterianya, yakni berkisar 75-80 persen. Artinya, siswa dikatakan berhasil apabila siswa tersebut menguasai atau dapat mencapai sekitar 75-80 persen dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai. Kurang dari kriteria tersebut dinyatakan belum berhasil. Misalnya diberikan soal atau pertanyaan sebanyak 50 soal. Setiap soal benar diberi angka atau skor satu sehingga maksimal skor yang dicapai adalah 50. Kriteria keberhasilannya adalah 80 persen artinya harus mencapai skor 40. Siswa yang mendapatkan skor 40 keatas dinyatakan lulus sedangkan siswa yang mendapatkan skor 40 kebawah dinyatakan tidak lulus. Sistem penilaian ini mengacu kepada konsep belajar tuntas atau *mastery learning*. Sudah tentu semakin tinggi kriteria yang digunakan, semakin tinggi pula derajat penguasaan belajar yang dituntut dari para siswa sehingga semakin tinggi kualitas hasil belajar yang diharapkan. Dalam sistem ini guru tidak perlu menghitung rata-rata kelas sebab kriterianya sudah pasti. Sistem penilaian ini tepat digunakan untuk penilaian sumatif dan dipandang merupakan usaha peningkatan kualitas pendidikan. Dalam sistem ini bisa terjadi semua siswa gagal atau tidak lulus karena

tidak ada seorang pun siswa yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Situasi ini tidak mungkin ditemukan dalam sistem penilaian acuan norma. Sistem penilaian acuan patokan disebut standar mutlak.

d. Macam-macam Penilaian Hasil Belajar

Dalam penilaian hasil belajar yang dilakukan guru terdiri dari beberapa penilaian yaitu penilaian kognitif, penilaian afektif dan penilaian psikomotor. Berikut adalah penjelasan dari tiap macam-macam penilaian hasil belajar, yakni:

1) Penilaian Kognitif

Penilaian kognitif adalah penilaian yang berkenaan dengan pengetahuan dan pemahaman siswa pada suatu materi. Penilaian kognitif berfungsi untuk mengetahui sampai mana tingkat pemahaman siswa sehingga dapat diketahui hasil belajar dari siswa tersebut. Dalam penilaian kognitif biasanya melalui sebuah evaluasi pembelajaran dalam bentuk tes atau pun nontes.

2) Penilaian Afektif

Menurut Krathwohl (Purwanto, 2014, h. 50-51) dalam penilaian hasil belajar ranah afektif dibagi menjadi lima tingkatan, yaitu:

- a) **Penerimaan**
Pada tahap ini penilaian di lihat dari bagaimana peserta didik dalam kesediaannya menerima rangsangan dengan memperhatikan rangsangan yang datang kepadanya.
- b) **Partisipasi atau Merespons**
Dalam hal ini penilaian ditujukan kepada respons siswa terhadap suatu pembelajaran yang diikutinya.
- c) **Penentuan Sikap**
Penilaian terhadap kesediaan siswa untuk menentukan sebuah nilai dari rangsangan yang telah diberikan guru.
- d) **Organisasi**
Penilaian terhadap sikap siswa dalam mengorganisasikan nilai-nilai yang dipelajarinya dalam pembelajaran.
- e) **Internalisasi atau Karakterisasi**

Penilaian yang mengarah pada bagaimana siswa dapat menerapkan sikap dan nilai-nilai yang telah didapat dalam proses pembelajaran untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari termasuk di sekolah.

3) Penilaian Psikomotor

Pada penilaian psikomotor dapat dilihat dari sikap dan perilaku siswa, penilaian psikomotor meliputi kemauan siswa dalam mempelajari pelajaran lebih lanjut, kemauan siswa dalam menerapkan hasil pelajaran dalam kehidupan sehari-hari dan senang terhadap guru dan mata pelajaran yang di berikannya terutama pada saat proses belajar berlangsung sehingga siswa dapat mengerti dan memahami materi pelajaran yang dipelajarinya.

e. Jenis-jenis Penilaian Hasil Belajar

Dilihat dari fungsinya, jenis penilaian ada beberapa macam, yaitu penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostik, penilaian selektif, dan penilaian penempatan. Lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

1) Penilaian Formatif

Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. Dengan penilaian formatif diharapkan guru dapat memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya.

2) Penilaian Sumatif

Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh siswa, yakni seberapa jauh tujuan-

tujuan kurikuler dikuasai oleh para siswa. Penilaian ini berorientasi kepada produk, bukan kepada proses.

3) Penilaian Diagnostik

Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa dan faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan belajar, pengajaran remedial, menemukan kasus-kasus, dan lain-lain. soal-soal tentunya disusun agar dapat ditemukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh para siswa.

4) Penilaian Selektif

Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.

5) Penilaian Penempatan

Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan oleh suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu. Dengan kata lain, penilaian ini berorientasi pada kesiapan siswa untuk menghadapi program baru dan kecocokan program belajar dengan kemampuan siswa. Dari segi alatnya, penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi tes dan nontes. Tes ini ada yang diberikan secara lisan (menuntut jawaban secara lisan), ada tes tulisan (menuntut jawaban secara tulisan), dan ada tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan). Soal-soal tes ada yang disusun dalam bentuk objektif, ada juga yang dalam bentuk esai atau uraian. Sedangkan nontes senagai

alat penilaian mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala, sosiometri, studi kasus, dll.

Tes hasil belajar ada yang sudah dibakukan, ada pula yang dibuat guru, yakni tes yang tidak baku. Pada umumnya penilaian hasil belajar di sekolah menggunakan tes buatan guru untuk semua bidang studi. Tes baku, sekalipun lebih baik dari pada tes buatan guru, masih sangat langka sebab membuat tes baku memerlukan beberapa kali percobaan dan analisis dari segi reliabilitas dan validitasnya. Di samping itu tes sebagai alat penilaian hasil belajar ada yang sifatnya *speed test* (mengutamakan kecepatan) dan ada pula yang sifatnya *power test* (mengutamakan kekuatannya). Tes objektif pada umumnya termasuk ke dalam *speed test*, sedangkan tes esai termasuk ke dalam *power test*. Dilihat dari objek yang dinilai atau penyajiannya ada tes yang bersifat individual dan tes yang bersifat kelompok.

f. Penilaian Hasil Belajar di Sekolah Dasar

Penilaian yang dilakukan atau yang diberlakukan oleh guru di sekolah dasar adalah penilaian yang dapat diklasifikasikan berdasarkan cakupan kompetensi yang dapat diukur dan cakupan pelaksanaannya. Penilaian hasil belajar oleh pendidik yaitu mencakup ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester atau ulangan kenaikan kelas.

1) Ulangan Harian

Ulangan harian merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik secara periodik untuk menilai/mengukur pencapaian kompetensi setelah menyelesaikan satu kompetensi dasar (KD) atau lebih. Ulangan Harian merujuk pada indikator dari

setiap KD. Bentuk Ulangan harian selain tertulis dapat juga secara lisan, praktik/perbuatan, tugas dan produk.

2) Ulangan Tengah Semester

Ulangan tengah semester merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah melaksanakan 8-9 minggu kegiatan pembelajaran. Cakupan ulangan tengah semester mencakup seluruh indikator yang mempresentasikan seluruh KD pada periode tersebut. Ulangan tengah semester selain tertulis dapat juga lisan, praktik/perbuatan dan tugas/produk.

3) Ulangan Akhir Semester

Ulangan akhir semester adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester. Cakupan ulangan akhir semester mencakup seluruh indikator yang mempresentasikan seluruh KD. Ulangan akhir semester bisa berupa tertulis, lisan, praktik, dan tugas.

4) Ulangan Kenaikan Kelas

Ulangan kenaikan kelas merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi dalam dua semester atau satu tahun. Cakupan ulangan kenaikan kelas mencakup seluruh indikator yang mempresentasikan seluruh KD.

B. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.2

Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Nama peneliti /tahun	Judul	Tempat penelitian	Pendekatan dan analisis	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Resti Rizona (2014)	Penggunaan model Project based learning (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia kelas V	SDN Jati Satu	Meningkatkan hasil belajar	hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 73,73 %, pada siklus ke II menunjukkan hasil yang positif yaitu mencapai 85,36 % terhadap pembelajaran IPS mengenai tokoh-tokoh sejarah Himdu-Budha dan Islam di Indonesia dengan menggunakan model Project based learning (PjBL)	Model yang digunakan <i>Project Based Learning</i> (PjBL)	Jenjang kelas yang diteliti, <i>seting</i> penelitian

No	Nama peneliti/taharun	Judul	Tempat penelitian	Pendekatan dan analisis	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
2	Nabila putri (2014)	Penerapan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) untuk meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar IPA siswa kelas IV	SDN 8 kesiman	Keterampilan proses dan hasil belajar	hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 70,20 %, pada siklus ke II menunjukkan hasil yang positif yaitu mencapai 85,40 % terhadap pembelajaran IPA mengenai alat pernafasan menggunakan model Project based learning (PjBL)	Model yang digunakan <i>Project Based Learning</i> (PjBL)	Jenjang kelas yang diteliti, <i>seting</i> penelitian, mata pelajaran yang diteliti

No	Nama peneliti /tahun	Judul	Tempat penelitian	Pendekatan dan analisis	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
3	Fero febri (2014)	Penerapan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 026 pinggir	SDN 026 pinggir	hasil belajar	hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 70,50 %, pada siklus ke II menunjukkan hasil yang positif yaitu mencapai 85,00 % terhadap pembelajaran matematika mengenai penjumlahan dua bilangan model <i>Project based learning</i> (PjBL)	Model yang digunakan <i>Project Based Learning</i> (PjBL)	Jenjang kelas yang diteliti, <i>seting</i> penelitian, mata pelajaran yang diteliti

Penelitian yang akan saya lakukan berbeda dengan data diatas, penelitian saya akan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL), yang akan meneliti dua variabel yaitu kreativitas dan hasil belajar, materi yang disampaikan mengenai membaca dan menggambar peta pada kelas IV semester 1 SDN Cipedes 1 kota Bandung, kelebihan penelitian yang akan saya kembangkan adalah hasil pembelajaran dan kreativitas serta siswa belajar dengan menyenangkan.

C. Kerangka Berfikir

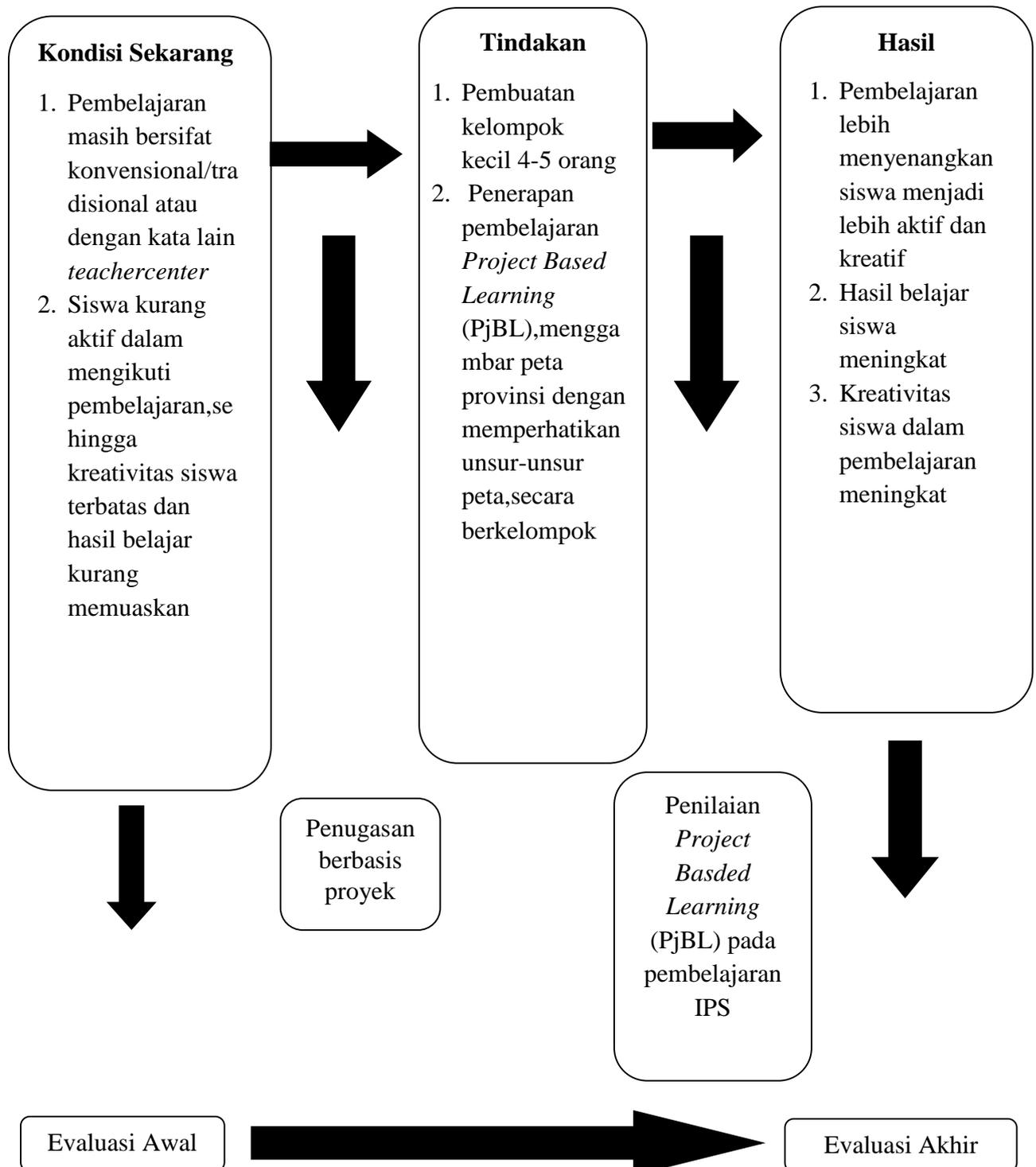
Pembelajaran masih bersifat konvensional/tradisional atau dengan kata lain *teachercenter* berpusat kepada guru sebagai fasilitator sehingga membuat siswa kurang aktif cenderung pasif, dalam penyampaian model yang di gunakan kurang bervariasi sehingga pembelajaran cenderung membosankan, karena suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi siswa sehingga harus mencoba suasana pembelajaran yang baru yang bisa meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, maka dari itu diperlukan model pembelajaran yang dapat menarik siswa dalam mengikuti proses belajar. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang sederhana. Dalam aplikasi pembelajarannya peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok dengan beranggotakan 4-5 orang dengan cara heterogen, pembagian kelompok menjadi menyenangkan dengan *snowbaal throwing* mengoper bola sambil bernanyi, agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan juga siswa lebih termotivasi, guru memberikan penghargaan berupa bintang kepada kelompok yang berperilaku baik,

tahapan yang dilakukan agar siswa menjadi senang dalam pembelajaran mengkondisikan kelas agar menyenangkan, tiap-tiap kelompok membuat yel-yel atau jargon untuk menyemangati kelompoknya masing masing dan yang terbaik mendapatkan penghargaan, alternative pembelajaran jika hal tersebut tidak berjalan efektif siswa diajak mengerjakan tugas di luar kelas bias di perpustakaan atau halaman sekolah yang memungkinkan, dengan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) tersebut peneliti berharap bisa meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa minimal menjadi 75 persen dari siswa yang berjumlah 34 dan memenuhi KKM yang telah ditetapkan pada mata pelajaran IPS yaitu 70. Peningkatan kerjasama dan hasil belajar dilihat dari proses belajar dan hasil akhir dari tes atau kuis yang diberikan oleh peneliti. Adapun kerangka berfikir penelitian seperti yang di gambarkan di bawah ini:

Gambar 2.2

Kerangka Berfikir Pada Penelitian Tindakan Kelas

Sumber Munandar (2008, h. 276)



D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi merupakan pertanyaan yang dapat di uji kebenarannya secara empiris berdasarkan kepada penemuan. Berdasarkan kerangka berfikir di atas sebagaimana di utarakan di atas, maka beberap asumsi dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Perkembangan anak usia sekolah dasar termasuk kedalam katagori operasional kongkrit. Pada operasional kongkrit di cirikan dengan system pemikiran siswa yang mau bekerja sediri, jadi guru membimbing siswa dalam memecahkan suatu persoalan dapat dengan kerjasama untuk memecahkannya
- b. Menurut Edgar Dale (FKIP UNPAS, 2012, h. 12) dalam kerucut retensi hasil belajar bahwa dalam belajar semakin banyak melibatkan panca indera akan semakin baik dalam meningkatkan daya ingat siswa akan pengetahuan baru yang baru di perolehnya dalam waktu jangka panjang.
- c. Pada pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) siswa dituntut untuk kreatif dalam proses kegiatan pembelajaran melalui pengerjaan proyek dengan teman kelompok. Hal itu dapat melatih kreativitas siswa

Berdasarkan asumsi di atas maka asumsi dari penelitian ini adalah melalui penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) diduga dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Cipedes 1 dalam pembelajaran IPS materi pokok membaca dan menggambar peta lingkungan setempat.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka hipotesis penelitian tindakan ini adalah “Penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran IPS materi membaca dan menggambar peta lingkungan sekitar dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cipedes 1”