

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Model *Project Based Learning***

##### **1. Definisi Model *Project Based Learning***

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang inovatif yang memfokuskan pada pembelajaran kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. Waras Kamdi (Pribadi & Wasis, 2004) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek dianggap cocok sebagai suatu model untuk pendidikan yang merespon isu-isu peningkatan kualitas pendidikan kejuruan dan perubahan besar yang terjadi.

Menurut Kemdikbud (2013) pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata.

(<http://www.eurekapedidikan.com/2014/12/model-project-based-learning-landasan.html?m=1> diakses pada tanggal 14/06/2016 jam 06:55)

Berbeda dengan model pembelajaran tradisional yang umumnya bercirikan praktik kelas yang berdurasi pendek dan aktivitas pembelajaran berpusat pada guru, model pembelajaran ini menekankan pada kegiatan yang

relatif berdurasi panjang, berpusat pada siswa, dan terintegrasikan dengan praktik dan isu-isu dunia nyata.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam merancang tujuan pembelajaran untuk menghasilkan proyek yang nyata. Proyek-proyek yang dibuat oleh siswa mendorong berbagai kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektifnya.

## **2. Karakteristik Model *Project Based Learning***

Menurut Trianto (2009:93) bahwa karakteristik PJBL yaitu, 1) adanya pengajuan pertanyaan atau masalah, 2) berfokus pada keterkaitan antar disiplin, 3) penyelidikan autentik, 4) menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya dan 5) kerja sama.

Menurut Grant (Pribadi & Wasis, 2008) karakteristik pembelajaran berbasis proyek meliputi, 1) masalah disajikan dalam bentuk keutuhan yang kompleks, 2) siswa menemukan hubungan antar ide secara *interdisipliner*, 3) siswa melakukan investigasi selama periode tertentu, 4) menjawab pertanyaan yang nyata dan menarik perhatian siswa, 5) siswa membuat hubungan antar ide dan keterampilan baru, 6) siswa menerima *feedback* tentang gagasannya dari orang lain.

Berdasarkan dari pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* memiliki karakteristik yaitu adanya penyajian pertanyaan atau masalah yang kompleks dimana hal tersebut dibutuhkan pelaksanaan investigasi sehingga dapat memunculkan ide dan melatih keterampilan dalam memecahkan masalah.

Dengan demikian pembelajaran berbasis proyek menjadi model pembelajaran yang dapat membangun kemandirian dan kreativitas siswa.

Selain itu, siswa dilatih untuk terbiasa bertanggung jawab mewujudkan apa yang telah direncanakan sesuai dengan minat dan kemampuannya. Hal tersebut sangat berarti untuk memberikan bekal kompetensi siswa. ([http://www.academia.edu/8055236/Project\\_Based\\_Learning](http://www.academia.edu/8055236/Project_Based_Learning) diakses pada tanggal 25/07/16 jam 12:59)

### 3. Langkah-langkah Model *Project Based Learning*

**Tabel 2.1**  
**Sintaks Proses *Project Based Learning***  
**(Wina Sanjaya, 2006: 47)**

<b>Tahapan Proses Pembelajaran</b>
<p>1. Penentuan pertanyaan mendasar</p> <p>Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan mendasar yaitu pertanyaan yang mendorong siswa untuk melakukan suatu aktivitas.</p>
<p>2. Menyusun perencanaan proyek</p> <p>Siswa dengan pendampingan dari guru membuat desain rencana proyek yang akan dilakukan. Rencana proyek ditentukan oleh siswa sendiri mengacu kepada pertanyaan mendasar yang telah dikemukakan sebelumnya.</p>
<p>3. Menyusun jadwal</p> <p>Guru dan siswa secara kolaboratif maenyusun jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Aktivitas pada tahap ini antara lain, membuat <i>timeline</i> untuk menyelesaikan proyek, membuat <i>deadline</i> penyelesaian proyek, mengarahkan siswa agar merencanakan cara yang baru, dan meminta</p>

siswa untuk memberikan alasan tentang cara yang dipilih.
<p>4. Monitoring</p> <p>Guru bertanggung jawab memantau kegiatan selama kegiatan penyelesaian proyek untuk mengetahui kemajuan pelaksanaan proyek dan mengantisipasi hambatan yang dihadapi siswa.</p>
<p>5. Menguji hasil</p> <p>Penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian standar, mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai.</p>
<p>6. Evaluasi pengalaman</p> <p>Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan evaluasi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses evaluasi dilakukan secara individu dan kelompok.</p>

Menurut Ibrahim dan Nur (dalam Rusman:243) mengemukakan bahwa langkah-langkah PJBL adalah sebagai berikut:

- a) Orientasi siswa pada masalah  
Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah
- b) Mengorganisasi siswa untuk belajar  
Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
- c) Membimbing pengalaman individual/kelompok  
Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
- d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya

- e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah  
Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka lakukan

Berdasarkan hal-hal tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah model pembelajaran PJBL yaitu menyajikan masalah, mengatur jadwal siswa, pemantauan, uji produk dan evaluasi.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Menurut Moursund (Wena, 2011:147) beberapa kelebihan model pembelajaran berbasis proyek, antara lain sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar
- 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah
- 3) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang kompleks
- 4) Meningkatkan kolaborasi
- 5) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi
- 6) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber
- 7) Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek
- 8) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata
- 9) Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki
- 10) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan

Sedangkan menurut Warsono dan Heriyanto (2012:152) kelebihan PJBL antara lain:

- a) Siswa akan terbiasa menghadapi masalah dan tertantang untuk menyelesaikan masalah tidak hanya terkait dengan pembelajaran di kelas tetapi juga menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari

- b) Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman
- c) Makin mengakrabkan guru dan siswa
- d) Membiasakan siswa melakukan eksperimen

Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* memiliki kelebihan yaitu dapat memberikan motivasi bagi siswa dalam memecahkan masalah selain itu juga dapat membina hubungan yang lebih erat antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

Menurut Warsono dan Hariyanto (2012:152) kekurangan PJBL adalah:

- a) Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah
- b) Seringkali memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang panjang
- c) Aktivitas siswa di luar sekolah sulit dipantau

Moursund (Wena, 2011:147) beberapa kekurangan model pembelajaran berbasis proyek, antara lain sebagai berikut :

- 1) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup banyak
- 3) Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana instruktur memegang peran utama di kelas
- 4) Banyaknya peralatan yang harus disediakan
- 5) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan
- 6) Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif
- 7) Dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *project based learning* memiliki kekurangan yaitu menghabiskan waktu yang lama, biaya yang tidak efisien juga khawatir siswa belum paham mengenai proyek yang akan dilaksanakan.

## **B. Model Tipe *Make A Match***

### **1. Definisi Model Tipe *Make A Match***

Model pembelajaran tipe *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Model *make a match* adalah model pembelajaran aktif untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari. Setiap peserta didik menerima satu kartu. Kartu ini bisa pertanyaan, bisa berisi jawaban. Selanjutnya mereka mencari pasangan yang cocok sesuai dengan kartu yang dipegang.

Menurut Anita Lie (2008:56) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *make a match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. (<http://www.kajianpustaka.com/2015/03/model-pemelajaran-tipe-make-match.html?m=1> diakses pada tanggal 14/06/2016 jam 06.47)

Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe *make a match* adalah model pembelajaran aktif untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari dengan cara bertukar kartu secara pasangan. Hal ini bertujuan untuk memberi kesempatan pada siswa dalam bekerja sama dengan orang lain.

## 2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Tipe *Make A Match*

Langkah-langkah pelaksanaan model *make match* yaitu:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisikan beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu bertuliskan soal/jawaban.
- c. Tiap peserta didik memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang. Setiap peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
- d. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- f. Demikian seterusnya.
- g. Guru bersama dengan peserta didik membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Langkah-langkah pelaksanaan model *make match* juga dapat dilakukan seperti berikut:

- a. Pertama-tama guru menyampaikan/mempresentasikan materi atau memberi tugas kepada siswa yang telah dipelajari di rumah
- b. Pecahlah siswa menjadi 2 kelompok
- c. Bagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban

- d. Sampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang telah guru berikan
- e. Jika mereka sudah menemukan pasangannya, mintalah mereka melaporkan diri kepada guru
- f. Panggil beberapa pasangan untuk presentasi

(<http://s4iful4min.blogspot.co.id/2011/02/metode-make-a-match-tujuan-persiapan-dan.html?m=1> diakses pada tanggal 25/07/16 jam 12:59)

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah model tipe *make a match* yaitu 1) memberikan kartu soal dan jawaban pada setiap siswa, 2) menugaskan siswa untuk mencari pasangannya, 3) mempresentasikan hasil kerjanya

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Tipe *Make A Match***

Kelebihan dari model pembelajaran *make a match* adalah:

- a. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- b. Materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik lebih menarik perhatian.
- c. Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
- d. Efektif untuk menghafal materi hafalan verbal dalam jumlah banyak.
- e. Menghasilkan daya serap yang cukup tinggi.

Kelebihan dari model pembelajaran *make a match* juga dapat seperti berikut:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik
2. Karena ada unsur permainan, model tipe ini menyenangkan
3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari
4. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
5. Efektif sebagai sarana melatih keberanian dan kedisiplinan siswa

Dapat ditarik kesimpulan bahwa model tipe *make a match* memiliki kelebihan yaitu meningkatkan motivasi siswa karena kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, meningkatkan daya ingat, keberanian dan kedisiplinan siswa.

Kekurangan dari model pembelajaran *make a match* adalah:

- a. Banyak menyita waktu guru dalam menyiapkan kartu dan perangkat pendukungnya.
- b. Cukup menimbulkan kegaduhan karena tidak jarang peserta didik teriak kegirangan ketika kartu jawaban yang diambilnya ternyata cocok dengan kartu soal yang dipegangnya.
- c. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai peserta didik bermain-main dalam pembelajaran.

Kekurangan dari model pembelajaran *make a match* sebagai berikut:

1. Jika guru tidak merancang dengan baik maka banyak waktu yang terbuang

2. Pada awal-awal penerapan model ini banyak siswa yang malu karena berpasangan dengan lawan jenisnya
3. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, saat presentasi banyak siswa yang kurang memperhatikan
4. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan
5. Menggunakan model ini terus menerus akan menimbulkan kebosanan

Dapat ditarik kesimpulan bahwa model tipe *make a match* memiliki kekurangan yaitu banyak waktu yang terbuang dan siswa yang masih belum memahami materi jika guru tidak mengelola kelas dengan baik.

## **C. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Belajar**

Menurut Suprijono (2009, 2-3) beberapa pakar pendidikan mendefinisikan belajar sebagai berikut:

- a. Gagne  
Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi itu bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah.
- b. Travers  
Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Menurut Sudjana (2009:192) belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat

melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu.

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni agama, sikap dan keterampilan. Hubungan antara guru, siswa dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang yaitu komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar dan komponen evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi.

Belajar dalam idealisme berarti kegiatan *psikis-fisik-sosio* menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Namun realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggapnya properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar disekolah adalah usaha pengausasaan materi ilmu pengetahuan. Anggapan tersebut tidak seluruhnya salah. Hal ini seperti pernyataan dalam Suprijino (2009:3) bahwa belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah upaya yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengetahuan baru dari

pengalaman yang kemudian akan memberikan perubahan perilaku terhadap individu.

## **2. Pengertian Hasil Belajar**

Dalam Slameto (2003:2) hasil belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan individu dengan melibatkan berbagai aktivitas fisik dan non fisik sehingga terjadi perubahan tingkah laku.

Menurut Hamalik (2008) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

(<http://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/> diakses pada tanggal 14/06/2016 jam 07:15)

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka hasil belajar dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan individu dengan melibatkan berbagai aktivitas fisik dan non fisik sehingga terjadinya perubahan tingkah laku yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Hasil belajar ketika seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku. Tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti. Jadi hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

### 3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya ada faktor dari dalam dan faktor dari luar yang dikemukakan oleh Slameto (2003:64) yaitu sebagai berikut:

#### a. Faktor dari dalam

##### 1) Faktor Biologis

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera, anggota tubuh. Kedua, kondisi kesehatan fisik. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Di dalam menjaga kesehatan fisik ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum yang teratur, olahraga serta cukup tidur.

##### 2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal-hal berikut: Pertama, *intelegensi* atau tingkat kecerdasan dasar seseorang. Kedua, kemauan. Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Ketiga, bakat. Bakat ini bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

#### b. Faktor dari luar

##### 1) Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orangtua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya maka akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.

##### 2) Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar para siswa di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, realasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuensi dan konsisten.

### 3) Faktor lingkungan masyarakat

Seorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor luar yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah lembaga-lembaga pendidikan nonformal seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain-lain.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak faktor yang dapat meningkatkan belajar siswa dimana faktor tersebut datang dari dalam diri siswa dan yang datang dari luar diri siswa. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar seseorang dan dapat mencegah siswa dari penyebab-penyebab terhambatnya pembelajaran.

## 4. Upaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Menurut Sardiman (2010:25) adapun bentuk dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

### a) Tujuan

Tujuan merupakan arah dari suatu usaha sedangkan arah menunjukkan jalan yang harus ditempuh. Setiap kegiatan mempunyai tujuan tertentu karena berhasil tidaknya suatu kegiatan diukur sejauh mana kegiatan tersebut mencapai tujuannya. Tujuan menunjukkan arah dari suatu usaha sedangkan arah menunjukkan jalan.

### b) Metode dan Alat

Dalam proses belajar mengajar, metode merupakan komponen yang ikut menentukan berhasil atau tidaknya program pengajaran dan tujuan pendidikan. Adapun pengertian metode adalah suatu cara yang dilakukan dengan fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan.

### c) Bahan atau Materi

Dalam pemilihan materi atau bahan pengajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan kemampuan siswa yang selalu berpedoman pada tujuan yang ditetapkan karena dengan kegiatan belajar mengajar akan merumuskan suatu tujuan. Setelah tujuan dapat diketahui baru kemudian menetapkan materi. Lalu materi ditetapkan maka guru dapat

menentukan metode yang akan dipakai dalam menyampaikan materi tersebut.

d) Evaluasi

Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan metode, alat dan bahan atau materi yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan bisa terjadi semaksimal mungkin.

Dari pemaparan di atas menurut Ardiman (2010:25) penulis menyimpulkan bahwa agar hasil belajar siswa dapat meningkat dalam pengajarannya pendidik harus mempunyai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, metode dan alat belajar dapat menentukan berhasil atau tidaknya program pengajaran dan tujuan pendidikan, memilih bahan atau materi yang sesuai dengan kemampuan peserta didik dan yang terakhir ialah evaluasi.

## **D. Motivasi**

### **1. Pengertian Motivasi**

Menurut Mc. Donald (Tirman, 2013:12) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan pengertian ini, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia sehingga akan terjadi persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

Dalam Rusman (2012:2) motivasi belajar dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila ia tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian motivasi adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai.

Aktivitas belajar bukanlah suatu kegiatan yang dilakukan terlepas dari faktor lain. Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang melibatkan unsur jiwa dan raga. Belajar tak akan pernah dilakukan tanpa suatu motivasi yang kuat. Agar peranan motivasi lebih optimal maka prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya diketahui tetapi juga harus diterapkan dalam pembelajaran.

## **2. Prinsip-Prinsip dan Aspek-Aspek Motivasi**

Dalam Nana Syaodih (2005:33) ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar yaitu sebagai berikut :

- a) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar
- b) Motivasi intrinsik yaitu motif yang menjadi aktif atau berfungsi tanpa perlu dirangsang dari luar karena di dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu
- c) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman
- d) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar
- e) Motivasi dapat memupuk optimis dalam belajar
- f) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar

Syaiful (dalam Raniyati, 2010:104) mengemukakan 6 aspek motivasi belajar pada individu:

- 1) Tanggung jawab individu pribadi terhadap tugas, yaitu individu yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi dan selalu bertanggung jawab terhadap pekerjaannya dan selalu menerima tugas dengan senang hati.
- 2) Umpan balik atau perbuatan (tugas) yang dilakukan yaitu individu akan selalu mengharapkan hasil atau *feedback* dari setiap pekerjaan yang dilakukan.

- 3) Tugas yang bersifat moderat yang tingkat kesulitannya tidak terlalu sulit tetapi juga tidak terlalu mudah, yang penting adanya tantangan dalam tugas, serta dimungkinkan diarahi dengan hasil yang memuaskan, yaitu individu akan tertarik dengan tugas yang menantang serta memberikan hasil yang maksimal.
- 4) Tekun dan ulet dalam bekerja, yaitu individu yang mempunyai motivasi belajar tinggi akan selalu berusaha melakukan tugas pekerjaan sebaik mungkin dan pantang menyerah.
- 5) Dalam melaksanakan tugas penuh pertimbangan dan perhitungan (spekulasi dan untung-untungan), yaitu individu yang mempunyai motivasi belajar tinggi akan menghindari pekerjaan yang asal-asalan atau berspekulasi karena setiap tugas yang dikerjakan penuh dengan pertimbangan.
- 6) Keberhasilan tugas merupakan faktor yang penting bagi dirinya yang akan meningkatkan aspirasi dan tetap bersifat realistis, yaitu individu yang mempunyai motivasi belajar tinggi akan selalu bersikap realistis dan mengutamakan keberhasilan dalam tugas.

Dari pemaparan diatas menurut Syaiful (dalam Raniyati, 2010:104) dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar selalu bertanggung jawab terhadap pekerjaannya dan menerima tugas dengan senang hati, ketika melakukan tugas peserta didik yang memiliki motivasi selalu mengharapkan hasil dari tugas yang dilakukannya. Selalu tertarik terhadap tugas yang dilakukan. Baginya keberhasilan tugas merupakan faktor yang penting bagi dirinya.

### **3. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Proses Pembelajaran**

Pentingnya peranan motivasi belajar dalam proses pembelajaran perlu dipahami oleh pendidik agar dapat melakukan berbagai bentuk tindakan atau bantuan kepada siswa. Motivasi dirumuskan sebagai dorongan, baik diakibatkan faktor dalam maupun faktor luar siswa, unuk mencapai tujuan tertentu guna memenuhi atau memuaskan suatu kebutuhan. Dalam konteks pembelajaran maka kebutuhan tersebut terhubung dengan kebutuhan untuk

pelajaran. Dua anak memiliki kemampuan yang sama dan diberikan peluang serta kondisi yang sama untuk mencapai tujuan, kinerja dan hasil-hasil yang dicapai oleh anak yang termotivasi akan lebih baik dibandingkan anak yang tidak termotivasi.

Menurut Suprijono (2009:163) fungsi motivasi dalam pembelajaran diantaranya:

- a) Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan misalnya belajar.
- b) Motivasi berfungsi sebagai pengarah artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- c) Motivasi berfungsi sebagai penggerak artinya menggerakkan tingkah laku seseorang. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat tidaknya suatu pekerjaan.

Dari pendapat di atas menurut Suprijono (2009:163) dapat disimpulkan bahwa motivasi sebagai pendorong usaha dan pencapaiannya prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik.

#### **4. Upaya Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar**

Menurut Sardiman (2010:92),

- a) Mengajar dengan menggunakan pembelajaran komunikatif dan kreatif. Dalam hal ini kemampuan guru ketika menggunakan metode dan model pembelajaran sangat penting. Proses pembelajaran tidak boleh monoton tapi harus kreatif. Guru harus selalu senantiasa melakukan pengembangan diri dengan berbagai hal seperti seminar maupun pelatihan-pelatihan.
- b) Memberikan *reward* atau hadiah, sebuah perilaku yang di munculkan siswa atas hasil yang diperoleh perlu mendapatkan respon dari seorang pengajar. Respon ini biasanya dalam bentuk *reward* atau hadiah kepada siswa yang menunjukkan perubahan perilaku dalam belajar. *Reward* ini

jangan sampai yang berlebihan karena kalau berlebihan bisa menimbulkan kecemburuan sosial diantara para siswa.

- c) Memberikan nilai secara objektif, sering kali kita mungkin menemui beberapa siswa yang komplain kepada guru karena ternyata nilai yang diperoleh tidak sesuai dengan apa yang diharapkan padahal mereka sangat yakin selama ini sudah melakukan yang terbaik dan berusaha melakukan belajar secara benar. Jika hal ini terjadi biasanya minat dan motivasi belajar siswa menurun yang akhirnya berdampak pada prestasi belajarnya.
- d) Memberikan kesempatan siswa untuk memperbaiki kesalahan. Banyak kita melihat di lapangan kadang ada beberapa oknum guru yang memberikan stigma buruk pada salah seorang siswa. Hal ini sebisa mungkin harus dihindari karena jika tidak siswa akan mengalami patah semangat dalam belajar.

Dari pendapat di atas menurut Sarduman (2010:92) dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, seorang pendidik harus menggunakan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton, memberikan perubahan perilaku dalam belajarnya, memberikan nilai objektif dan menghindari hal yang membuat peserta didiknya patah semangat dalam belajar.

## **E. Analisis dan Pengembangan Materi Pembelajaran**

### **1. Pengembangan Materi Bahan Ajar**

Menurut Abidin (2013:269) dalam praktiknya pengembangannya, untuk mendapatkan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, pengembangan bahan ajar yang dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa langkah teknis pengembangan bahan ajar yakni, 1) analisis terhadap KI-KD, 2) analisis sumber belajar dan 3) penentuan jenis bahan ajar. Analisis KI-KD dilakukan untuk menentukan kompetensi-kompetensi mana yang memerlukan bahan ajar. Dari hasil analisis ini akan

dapat diketahui berapa banyak bahan ajar yang harus disiapkan dalam satu semester tertentu dan jenis bahan ajar mana yang dipilih.

Menurut Depdiknas (2008:17-18) pemilihan dan penentuan bahan ajar dimaksimalkan untuk memenuhi salah satu kriteria bahwa bahan ajar yang menarik dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi sehingga bahan ajar dibuat sesuai dengan kebutuhan dan kecocokan dengan KD yang akan diraih oleh peserta didik. Jenis dan bentuk bahan ajar ditetapkan atas dasar analisis kurikulum dan analisis sumber bahan sebenarnya.

Bertemali dengan langkah pengembangan dan konsep dasar pengembangan bahan ajar di atas, bahan ajar haruslah dikembangkan dengan berbasis pada strategi pembelajaran yang dipilih. Hal ini berarti bahan ajar harus dikembangkan dengan berbasis model pembelajaran.

Upaya dalam mengembangkan bahan ajar berbasis model pembelajaran, Winkel (2002) mengemukakan langkah-langkah teknis pengembangan bahan ajar berbasis model pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum.
2. Menentukan indikator ketercapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar.
3. Menentukan tujuan pembelajaran.
4. Menentukan model pembelajaran yang relevan dengan tujuan.
5. Menentukan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang dipilih.
6. Menentukan bahan ajar.
7. Mengembangkan peta bahan ajar yang dibutuhkan.
8. Menentukan struktur bahan ajar.
9. Mengembangkan bahan ajar.
10. Mencetak draft bahan ajar.
11. Uji coba bahan ajar.
12. Revisi bahan ajar.
13. Menetapkan model bahan ajar teruji.

## 2. Keluasan dan Kedalaman Materi

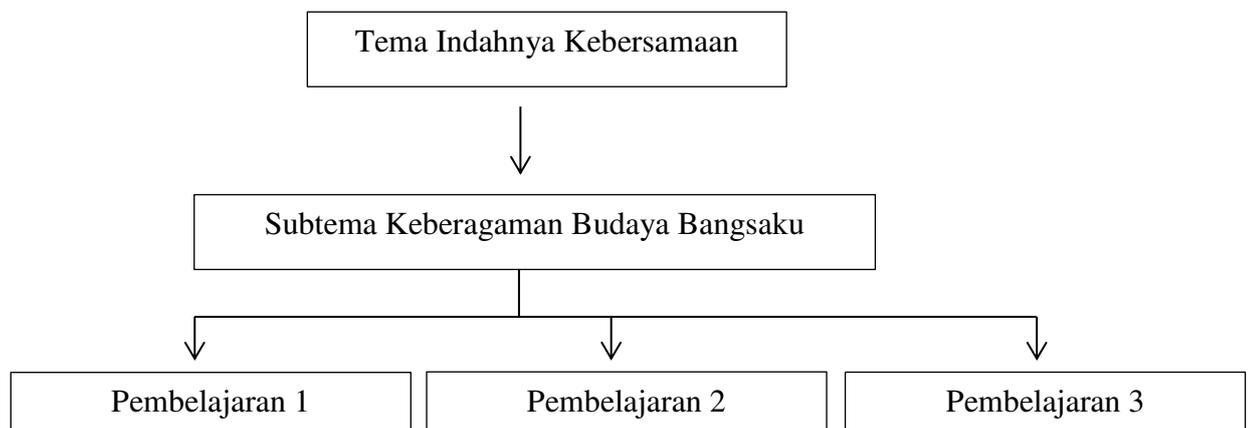
Kedalaman materi menyangkut rincian konsep-konsep yang terkandung di dalamnya yang harus dipelajari oleh peserta didik sedangkan keluasan cakupan materi berarti menggambarkan seberapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran.

Materi pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus di dalam satu kali tatap muka untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Karena peserta didik dalam memahami berbagai konsep yang mereka pelajari selalu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dikuasainya.

Kedalaman materi pada tema indah nya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran kesatu, kedua dan ketiga dapat digambarkan melalui peta konsep sebagai berikut:

### Bagan 2.1

#### Tema Indah nya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku





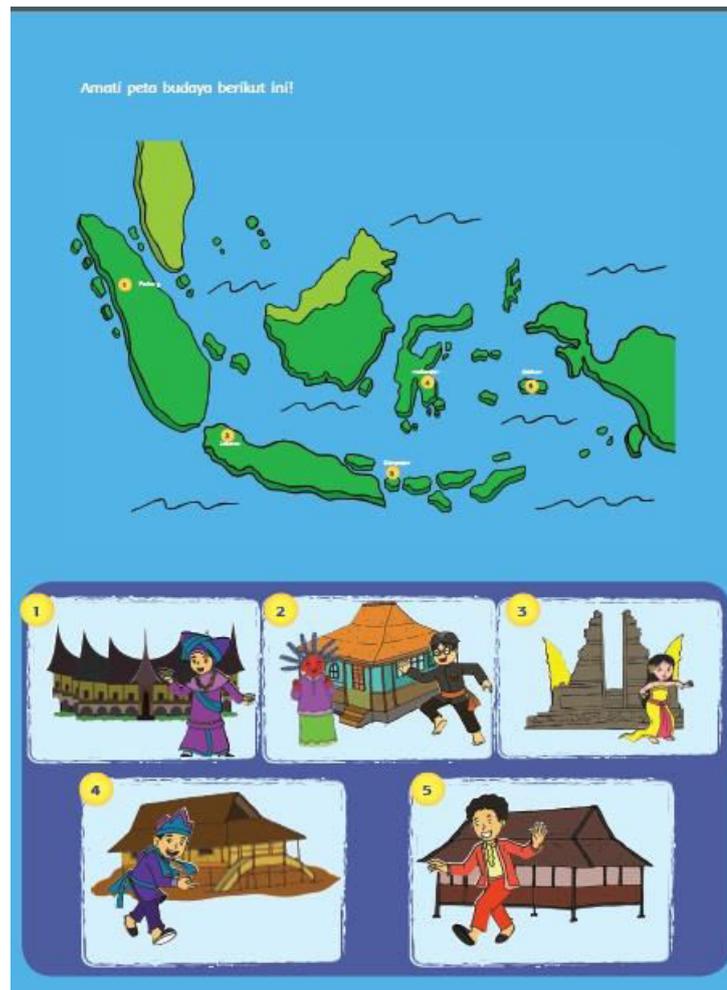
Keluasan materi pada pembelajaran 1, 2 dan 3 subtema keberagaman budaya bangsaku tema indahny kebersamaan berada di kelas IV semester I di Sekolah Dasar mencakup menjelaskan keberagaman budaya melalui peta, mengenal suku Minang, contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia, keberanekaragaman budaya Indonesia, sudut, tarian dan permainan tradisional, lambang Pancasila, makna Pancasila dan sikap yang mencerminkan nilai Pancasila dan membuat poster yang berisikan nilai Pancasila.

a. Materi Pembelajaran 1

1) Keberagaman budaya melalui peta

**Gambar 2.1**

**Keberagaman budaya melalui peta**



## 2) Mengenal Suku Minang

**Gambar 2.2**  
**Suku Minang**



Ayo Belajar

Bacalah teks di bawah ini!

### Mengenal Suku Minang



Suku Minang sering disebut sebagai orang Padang atau *Urang Awak*. Mereka adalah kelompok etnis Nusantara yang berada di Sumatra Barat.

Selain bahasa Padang, orang Minang juga menggunakan bahasa Melayu. Alat musik tradisional Minang adalah *talempong*. *Talempong* dimainkan dengan cara dipukul. Alat musik khas Minang lainnya yang dimainkan dengan cara ditiup adalah *saluang*. Masyarakat Minang juga memiliki banyak jenis tarian, di antaranya adalah *tari Pasambahan* dan *tari Piring*. *Tari Pasambahan* biasanya ditampilkan dalam pesta adat. Rumah adat Minang disebut rumah gadang yang terbuat dari bahan kayu.

Rendang merupakan salah satu masakan tradisional Minang yang terkenal, bahkan telah dikenal di negara lain. Makanan khas masyarakat Minang lainnya yang juga digemari adalah *sate padang* dan *dendeng balado*.

Orang Minang gemar berdagang dan merantau ke daerah lain. Legenda yang terkenal adalah cerita "Si Malin Kundang".

Sumber: [id.wikipedia.org](http://id.wikipedia.org)

3) Contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia yaitu menggunakan barang buatan dalam negeri, hafal lagu kebangsaan Indonesia Raya, bersikap sesuai nilai dan norma yang berlaku, disiplin dan tanggungjawab, patuh dan taat pada peraturan yang berlaku, dan lain-lain.

## b. Materi Pembelajaran 2

## 1) Mengenal rumah tradisional

**Gambar 2.3**  
**Rumah tradisional**

Bacalah teks di bawah ini!



*Rumah Panjang* merupakan rumah tradisional suku Dayak Kalimantan. Rumah ini memiliki bentuk memanjang dengan panjang kurang lebih 50 meter.

Keunikan rumah ini terlihat dari bentuk bangunannya yang panjang. Banyak kepala keluarga yang tinggal di dalamnya. Namun sayang sekali, rumah unik seperti ini sudah jarang ditemukan. Hanya beberapa bangunan saja yang bertahan dan masih berpenghuni.



*Rumah Lontik* merupakan rumah adat Riau, disebut juga *rumah lancang*. Bentuk atapnya melengkung ke atas, agak runcing, seperti tanduk kerbau. Dindingnya miring seperti perahu atau lancang. Hal itu melambangkan penghormatan kepada Tuhan dan sesama.

Rumah adat Lontik dipengaruhi oleh kebudayaan Minangkabau. Rumah ini banyak terdapat di daerah perbatasan Sumatra Barat. Jumlah anak tangga rumah Lontik biasanya berjumlah ganjil.

Sumber: [www.sungaiquantan.com](http://www.sungaiquantan.com)

## 2) Mengenal sudut

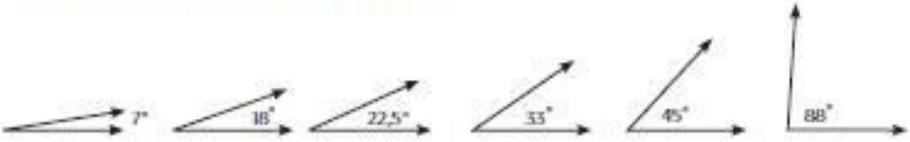
Gambar 2.4

## Sudut

**Jenis-Jenis Sudut**

1. **Sudut Lancip**  
 Suatu sudut disebut sudut lancip jika ukuran sudutnya antara 0 dan 90 derajat ( $0^\circ < \text{sudut lancip} < 90^\circ$ ).

Sudut-sudut berikut adalah sudut lancip.

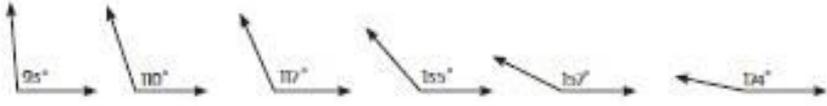


2. **Sudut Siku-siku**  
 Suatu sudut disebut sudut siku-siku jika ukurannya adalah 90 derajat.



3. **Sudut Tumpul**  
 Suatu sudut disebut sudut tumpul jika ukuran sudutnya antara 90 dan 180 derajat ( $90^\circ < \text{sudut tumpul} < 180^\circ$ ).

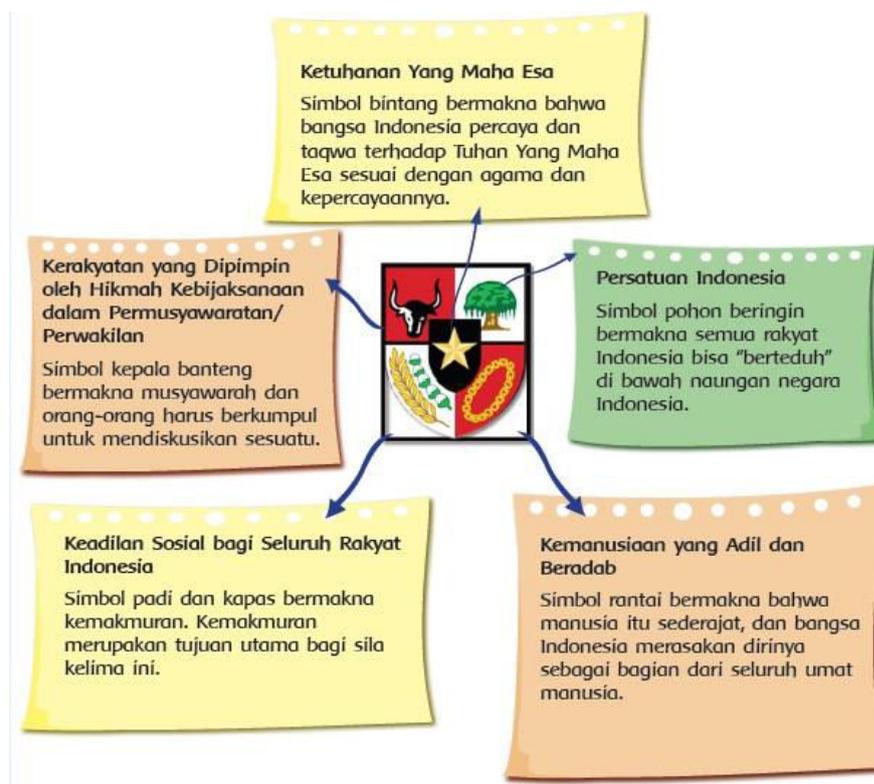
Sudut-sudut berikut adalah sudut tumpul.



c. Materi Pembelajaran 3

1) Menjelaskan lambang Pancasila, makna Pancasila dan sikap yang mencerminkan Pancasila

**Gambar 2.5**  
**Lambang Pancasila dan makna Pancasila**



2) Contoh sikap yang mencerminkan nilai Pancasila:

Sila ke-1 : Saling menghormati antar umat bernegara.

Sila ke-2 : Mengakui persamaan derajat, hak dan kewajiban asasi setiap manusia tanpa membedakan.

Sila ke-3 : Bangga dan cinta terhadap tanah air.

Sila ke-4 : Selalu menedepankan musyawarah untuk mencapai mufakat dalam menyelesaikan permasalahan.

Sila ke-5 : Tidak melakukan perbuatan-perbuatan yang merugikan pihak umum.

### 3) Membuat poster yang berisikan nilai Pancasila

Poster adalah media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya dngan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai. Poster biasanya dipasang ditempat-tempat umum yang di nilai strategis seperti sekolah, kantor, pasar, mall dan tempat-tempat keramaian lainnya.

Syarat sebuah poster yaitu 1) poster wajib mempergunakan bahasa yang mudah dipahami, 2) susunan kalimat poster harus singkat, padat, jelas tetapi berisi, 3) poster sebaiknya dikombinasikan dengan bentuk gambar, 3) poster harus mampu menarik khalayak, 4) media poster harus mempergunakan bahan yang tidak mudah rusak atau sobek, 5) ukuran poster sebaiknya disesuaikan dengan tempat atau lahan pemasangan serta target pembaca.

(<http://artikelmateri.blogspot.co.id/2016/03/posser-adalah-pengertian-ciri-tujuan-jenis-macam-membuat-gambar.html?m=1> diakses pada tanggal 22/06/2016 jam 11:58)

Contoh poster yang mengandung nilai Pancasila seperti:

**Gambar 2.6**  
**Poster yang mengandung nilai Pancasila**



### **3. Karakteristik Materi**

#### **a. Abstrak dan Konkrit Materi**

Karakteristik materi secara abstrak menurut kamus besar bahasa Indonesia, abstrak artinya tidak berwujud, tidak berupa dan tidak dapat diraba, tidak dapat dilihat atau tidak dapat dirasa dengan indera tetapi hanya bisa dipikirkan. Karakteristik materi secara abstrak berarti materi tersebut masih berupa materi konsep yang abstrak.

Sedangkan kongkrit dalam kamus besar bahasa Indonesia ialah benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, diraba, dsb). Karakteristik materi kongkrit berarti materi tersebut merupakan konsep yang kongkrit.

Pada pembelajaran 1,2 dan 3 karakteristik berisikan materi yang abstrak dan konkrit yaitu mengenai kebudayaan, sudut, lambang Pancasila, makna Pancasila dan sikap yang mencerminkan nilai Pancasila dan pembuatan poster yang berisikan nilai Pancasila.

Pada penelitian ini materi secara kongkrit dengan menggunakan gambar berupa puzzle informasi dan contoh poster untuk menambah pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran sehingga siswa dapat memahami secara kongkrit dan nyata dalam menemukan konsepnya sendiri dengan adanya bimbingan guru dalam menemukan konsepnya seperti penggunaan media gambar berupa puzzle informasi dan contoh poster.

#### **b. Perubahan Perilaku Hasil Belajar dan Motivasi Belajar**

Belajar tak akan pernah dilakukan tanpa suatu motivasi yang kuat. Agar peranan motivasi lebih optimal maka prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya diketahui tetapi juga harus diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini berpengaruh dalam pencapaian hasil belajar. Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan perilaku dari proses belajar yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari. Bentuk perubahan perilaku harus menyeluruh secara komprehensif sehingga menunjukkan perubahan perilaku seperti contoh di atas.

Menurut Arikunto (2009:136) perubahan tingkah laku adalah tingkah laku yang diharapkan setelah seseorang mengalami proses belajar. Disini

tingkah laku ini harus menampakkan diri dalam suatu perbuatan yang dapat diamati dan diukur.

Aspek perilaku keseluruhan dari tujuan pembelajaran menurut Benyamin Bloom 1956 dalam Sri Anitah dkk (2008:2,19) yang dapat menunjukkan gambaran hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Romizoswki 1982 dalam Sri Anitah dkk (2008:2,19) menyebutkan dalam skema kemampuan yang dapat menunjukkan hasil belajar yaitu: 1) keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan membuat keputusan memecahkan masalah dan berpikir logis, 2) keterampilan psikomotor berkaitan dengan kemampuan tindakan fisik, 3) keterampilan afektif berkaitan dengan sikap kebijaksanaan, perasaan dan *self control*, 4) keterampilan interaktif berkaitan dengan kemampuan sosial dan kepemimpinan.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Menurut pemikiran Gagne, hasil belajar dapat berupa:

#### 1) Informasi Verbal

Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa baik lisan maupun tertulis. Kemampuan memproses secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi stimulasi, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

## 2) Keterampilan Intelektual

Keterampilan intelektual yaitu pengetahuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan terdiri dari kemampuan analisis-sintesis, fakta-fakta dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktifitas kognitif bersifat khas.

## 3) Strategi Kognitif

Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah.

## 4) Kemampuan Motorik

Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dan urusan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

## 5) Sikap

Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Seperti yang telah dikemukakan di atas bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh bukan hanya memperhayikan pada satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh. Oleh karena itu guru harus memperhatikan secara seksama agar perilaku tersebut dapat dicapai sepenuhnya dan menyeluruh oleh siswa. Perwujudan hasil belajar akan selalu berkaitan dengan kegiatan evaluasi pembelajaran sehingga diperlukan adanya

teknik dan prosedur evaluasi pembelajaran yang dapat menilai secara efektif proses dari hasil belajar.

Menurut Dismayanti dan Mudjono dalam Sardiman (2005) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik.

### **3. Bahan dan Media Pembelajaran**

Kegiatan belajar mengajar umumnya menggunakan media pembelajaran dengan tujuan agar informasi atau bahan ajar tersebut dapat diterima dan diserap dengan baik oleh para siswa. Pengertian media menurut Heinich dalam Hermawan (2007:3) yaitu:

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Heinich mencontohkan media seperti bahan cetak, televisi, komputer dan instruktur.

Pengertian media pembelajaran selanjutnya menurut Hermawan dkk (2007:7) menyatakan bahwa media pembelajaran pada hakekatnya merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat dengan tujuannya.

Pengertian media visual menurut Hermawan (2007:22) menyatakan bahwa media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh guru-guru sekolah dasar untuk membantu menyampaikan isi atau materi pembelajaran.

Media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan dua jenis media yaitu media visual. Media visual merupakan media yang digunakan oleh indera penglihatan. Media visual merupakan media yang dapat di proyeksikan dan media yang tidak dapat di proyeksikan. Media yang di proyeksikan pada dasarnya adalah media yang menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan nampak pada layar. Sedangkan media visual yang tidak di proyeksikan merupakan media yang penerapannya tidak menggunakan alat proyeksi. Media ini seperti gambar fotografik, grafis, diagram, poster, dan media tiga dimensi.

Penelitian ini menggunakan jenis media visual yang tidak di proyeksikan dan yang di proyeksikan, adapun keuntungan menggunakan media visual atau media gambar dalam pembelajaran.

Menurut Hermawan (2007:24) menyatakan bahwa:

Keuntungannya yaitu dapat menerjemahkan ide atau gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih realistik. Banyak tersedia dalam buku-buku majalah, surat kabar. Mudah menggunakannya dan tidak memerlukan peralatan lain. Dapat digunakan pada setiap tahap pembelajarannya dan semua mata pelajaran/ disiplin ilmu.

Bahan dan media pelaksanaan pembelajaran tematik pada tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran kedua

dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* tipe *make a match* ini meliputi menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media visual tidak di proyeksikan. Pembelajaran ini menggunakan gambar berupa puzzle informasi dan contoh poster.

Berdasarkan penjelasan materi dengan gambar lambang Pancasila dan kertas yang berisikan makna dan contoh sikap yang mencerminkan nilai Pancasila yang dipisahkan dalam beberapa bagian. Sedangkan poster digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan mengenai pengertian, tujuan dan syarat pembuatan poster.

Media visual ditampilkan kepada siswa pada saat guru menjelaskan dan bertanya jawab tentang Pancasila yang kemudian siswa ditugaskan untuk menyusun informasi yang ada dalam setiap kertas. Penggunaan poster bertujuan untuk membuat siswa lebih paham mengenai bentuk poster sehingga siswa dapat membuat sebuah poster sesuai aturan.

Hal yang dijelaskan tentang penggunaan media tersebut bertujuan agar siswa lebih mengetahui dan memahami serta mencari tahu sendiri konsep dan pemahamannya mengenai lambang Pancasila, makna Pancasila dan sikap yang mencerminkan nilai Pancasila dan pembuatan poster yang berisikan nilai Pancasila.

#### **4. Strategi Pembelajaran**

Dalam Abidin (2013:120) strategi berasal dari kata Yunani *strategia* yang berarti ilmu perang atau panglima perang. Selanjutnya Orlich et al (2010) mengemukakan bahwa "*The term strategy implies thoughtful palnning*

*to do something*". Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi adalah sebuah perencanaan yang dipikirkan dengan matang untuk melakukan sesuatu. Dalam konteks pembelajaran, strategi pembelajaran merupakan perencanaan matang yang digunakan untuk melaksanakan sebuah pembelajaran.

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai taktik yang digunakan guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara tepat sasaran. Dengan kata lain strategi belajar mengajar merupakan usaha yang dilakukan guru untuk menciptakan kondisi kondusif bagi siswa belajar.

Menurut Prastowo (2013:372) strategi pembelajaran mengandung dua makna yaitu strategi pembelajaran sebagai rencana tindakan atau kegiatan termasuk penggunaan metode dan manfaat berbagai sumber daya, baik kekuatan maupun kelemahan dalam pembelajaran dan strategi disusun untuk mencapai tujuan atau berorientasi pada pencapaian tujuan atau kompetensi pembelajaran tidak dapat dikategorikan sebagai strategi pembelajaran.

Relevan dengan hal tersebut, Uno dan Mohammad (dalam Prastowo 2013:373) menyatakan bahwa karena strategi pembelajaran harus mengandung penjelasan tentang metode dan atau prosedur dan teknik yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung maka strategi pembelajaran mengandung arti yang tidak luas dari metode dan teknik. Artinya metode dan atau prosedur dan teknik pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran.

Proses Penelitian Tindakan Kelas (PTK) peneliti menggunakan strategi dalam pembelajarannya dengan tujuan pembelajaran yang dicapai akan efektif dan efisien. Strategi pembelajaran yang digunakan peneliti adalah PAIKEM yaitu Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan.

Metode PAIKEM sebagai alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk dapat mengaktifkan peserta didik, baik secara individu maupun

kelompok. Aplikasi strategi PAIKEM harus bersifat variatif. Sekian banyak model strategi PAIKEM seharusnya tidak diterapkan secara tunggal, melainkan harus dikombinasi antara satu strategi dengan strategi lainnya. Kombinasi dua strategi atau lebih ini sangat menopang ketuntasan pencapaian tujuan optimal. Pemilihan dua atau lebih strategi dalam satu proses pembelajaran harus melihat dan mencermati Kompetensi Dasar disampaikan. Disamping itu, kombinasi dua strategi atau lebih ini sangat sesuai dengan prinsip dasar PAIKEM yakni pembelajaran serba variasi. Proses pembelajaran harus menggunakan variasi metode, variasi strategi, variasi media, dan variasi sumber belajar.

Berikut ini metode pembelajaran PAIKEM yang digunakan dalam pembelajaran pada subtema keberagaman budaya bangsaku yaitu:

a. Mencari jodoh/pasangan kartu

Guru memberikan potongan-potongan kertas sejumlah peserta dalam kelas yang berisikan informasi mengenai lambang, makna, dan sikap yang mencerminkan nilai Pancasila. Kemudian setiap siswa ditugaskan untuk mencocokkan atau mencari pasangannya sesuai dengan kertas yang telah diberikan. Guru menyimpulkan dan memberikan konfirmasi mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan.

Tujuan penerapan metode ini adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok.

b. *Poster comment* (Mengomentari sebuah poster)

Guru memperlihatkan sebuah poster yang berisikan nilai Pancasila kemudian siswa mengomentari isi poster tersebut. Siswa ditugaskan untuk membuat poster yang berisikan nilai Pancasila secara berkelompok. Pembuatan poster harus sesuai dengan aturan yang telah dijelaskan oleh guru. Kemudian setiap kelompok mempresentasikan hasil poster yang telah dibuat di depan kelas lalu kelompok lainnya memberikan komentar. Setelah itu guru memberikan penjelasan atau konfirmasi mengenai materi yang telah dipelajari.

Metode ini bertujuan untuk menstimulasi dan meningkatkan kreatifitas dan mendorong penghayatan siswa terhadap suatu permasalahan. Dalam metode ini siswa didorong untuk bisa mengungkapkan pendapatnya secara lisan tentang gambar atau poster.

(<http://www.paklativi.com/2014/03/berbagai-macam-strategi-pembelajaran-paikem-dan-langkah-penerapannya.html> diakses pada tanggal 22/06/2016 jam 15:24)

## **5. Sistem Evaluasi Pembelajaran**

Berdasarkan penggunaan sistem evaluasi pada PTK, evaluasi pembelajaran yang digunakan peneliti kemudian dirinci sebagai berikut:

### **a. Pengertian Evaluasi**

Wiersema dan Jurs dalam Ahmadi (2014:226) berpendapat bahwa evaluasi adalah suatu proses yang mencakup pengukuran dan juga testing yang juga berisi pengambilan keputusan tentang nilai.

Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Arikunto yang menyatakan bahwa evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menemukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan. Kedua pendapat tersebut menyatakan bahwa evaluasi memiliki cakupan yang lebih luas daripada pengukuran dan testing.

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah mengukur secara keseluruhan tingkat kemampuan siswa secara keseluruhan berbagai informasi serta upaya untuk menentukan tingkat perubahan yang terjadi pada hasil belajar.

#### **b. Tujuan Evaluasi**

Menurut Sudjana (2002:2) tujuan dari evaluasi adalah mengukur seberapa jauh tingkat keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan, dikembangkan dan ditanamkan di sekolah serta dapat dihayati. Diamalkan/ diterapkan dan diperthankan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu penilaian juga bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang digunakan sebagai *feedback/* umpan balik bagi guru dalam merencanakan proses pembelajaran selanjutnya. Hal ini dimaksudkan untuk memepertahankan, memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Penilaian ini harus dilakukan secara jujur dan tranparan agar dapat mengungkap informasi yang sebenarnya.

Tujuan evaluasi dalam pemebelajaran 3 subtema keberagaman budaya bangsaku tema indahny kebersamaan diantaranya untuk memperoleh keberhasilan pencapaian KKM, untuk memeproleh data hasil belajar siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan serta untuk mengetahui tingkat respon siswa terhadap pembelajaran tematik pada pembelajaran ke 3 subetma keberagaman budaya bangsaku tema indahny kebersamaan.

### **c. Alat Evaluasi**

Alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang untuk melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrument”. Evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu yang dievaluasi dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Terdapat dua teknik evaluasi yaitu teknik non tes dan teknik tes. Teknik non tes seperti wawancara, pengamatan/observasi dan angket sedangkan teknik tes seperti essay, pilihan ganda, uraian, dll.

Penelitian ini menggunakan teknik tes tertulis dan tes autentik penilaian (pengetahuan, sikap dan kinerja). Jenis tes tertulis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pilihan ganda. Pelaksanaan tes menggunakan soal uraian dilakukan di akhir pembelajaran pada soal posttest dengan siswa menjawab 5 pertanyaan uraian.

Teknik non tes dengan memberikan lembar wawancara kepada siswa setelah proses pembelajaran, lembaran angket wawancara dikerjakan secara individu. Hasil pengisian lembar wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data tentang kesan dan perasaan siswa terhadap pembelajaran tematik dengan tema indahnyakebersamaan pada subtema kebersamaan dalam keberagaman.

### **d. Evaluasi dengan Penilaian Autentik**

Dalam Implementasi Kurikulum 2013 penilaian autentik adalah suatu istilah/terminologi yang diciptakan untuk menjelaskan berbagai metode penilaian alternatif yang memungkinkan siswa dapat mendemonstrasikan

kemampuannya dalam menyelesaikan tugas-tugas dan menyelesaikan masalah. Sekaligus mengekspresikan pengetahuan dan keterampilannya dengan cara mensimulasikan situasi yang dapat ditemui di dalam dunia nyata di luar lingkungan sekolah. Dalam hal ini adalah simulasi yang dapat mengekspresikan prestasi siswa yang ditemui di dalam praktik dunia nyata.

Dalam rangka melaksanakan penilaian autentik yang baik, guru harus memahami secara jelas tujuan yang ingin dicapai. Untuk itu guru harus bertanya pada diri sendiri khususnya berkaitan dengan 1) sikap, pengetahuan dan keterampilan apa yang akan dinilai, 2) fokus penilaian akan dilakukan misalnya berkaitan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan, 3) tingkat pengetahuan apa yang akan dinilai seperti penalaran, memori atau proses.

Penelitian autentik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini mengkaji penilaian pengetahuan dari setiap pemahaman konsep yang dimiliki oleh setiap siswa, penilaian sikap dari respon sikap yang ditunjukkan selama pembelajaran berlangsung dan penilaian keterampilan akan diperoleh dari penilaian kinerja selama kegiatan berlangsung.

#### **F. Hasil Penelitian Terdahulu**

Fakta dilapangan mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu:

Yang pertama adalah Skripsi Warsito (044461123) dari Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2008 yang berjudul "*Pembelajaran Sains Berbasis Proyek (Project Based*

*Learning) sebagai Usaha untuk Meningkatkan Aktivitas dan Accademic Skill Siswa Kelas VIIC SMP Muhammadiyah 3 Depok.*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkan *Project Based Learning*, tingkat aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran fisika di kelas mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu siswa lebih berani untuk mempresentasikan hasil proyek, mengajukan pertanyaan, menjawab dan menanggapi pertanyaan dan siswa lebih memperhatikan saat kelompok lain mempresentasikan hasil proyek. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 35,42% dalam kategori rendah menjadi 71,88% dalam kategori tinggi pada siklus II.

Yang kedua ialah hasil penelitian terdahulu oleh Riska Apriani pada Tahun 2013. ”*Peningkatan Pembelajaran Perubahan Lingkungan melalui Model Project Based Learning*” pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Randugunting 3 Kota Tegal. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus atau tindakan. Setiap tindakan meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang dilaksanakan, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik di setiap siklusnya yaitu siklus I sebesar 50% dan siklus II sebesar 85%.

Dari hasil pengamatan peneliti, bahwa dari kedua temuan hasil penelitian terdahulu di atas meyakinkan peneliti tentang model pembelajaran *project based learning* mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

