

BAB II

KAJIAN TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Definisi Belajar

Belajar merupakan suatu proses kegiatan pendidikan, karena dengan belajar tujuan pendidikan akan tercapai. Oleh karena itu, kegiatan belajar sangat penting karena berhasil tidaknya seseorang untuk menempuh pendidikan sangat ditentukan oleh baik tidaknya kegiatan belajarnya. Melalui proses belajar seseorang dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya maupun yang ada pada lingkungannya guna meningkatkan taraf hidupnya.

Menurut Morgan (1978) dalam Syaiful Sagala (2014, hlm.13) adalah “setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman”. Menurut Hamalik (2003) dalam Ahmad Susanto (2013, hlm.3) menjelaskan bahwa “belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman”.

Bell Gredler (dalam Udin S. Winataputra, dkk, 2008, hlm. 5) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, and attitudes*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar itu dilaukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan formal atau pendidikan

nonformal Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya.

Menurut Mohammad Surya dalam Kosasih (2014) mengartikan “belajar sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”.

Menurut Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006, hlm. 10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajaran. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Menurut Piaget (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006, hlm. 13) berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang. Perkembangan intelektual melalui tahap-tahap sebagai berikut. (1) sensorimotor (0;0-2;0 tahun), (2) pra-operasional (2;0-7;0 tahun), (3) operasional konkret (7;0-11;0 tahun), dan (4) operasional formal (11;0-ke atas).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang mengakibatkan bertambahnya pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang diperoleh dari interaksi individu dengan lingkungannya.

b. Prinsip-prinsip belajar

Hakekat belajar adalah perubahan tingkah laku sehingga menurut Djamarah (2002,hlm.15) belajar mempunyai ciri-ciri/prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Menurut pandangan dan teori Konstruktivisme (Sardiman, 2008,hlm.37) belajar merupakan “proses aktif dari si subyek belajar untuk merekonstruksi makna, sesuatu entah tes, kegiatan dialog, pengalaman fisik,dan lain-lain”. Belajar merupakan proses mengasimilasi dan menghubungkan dengan pengalaman atau bagian yang dipelajarinya dari pengertian yang dimiliki sehingga pengertiannya menjadi berkembang.

Sehubungan dengan hal itu, ada beberapa ciri atau prinsip dalam belajar menurut Paul Suparno seperti dikutip oleh Sardiman (2008,hlm.38) yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Belajar mencari makna. Makna diciptakan siswa dari apa yang mereka lihat,dengar, rasakan, dan alami.
- 2) Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
- 3) Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan tetapi perkembangan itu sendiri.

- 4) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dengan dunia fisik dengan lingkungannya.
- 5) Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui si subyek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang telah dipelajari.

Berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan di atas, maka proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya dan menggunakan pengetahuan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu guru sangat dibutuhkan untuk membantu belajar siswa sebagai perwujudan perannya sebagai mediator dan fasilitator.

c. Tujuan Belajar

Menurut Nanang dan Cucu dalam bukunya (2009, hlm.20) "Belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif". Jadi tujuan dari belajar adalah untuk merubah perilaku peserta didik secara konstruktif atau dilakukan dengan pembinaan dan bimbingan., yang sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

d. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Mohamad Surya (2013,hlm.111) menyebutkan bahwa “pembelajaran merupakan terjemahan dari *“learning”* yang berasal dari kata belajar atau *“to learn”*. Pembelajaran menggambarkan suatu proses yang dinamis karena pada hakikatnya perilaku belajar diwujudkan dalam suatu proses yang dinamis dan bukan sesuatu yang diam atau pasif”.

Mohamad Surya (2013,hlm.111) menyebutkan bahwa pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya”.

Pembelajaran menurut Gintings (2012,hlm.34) mengatakan bahwa “pembelajaran merupakan kegiatan yang memotivasi dan menyediakan fasilitas belajar agar terjadi proses belajar pada si pelajar”.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

e. Ciri-ciri Pembelajaran

Ciri atau karakteristik dari pembelajaran menurut Syaiful

Sagala dalam bukunya (2004,hlm.63) ada 2 yaitu :

1. dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir.
2. dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

f. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran menurut Syaiful Sagala dalam bukunya

(2004,hlm.68) pada prinsipnya ada 2 macam yaitu :

1. Tujuan jangka panjang atau yang dinamakan tujuan terminal, tujuan ini biasanya merupakan jawaban atas masalah atau kebutuhan yang telah diketahui berdasarkan analisis sebelumnya.
2. Tujuan jangka pendek atau biasa disebut tujuan instruksional khusus, tujuan ini merupakan hasil pemecahan atau operasionalisasi dari tujuan terminal yang disusun secara hierarkis dalam upaya pencapaian tujuan terminal.

2 Model Pembelajaran

a. Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat diartikan dengan istilah sebagai gaya atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dalam penerapannya gaya yang dilakukan tersebut mencakup beberapa hal strategi atau prosedur tertentu agar tujuan yang ingin dikehendaki dapat tercapai. Model pembelajaran pada dasarnya

merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Sebuah pendekatan, strategi, model, teknik, dan taktik haruslah disusun secara sedemikian rupa agar proses pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Menurut Syaiful Sagala dalam bukunya (2014,hlm.176) mengemukakan pendapat bahwa Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Mills dalam Agus Suprijono (2015,hlm.64) berpendapat bahwa “Model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang yang mencoba bertindak berdasarkan model itu”.

Rohmalina dalam bukunya (2015,hlm.214) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran adalah alat bantu untuk mendeskripsikan suatu benda atau contoh agar mempermudah guru dalam menjelaskan objek dalam proses pembelajaran”.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka model pembelajaran dapat disimpulkan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran di tunjukan secara jelas kegiatan-kegiatan apa yang perlu dilakukan oleh guru atau peserta didik,

bagaimana urutan kegiatan-kegiatan tersebut, dan tugas-tugas khusus apa yang perlu dilakukan oleh peserta didik.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat bertujuan untuk mendorong tumbuhnya rasa percaya diri siswa terhadap proses pembelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pendidik dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan pendidik dalam mengembangkan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan peserta didik secara efektif dan aktif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara aktif, mandiri dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Demikian juga pentingnya pemahaman pendidik terhadap sarana dan prasarana serta fasilitas sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan beberapa faktor lain yang terkait dengan pembelajaran. Tanpa pemahaman terhadap berbagai kondisi ini, model yang dikembangkan guru cenderung tidak dapat meningkat serta peranan peserta didik kurang optimal dalam proses pembelajaran dan pada akhirnya mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa tidak maksimal.

3. Model *Project Based Learning* (PJBL)

a. Pengertian *Project Based Learning*

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu.

Menurut Simkins, et al. dalam Yunus Abidin (2013, hlm.168) yang menyatakan bahwa Model *Project Based Learning* sebuah model pembelajaran yang digunakan sebagai sarana bagi siswa untuk peroleh seperangkat pengetahuan dan keterampilan belajar yang baru melalui serangkaian aktivitas merancang, merencanakan, dan memproduksi produk tertentu.

Menurut Gandini dalam Yunus Abidin (2013,hlm.168):

memandang model *project Based Learning* sebagai sebuah model pembelajaran yang berfungsi sebagai tulang punggung bagi pengembangan pengalaman siswa dalam belajar dan guru dalam mengajar.

Menurut Boss dan Kraus dalam Yunus Abidin (2013,hlm.167) mendefinisikan;

Model *Project Based Learning* sebagai sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-endeed* dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu.

Menurut Helm dan Katz dalam Yunus Abidin (2013,hlm.168) menyatakan bahwa

Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang secara mendalam menggali nilai- nilai dari suatu topik tertentu yang sedang dipelajari. Kata kunci dalam model ini adalah adanya kegiatan penelitian yang sengaja dilakukan oleh siswa dengan fokus pada upaya mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan guru.

Menurut Diffily and Sassman dalam Yunus Abidin (2013,hlm.168) menjelaskan bahwa model pembelajaran ini memiliki tujuh karakteristik sebagai berikut:

- a. Melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran
- b. Menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata
- c. Dilaksanakan dengan berbasis penelitian
- d. Melibatkan berbagai sumber belajar
- e. Bersatu dengan pengetahuan dan keterampilan
- f. Dilakukan dari waktu ke waktu
- g. Diakhiri dengan sebuah produk tertentu

dengan karakteristik di atas, Kemendikbud dalam Yunus Abidin (2013,hlm.169) menjelaskan bahwa Model PJBL (*Project Based Learning*) memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja
- b. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik
- c. Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- d. Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengkases dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
- e. Proses evaluasi dijalankan secara kontinu
- f. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan
- g. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif
- h. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan

Berdasarkan karakteristik tersebut, MacDonell dalam Yunus Abidin (2013,hlm.169) menjelaskan bahwa Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan tingkat perkembangan berpikir siswa dengan berpusat pada aktivitas belajar siswa sehingga memungkinkan mereka untuk beraktivitas sesuai dengan keterampilan, kenyamanan, dan minat belajarnya. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan sendiri proyek yang akan dikerjakannya baik dalam hal merumuskan pertanyaan yang akan dijawab, memilih topik yang akan diteliti, maupun menentukan kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, menyediakan bahan dan pengalaman bekerja, mendorong siswa

berdiskusi dan memecahkan masalah, dan memastikan siswa tetap bersemangat selama mereka melaksanakan proyek.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan, Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang diorientasikan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan belajar para siswa melalui serangkaian kegiatan merencanakan, melaksanakan penelitian, dan menghasilkan produk tertentu yang dibingkai dalam satu wadah berupa proyek pembelajaran.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning*

Sejalan dengan konsep yang dikemukakan Simkins di atas, Diffily and Sassman dalam Yunus Abidin (2013,hlm.168), menjelaskan bahwa model pembelajaran ini memiliki tujuh karakteristik sebagai berikut.

- a. Melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran
- b. Menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata
- c. Dilaksanakan dengan berbasis penelitian
- d. Melibatkan berbagai sumber belajar
- e. Bersatu dengan pengetahuan dan keterampilan
- f. Dilakukan dari waktu ke waktu
- g. Diakhiri dengan sebuah produk tertentu.

Senada dengan karakteristik di atas, kemendikbud dalam Yunus Abidin (2013,hlm.169) menjelaskan bahwa model *Project Based Learning* memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- b. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik.

- c. Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- d. Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
- e. Proses evaluasi dijalankan secara kontinu.
- f. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
- g. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif.
- h. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Berdasarkan karakteristik tersebut, dapat disimpulkan bahwa model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan sendiri proyek yang akan dikerjakannya baik dalam hal merumuskan pertanyaan yang akan dijawab, memilih topik yang akan diteliti, maupun menentukan kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, menyediakan bahan dan pengalaman bekerja, mendorong siswa berdiskusi dan memecahkan masalah, dan memastikan siswa tetap bersemangat selama mereka melaksanakan proyek.

Pendapat lain yang menjelaskan konsep model pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PJBL) adalah pendapat Simkins dalam Yunus Abidin (2013, hlm.168). Yang menyatakan bahwa Model pembelajaran *Project Based Learning* sebuah model yang digunakan sebagai sarana bagi siswa untuk peroleh seperangkat pengetahuan dan keterampilan belajar yang baru melalui serangkaian aktivitas merancang, merencanakan, memproduksi produk tertentu. Dalam praktiknya model ini akan melibatkan tujuh dimensi pembelajaran meliputi kurikulum inti,

keterhubungan dengan dunia nyata, memperpanjang waktu belajar, pembuatan keputusan oleh siswa, keterampilan berkolaborasi, penilaian, dan produk yang dihasilkan.

c. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis *Project*

Based Learning

Sebagai model yang telah lama diakui kekuatannya dalam mengembangkan kompetensi siswa, banyak ahli mengungkapkan keunggulan model ini.

Helm dan Kazt dalam Yunus Abidin (2013,hlm.170) memandang model ini memiliki keunggulan yaknidapat digunakan untuk mengembangkan:

- a. Kemampuan akademik siswa,
- b. social emosional siswa, dan
- c. berbagai keterampilan berpikir yang dibutuhkan siswa dalam kehidupan nyata.

Menurut Boss dan Kraus dalam Yunus Abidin (2013,hlm.170) menyatakan keunggulan model ini sebagai berikut:

- a. model ini bersifat terpadu dengan kurikulum sehingga tidak memerlukan tambahan apapun dalam pelaksanaannya.
- b. Siswa terlibat dalam kegiatan dunia nyata dan mempraktikan strategi otentik secara disiplin.
- c. Siswa bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang penting baginya.
- d. Teknologi terintegrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi, dan komunikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran penting dalam cara-cara baru.

- e. Meningkatkan kerja sama guru dalam merancang dan mengimplementasikan proyek- proyek yang melintasi batas- batas geografis atau bahkan melompati zona waktu.

Keunggulan model ini juga dikemukakan oleh MacDonell dalam Yunus Abidin (2013,hlm.170) yakni bahwa model ini diyakini mampu meningkatkan kemampuan:

- a. Mengajukan pertanyaan, mencari informasi dan menginterpretasikan informasi (visual dan tekstual) yang mereka lihat, dengar atau baca.
- b. Membuat rencana penelitian, mencatat temuan, berdebat, berdiskusi, dan membuat keputusan.
- c. Bekerja untuk menampilkan dan mengontruksi informasi secara mandiri.
- d. Berbagai pengetahuan dengan orang lain, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, dan mengakui bahwa setiap orang memiliki keterampilan tertentu yang berguna untuk proyek yang sedang dikerjakan.
- e. Menampilkan semua disposisi intelektual dan social yang penting yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dunia nyata.

Berkenaan dengan keunggulan model ini, kemendikbud dalam Yunus Abidin (2013,hlm.171) lebih lanjut merinci keunggulan model ini 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 problem- problem yang kompleks.
- d. Meningkatkan kolaborasi
- e. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- f. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.

- g. Memberikan pengalaman kepada 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 menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
- j. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Selain dipandang memiliki keunggulan, model ini masih dinilai memiliki kelemahan- kelemahan sebagai berikut.

- a. Memerlukan banyak waktu dan biaya
- b. Memerlukan banyak media dan sumber belajar
- c. Memerlukan guru dan siswa yang sama- sama siap belajar dan berkembang
- d. Ada kekhawatiran siswa hanya akan menguasai satu topic tertentu yang dikerjakannya.

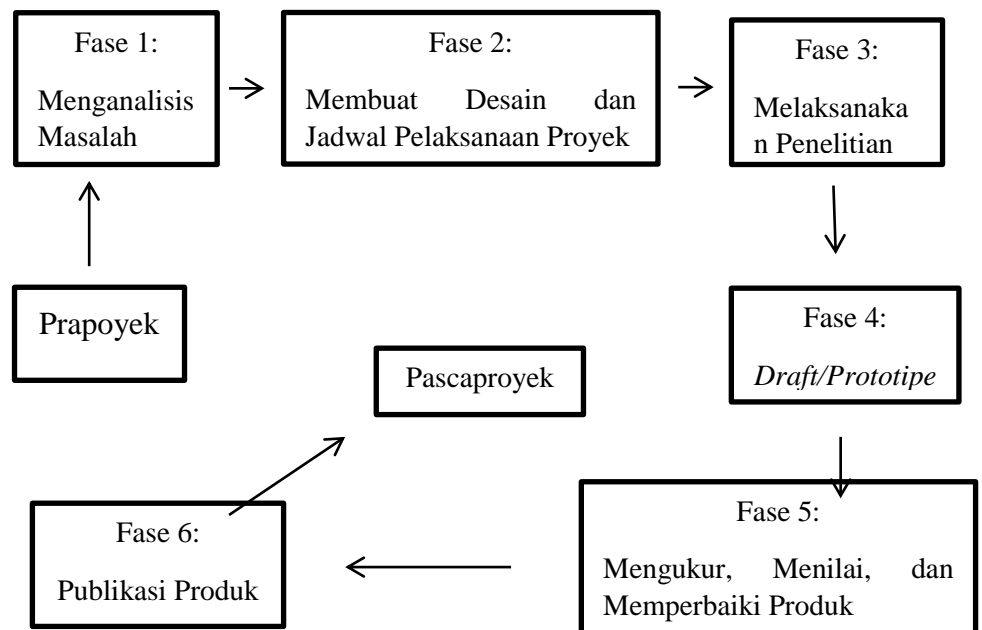
Dalam konteks kurikulum 2013 penerapan model ini diyakini akan terlalu sulit. Hal ini akan disebabkan oleh kenyataan bahwa waktu belajar telah ditambah, media dan sumber belajar akan dilengkapi pemerintah, guru akan dilatih secara khusus, dan model ini harus dipadukan dengan model kooperatif. Berdasarkan kenyataan ini Model Berbasis *Project Learning* dapat secara baik diimplementasikan dalam proses pembelajaran kurikulum 2013.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, dari beberapa uraian di atas keunggulan dari model PJBL adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik, membuat peserta didik menjadi lebih aktif serta meningkatkan

kolaborasi. Sedangkan kelemahan dalam model ini yaitu memerlukan banyak waktu dan biaya, memerlukan banak media dan sumber belajar, serta memerlukan guru dan siswa yang sama- sama siap belajar dan berkembang.

d. Sintaks Model Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning*

Sintaks adalah tingkah laku yang ditampilkan dari suatu langkah. Sintaks Model Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* dalam gambar sebagai berikut.



Bagan 2.1

Berdasarkan gambar di atas, dapat dijelaskan kembali bahwa tahapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek adalah Sebagai berikut.

a) *Praproyek*. Tahapan ini merupakan kegiatan yang dilakukan guru di luar jam pelajaran. Pada tahap ini guru merancang deskripsi proyek, menentukan batu pijakan proyek, menyiapkan media dan berbagai sumber belajar, dan menyiapkan kondisi pembelajaran.

b) *Fase 1: Mengidentifikasi Masalah*

Pada tahap ini siswa melakukan pengamatan terhadap objek tertentu.

Berdasarkan pengamatannya tersebut siswa mengidentifikasi masalah dan membuat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan.

c) *Fase 2: Membuat Desain dan Jadwal Pelaksanaan Proyek*

Pada tahap ini secara kolaboratif baik dengan anggota kelompok ataupun dengan guru mulai merancang proyek yang akan mereka buat, menentukan penjadwalan proyek, dan melakukan aktivitas persiapan lainnya.

d) *Fase 3: Melaksanakan Penelitian*

Pada tahap ini siswa melakukan kegiatan penelitian awal sebagai model dasar bagi produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan kegiatan penelitian tersebut mengumpulkan data selanjutnya menganalisis data tersebut sesuai dengan teknik analisis data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

e) *Fase 4: Menyusun Draft/Prototipe Produk*

Pada tahap ini siswa mulai membuat produk awal sebagaimana rencana dan hasil Penelitian yang dilakukannya.

f) *Fase 5: Mengukur, Menilai, dan Memperbaiki Produk*

Pada tahap ini siswa melihat kembali produk awal yang dibuat, mencari kelemahan, dan memperbaiki produk tersebut. Dalam praktiknya, kegiatan mengukur dan menilai produk dapat dilakukan dengan meminta pendapat atau kritik dari anggota kelompok lain atau pendapat guru.

g) *Fase 6: Finalisasi dan Publikasi Produk*

Pada tahap ini siswa melakukan finalisasi produk. Setelah diyakini sesuai dengan harapan, produk publikasikan.

h) *Pascaproyek*

Pada tahap ini guru menilai, memberikan penguatan, masukan, dan saran perbaikan atas produk yang telah dihasilkan siswa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, sintaks model pembelajaran Project Based Learning ada beberapa tahapan. Pada tahap yang pertama yaitu prapoyek, kemudian dilanjutkan dengan Fase 1 sampai Fase 6, setelah itu Pascaproyek.

e. Implementasi Model, Prinsip Reaksi, Sistem Lingkungan, dan Dampak Model Pembelajaran Berbasis Proyek

a. Implementasi Model

Pelaksanaan penerapan Model Pembelajaran membutuhkan waktu antara 140-200 menit yang berlangsung dalam 1-4 kali pertemuan. Untuk efektifitas pelaksanaannya, jadwal pembelajaran dilaksanakan 2 kali dalam seminggu. Dalam implementasinya guru dan siswa harus memiliki kemampuan kreatif yang tinggi, terbuka menerima pendapat orang lain, dan memiliki semangat bekerja baik secara individu maupun secara kooperatif. Selama penerapan model, guru harus mencatat berbagai aktivitas dan hasil kerja siswa untuk mengatur dan mengikat pola berpikir dan pola kebiasaan belajar serta mencoba mempengaruhi siswa secara psikologis agar mereka terbiasa beraktivitas dengan baik. Sebagai tambahan, guru juga harus memberikan dorongan kepada siswa yang kurang bersemangat beraktivitas sehingga siswa mampu membangun perspektif yang segar pada masalah yang dibahasnya.

b. Prinsip Reaksi

Reaksi dari guru yang dibutuhkan pada setiap tahapan pembelajaran. Reaksi utama yang diharapkan dari guru adalah mengusahakan membangkitkan kemampuan kritis, kreatif, dan

produktif siswa sebagai alat proses berpikir. Lebih khusus reaksi guru yang diperlukan dalam implementasi model ini ialah :

- a. guru harus menciptakan suasana kooperatif bukan kompetitif;
- b. guru harus meningkatkan kesadaran siswa untuk membuat rumusan hasil kajian yang terbuka untuk sebuah perbaikan; dan mencari keunikan siswa dan menilai siswa dengan cara transparan dan berbagai macam penilaian.

c. System Lingkungan

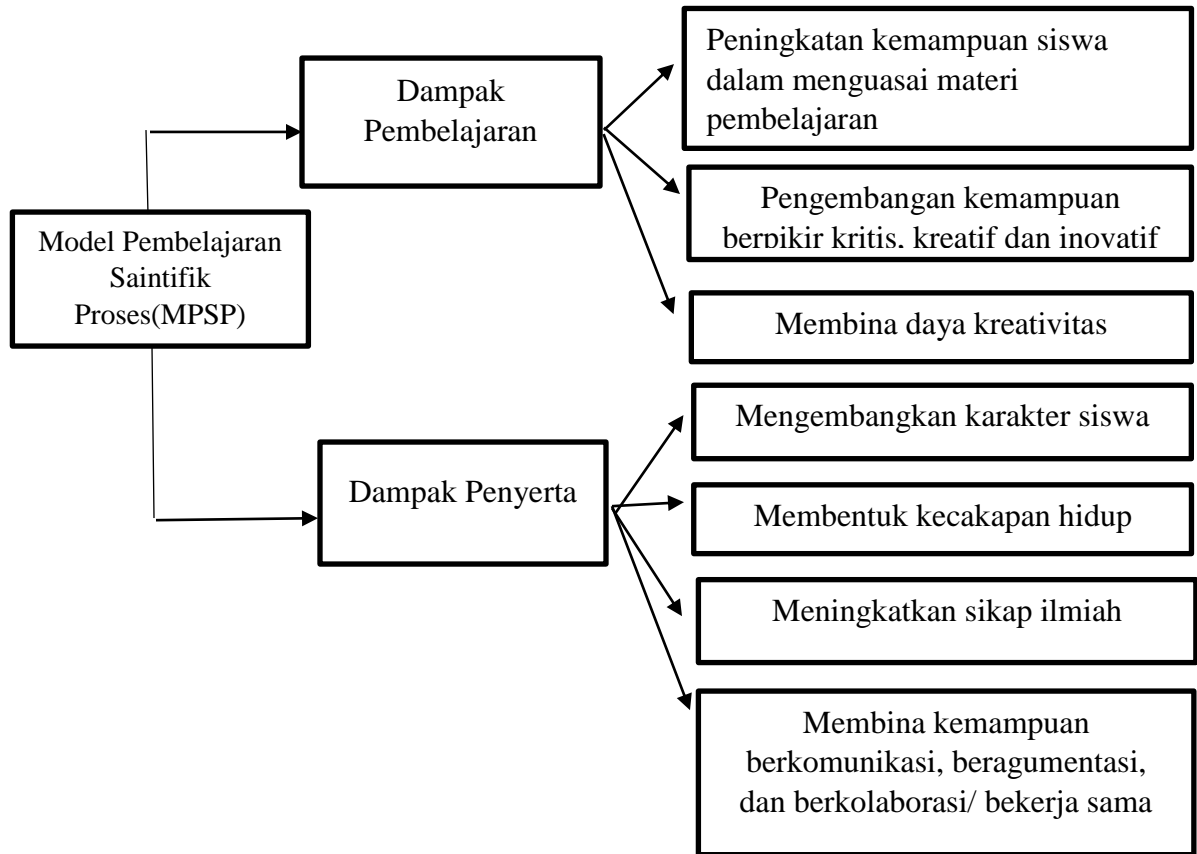
System lingkungan belajar yang diharapkan tersedia adalah ketersediaan media pembelajaran yang relevan, lembar kerja proses yang lengkap secara individu, dan situasi pembelajaran yang mendukung. Selain itu, kelas diatur sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa untuk melakukan kerja kooperatif antar kelompok maupun intrakelompok. Pembagian kelompok juga harus didasarkan atas keberagaman kemampuan siswa sehingga kerja kooperatif semakin mudah terlaksana. Yang tidak kalah pentingnya adalah siswa harus menyadari benar peran dan tugasnya selama pembelajaran yang meliputi:

- a. mengoptimalkan kemampuan berpikir, keterampilan berkreasi, dan motivasi belajar dan bekerja;
- b. terbuka terhadap ide, konsep, gagasan, dan masukan baru;
- c. siap bekerja sama secara kolaborasi
- d. mengoptimalkan kemampuan berkomunikasi baik intrakelompok maupun antar kelompok.

d. Dampak yang Diharapkan

Model Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* dikembangkan dengan harapan memberi dampak intruksional berupa

- a. peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran,
- b. pengembangan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif, dan inovatif,
- c. membina daya kreativitas produktif siswa. Dampak penyertanya adalah dalam hal (1) mengembangkan karakter siswa antara lain disiplin, cermat, kerja keras, tanggung jawab, toleran, santun, berani, dan kritis serta etis dan (2) membentuk kecakapan hidup pada diri siswa, (3) meningkatkan sikap ilmiah dan (4) membina kemampuan siswa dalam berkomunikasi, berargumentasi, dan berkolaborasi/bekerja sama. Secara visual, dampak penerapan model ini dapat digambarkan sebagai berikut.
- d. Mengembangkan sikap rasa ingin tahu siswa
- e. Mengembangkan sikap percaya diri siswa



Bagan 2.2

Yunus Abidin (2013,hlm.175)

Jadi kesimpulan dari implementasi model, Prinsip Reaksi, Sistem lingkungan, dan Dampak model pembelajaran berbasis *Project* adalah guru dan siswa harus memiliki kemampuan percaya diri yang tinggi, terbuka menerima pendapat orang lain, dan memiliki semangat bekerja baik secara individu maupun secara kooperatif. Reaksi utama yang diharapkan guru adalah mengusahakan membangkitkan kemampuan kritis, kreatif, dan produktif siswa sebagai alat proses

berpikir. System lingkungan yang diharapkan ketersediaan media pembelajaran yang relevan, lembar kerja proses yang lengkap secara individu, dan situasi pembelajaran yang mendukung. Dampak yang diharapkan adalah mengembangkan karakter siswa, membentuk kecakapan hidup pada diri siswa dan meningkatkan sikap ilmiah.

f. Langkah- langkah pembelajaran PJBL

Dalam konteks kurikulum 2013 penerapan model ini diyakini bahwa tidak akan terlalu sulit. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa waktu belajar telah ditambah, media dan sumber belajar akan dilengkapi pemerintah. Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka model ini memiliki beberapa langkah.

Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek dilaksanakan dalam 3 tahap Anita, (2007,hlm.25) yaitu:

1. Tahapan perencanaan proyek

Adapun langkah-langkah perencanaan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- b. Menentukan topik yang akan dibahas
- c. Mengelompokan siswa dalam kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-5 orang dengantingkat kemampuan beragam
- d. Merancang dan menyusun LKS
- e. Merancang kebutuhan sumber belajar

f. Menetapkan rancangan penilaian

2. Tahap pelaksanaan

Siswa dalam masing-masing kelompok melaksanakan proyek dengan melakukan investigasi atau berpikir dengan kemampuannya berdasarkan pada pengalaman yang dimiliki. Kemudian diadakan diskusi kelompok. Sementara guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan dengan bertindak sebagai fasilitator.

3. Tahap penilaian

Pada tahap ini, guru melakukan evaluasi terhadap hasil kerja masing-masing kelompok. Berdasarkan penilaian tersebut, guru dapat membuat kesimpulan apakah kegiatan tersebut perlu diperbaiki atau tidak, dan bagian mana yang perlu diperbaiki.

Pengimplementasian pembelajaran berbasis proyek tidak terlepas dari kurikulum, pertanggung jawaban, realism, belajar aktif, umpan balik, pengetahuan umum, pertanyaan yang memacu, investigasi konstruktif, serta otonomi. Purnawan dalam Muliawati(2010,hlm.11) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mengacu pada hal-hal sebagai berikut:

a. *Curriculum*: memerlukan suatu strategi sasaran dimana proyek sebagai pusat

- b. *Responsibility*: PBL menekankan responsibility dan answerbility para siswa ke dari dan panutannya
- c. *Realism*: kegiatan siswa difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya
- d. *Active learning*: menumbuhkan isu yang berujung pada pertanyaan dan keinginan siswa untuk menemukan jawaban yang relevan, sehingga dengan demikian telah terjadi proses pembelajaran yang mandiri.
- e. *Feedback*: diskusi, presentasi dan evaluasi terhadap para siswa menghasilkan umpan balik yang berharga. Ini mendorong kearah pembelajaran berdasarkan pengalaman
- f. *General skill*: pembelajaran berbasis proyek dikembangkan tidak hanya pada keterampilan pokok dan pengetahuan saja, tetapi juga mempunyai pengaruh besar bagi keterampilan yang mendasar, seperti pemecahan masalah, kerja kelompok, dan self management
- g. *Driving question*: pembelajaran berbasis proyek difokuskan pada pertanyaan atau permasalahan yang memicu siswa untuk berbuat menyelesaikan permasalahan dengan konsep, prinsip dan ilmu pengetahuan yang sesuai.
- h. *Constuctive investigations*: sebagai titik pusat, proyek harus disesuaikan dengan pengetahuan para siswa
- i. *Autonomy*: proyek menjadikan aktivitas siswa sangat penting

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa langkah-langkah model *project based learning* yaitu ada 3 tahap. Tahap yang pertama adalah tahap perencanaan proyek, sedangkan di tahap yang kedua ada tahap pelaksanaan dan yang terakhir adalah tahap penilaian. Pada tahap yang ketiga atau terakhir menurut Purnawan dalam Muliawati (2010, hlm.11) ada 9 hal yang mengacu pada pembelajaran *project based learning* yaitu *Curriculum, Responsibility, active learning, feedback, general skill, driving question, constructive investigations* dan *Autonomy*.

4. Rasa ingin tahu dalam pembelajaran

a. Pengertian

Rasa ingin tahu siswa menurut Munandar, (1995, hlm. 12) adalah sebagai berikut :Rasa ingin tahu 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.

Sedangkan menurut Supriyadi (1994,hlm.7) mendefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajar yang baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan informasi yang diperoleh dari gurudalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajar. Adapun menurut rumusan yang dikeluarkan oleh DIKNAS, bahwa indikator siswa yang memiliki kreativitas/rasa ingin tahu,yaitu:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot.
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah.
- d. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.

- e. Mempunyai dan menghargai rasa keindahan.
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain.
- g. Memiliki rasa humor tinggi.
- h. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
- i. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal).
- j. Dapat bekerja sendiri.
- k. Senang mencoba hal-hal baru.
- l. Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu/ kreativitas

Kreativitas/ rasa ingin tahu dimiliki oleh setiap orang meskipun setiap orangnya memiliki latar belakang yang berbeda. Kreativitas harus dipupuk dan dikembangkan agar semakin terasah.

Munandar (2009, hlm.43) menyatakan bahwa perkembangan rasa ingin tahu dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

1. Faktor internal

faktor yang berasal dari atau terdapat dalam diri individu yang bersangkutan. Faktor ini meliputi keterbukaan, locus of control yang internal, kemampuan untuk bermain dan bereksplorasi dengan unsur-unsur, bentuk, konsep, serta membentuk kombinasi baru berdasarkan hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar individu yang bersangkutan. Faktor ini meliputi keamanan dan kebebasan psikologis, sarana atau fasilitas terhadap pandangan atau minat yang berbeda, adanya penghargaan dari orang yang kreatif, adanya waktu bebas yang cukup dan kebebasan untuk menyendiri, dorongan untuk mengembangkan fantasi, kognisi, dan inisiatif serta penerimaan dan penghargaan terhadap individu.

Dapat diketahui bahwa bukan hanya faktor non-kognitif seperti sikap, minat dan tempramen yang menentukan produksi lintas kreativitas. Selain itu aspek non-kognitif sseperti sikap berani mencoba sesuatu, mengambil resiko, usaha meningkatkan minat dan motivasi berkreasi, pandai memanfaatkan waktu serta kepercayaan diri akan sangat menentukan kreativitas.

Menurut rogers dalam munandar,(2009,hlm.49) setiap individu mempunyai kecenderungan atau dorongan dari dalam dirinya untuk berkeaktivitas,mewujudkan potensi,mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas yang dimilikinya.

c. Faktor pendorong kreativitas dan rasa ingin tahu

Setiap orang memiliki potensi kreatif dalam derajat yang berbeda-beda dan dalam bidang yang berbeda-beda. Potensi ini perlu dipupuk sejak dini agar dapat diwujudkan. Untuk itu diperlukan kekuatan-kekuatan pendorong, baik dari luar (lingkungan) maupun dari dalam individu sendiri.

Perlu diciptakan kondisi lingkungan yang dapat memupuk daya kreatif individu, dalam hal ini mencakup baik dari lingkungan dalam arti sempit (keluarga, sekolah) maupun dalam arti kata luas (masyarakat, kebudayaan). Timbul dan tumbuhnya kreativitas dan selanjutnya berkembangnya suatu kresi yang diciptakan oleh seseorang individu tidak

dapat luput dari pengaruh kebudayaan serta pengaruh masyarakat tempat individu itu hidup dan bekerja, Selo Soemardjan(1983,hlm.22)

Tetapi ini tidak cukup, masyarakat dapat menyediakan berbagai kemudahan, sarana dan prasarana untuk menumbuhkan daya cipta anggotanya, tetapi akhirnya semua kembali pada bagaimana individu itu sendiri, sejauh mana ia merasakan kebutuhan dan dorongan untuk bersibuk diri secara kreatif, suatu pengikatan untuk melibatkan diri dalam suatu kegiatan kreatif, yang mungkin memerlukan waktu lama. Hal ini menyangkut motivasi internal.

d. Ciri-ciri rasa ingin tahu

Csikszentmihalyi(1999,hlm.31) mengemukakan 10 pasang ciri-ciri kepribadian kreatif yang seakan-akan paradoksal tetapi saling terpadu secara dialektis.

- a. Pribadi kreatif mempunyai kekuatan energi fisik yang memungkinkan mereka dapat bekerja berjam-jam dengan konsentrasi penuh, tetapi mereka juga bias tenang dan rileks, tergantung situasinya.
- b. Pribadi kreatif cerdas dan cerdik tetapi pada saat yang sama mereka juga naif. Mereka nampak memiliki kebijaksanaan (wisdom) tetapi kelihatan seperti anak-anak (child like). Insight mendalam nampak bersamaan dalam ketidakmatangan emosional dan mental. Mampu berfikir konvergen sekaligus divergen.
- c. Ciri paradoksal ketiga berkaitan dengan kombinasi sikap bermain dan disiplin.
- d. Pribadi kreatif dapat berselang-seling antara imajinasi dan fantasi, namun tetap bertumpu pada realitas.
- e. Keduanya diperlukan untuk dapat melepaskan diri dari kekinian tanpa kehilangan sentuhan masa lalu.

- f. Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan baik introversi maupun ekstroversi.
- g. Orang kreatif dapat bersikap rendah diri dan bangga akan karyanya pada saat yang sama
- h. Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan androgini psikologis, yaitu mereka dapat melepaskan diri dari stereotip gender (maskulin-feminin)
- i. Orang kreatif cenderung mandiri bahkan suka menentang (passionate) bila menyangkut karya mereka, tetapi juga sangat obyektif dalam penilaian karya mereka.
- j. Sikap keterbukaan dan sensitivitas orang kreatif sering menderita, jika mendapat kritik dan serangan, tetapi pada saat yang sama ia merasa gembira yang luar biasa

5. Hasil belajar(Prestasi)

a. Pengertian

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan prestasi belajar, berupa perubahan- perubahan perilaku, yang oleh Bloom dan kawan- kawan dikelompokkan ke dalam kawasan kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri tertentu. Menurut Makmun dalam Mulyasa (2013, hlm. 189) ciri-ciri perubahan perilaku hasil belajar adalah bersifat intensional, positif, dan efektif. Ketika hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Perubahan perilaku hasil belajar bersifat intensional, artinya pengalaman atau praktek latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukan dan bukan secara kebetulan. Dengan demikian, perubahan karena kematangan, keletihan atau penyakit tidak dapat dipandang sebagai hasil belajar. Contohnya: belajar bermain gitar, dia mencari pengetahuan

- tentang cara bermain gitar, setelah tahu tentang cara bermain gitar secara teori, dia mempraktekan bagaimana bermain gitar yang baik.
- b. Perubahan perilaku hasil belajar bersifat positif, artinya sesuai dengan yang diharapkan (*normative*), atau kriteria keberhasilan (*criteria of success*), baik dipandang dari segi peserta didik maupun dari segi guru. Misalnya: seseorang yang tidak bisa mengoperasikan computer, melalui proses belajar mampu mengoperasikan computer dengan baik.
 - c. Perubahan hasil belajar bersifat efektif, artinya perubahan hasil belajar itu relative tetap, dan setiap saat diperlukan dapat direproduksi dan dipergunakan, seperti dalam pemecahan masalah (*problem solving*), ujian, maupun dalam penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka mempertahankan kelangsungan hidupnya. Contoh: orang belajar matematika bisa dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya berhitung dan perdagangan.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran.

Nana Sudjana (2009,hlm.3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006,hlm.34) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006,hlm.26-27)

menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.

- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar bukan diarahkan oleh suatu kekuatan reflex, tetapi dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan, sehingga seseorang akan mempelajari apa yang seharusnya dilakukan. Belajar dilakukan karena adanya kebutuhan, yang menimbulkan ketegangan dan mesti dipenuhi, sehingga mendorong individu untuk mempergunakan pikiran dalam memenuhi kebutuhan tersebut. Untuk mendongkrak prestasi belajar, kita harus memahami factor- factor yang mempengaruhinya, karena prestasi belajar merupakan hasil interaksi berbagai factor, baik internal maupun eksternal.

b. Faktor pendorong dan penghambat Hasil Belajar

1. Faktor Pendorong

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu:

- a. bahan atau materi yang dipelajari;
- b. lingkungan;
- c. faktor instrumental; dan

- d. kondisi peserta didik. Factor- factor tersebut baik secara terpisah maupun bersama- sama memberikan kontribusi tertentu terhadap prestasi belajar peserta didik.

Makmun dalam Mulyasa (2013,hlm. 191) mengemukakan komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran, dan berpengaruh terhadap prestasi belajar adalah:

- a. masukan mentah (raw- input), menunjuk pada karakteristik individu yang mungkin dapat memudahkan atau justru menghambat proses pembelajaran,
- b. masukan instrumental, menunjuk pada kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan, seperti guru, metode, bahan atau sumber dan program.
- c. masukan lingkungan, yang menunjuk pada situasi, keadaan fisik dan suasana sekolah, serta hubungan dengan pengajar dan teman.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri, tetapi merupakan hasil berbagai factor yang melatarbelakanginya. Dengan demikian, untuk memahami dan mendongkrak atau meningkatkan prestasi belajar, perlu didalami faktor-faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal maupun eksternal.

2. Faktor Penghambat

Salah satu Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah factor penghambat. Di dalam faktor penghambat, Slameto, (2003,hlm.67). Mengemukakan bahwa ada dua faktor penghambat dalam proses pembelajaran diantaranya:

a. Faktor Internal

Prestasi belajar seseorang akan ditentukan oleh faktor diri (internal), baik secara fisiologis maupun secara psikologis, beserta usaha yang dilakukannya. Faktor fisiologis, berkaitan dengan kondisi jasmani atau fisik seseorang, yang dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kondisi jasmani pada umumnya dan kondisi yang berkaitan dengan fungsi- fungsi jasmani tertentu terutama panca indra, sedangkan faktor psikologis, berasal dari dalam diri seseorang seperti intelegensi, minat, dan sikap.

Intelegensi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar. Intelegensi merupakan dasar potensial bagi pencapaian hasil belajar, artinya hasil belajar akan bergantung pada tingkat intelegensi, dan hasil belajar yang akan dicapai tidak akan melebihi tingkat intelegensinya. Semakin tinggi tingkat intelegensi, makin tinggi pula kemungkinan tingkat hasil belajar yang dapat dicapai. Jika intelegensinya rendah maka kecenderungan hasil yang dicapainya pun rendah. Meskipun demikian, tidak boleh dikatakan bahwa “taraf prestasi belajar di sekolah kurang, pastilah taraf intelegensinya kurang, karena banyak faktor lain yang mempengaruhinya.

Minat (*interest*), yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Oleh karena itu,

minat dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu.

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif, berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*respon tendency*) dengan cara yang relative tetap terhadap obyek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

Selain factor- factor di atas, prestasi belajar juga dipengaruhi oleh waktu (time) dan kesempatan (engagement). Waktu dan kesempatan yang dimiliki oleh setiap individu berbeda sehingga akan berpengaruh terhadap perbedaan kemampuan peserta didik. Dengan demikian, peserta didik yang memiliki banyak waktu akan dan kesempatan untuk belajar cenderung memiliki prestasi yang cukup tinggi daripada yang hanya memiliki sedikit waktu dan kesempatan untuk belajar. Para ahli mengatakan kepandaian seseorang itu sangat ditentukan oleh waktu dan kesempatan. Setiap orang akan mampu mengerjakan sesuatu asal diberi waktu dan kesempatan yang cukup untuk mengerjakannya.

b. Faktor Eksternal

Factor eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik dapat digolongkan ke dalam faktor sosial dan non-sosial. Faktor sosial menyangkut hubungan antarmanusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial. Misalnya lingkungan keluarga, sekolah, teman

dan masyarakat pada umumnya. Sedangkan faktor non-sosial adalah faktor-faktor lingkungan yang bukan sosial seperti lingkungan alam dan fisik; misalnya: keadaan rumah, ruang belajar, fasilitas belajar, buku- buku sumber, dan sebagainya.

Factor eksternal dalam lingkungan keluarga baik langsung maupun tidak langsung akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Di antara beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan prestasi belajar ialah peranan faktor guru atau fasilitator. Dalam system pendidikan dan khususnya dalam pembelajaran yang berlaku dewasa ini peranan guru dan keterlibatannya masih menempati posisi yang penting. Efektivitas pengelolaan factor bahan, lingkungan, dan instrument sebagai faktor-faktor utama yang mempengaruhi proses dan prestasi belajar, hampir seluruhnya bergantung pada guru.

Proses pembelajaran tidak berlangsung satu arah (*one way system*) melainkan terjadi sevara timbal balik (*interactive, two ways traffic system*). Kedua pihak berperan secara aktif dalam kerangka kerja (*frame work*), serta dengan menggunakan cara dan kerangka berpikir (*frame of reference*) yang dipahami dan disepakati bersama. Tujuan interaksi pembelajaran merupakan titik temu yang bersifat mengikat dan mengarahkan aktivitas kedua belah pihak. Dengan demikian, kriteria keberhasilan pembelajaran hendaknya ditimbang

atau dievaluasi berdasarkan tercapai tidaknya tujuan bersama tersebut.

Proses pembelajaran, khususnya yang berlangsung di kelas sebagian besar ditentukan oleh peranan guru. Peran guru yang saling dominan adalah sebagai *designer, implementator, fasilitator, pengelola kelas, demonstrator, mediator, dan evaluator*.

- a. Guru sebagai *designer*, yang bertugas dan merencanakan
- b. pembelajaran, serta mempersiapkan berbagai hal yang terkait dengan pembelajara.
- c. Guru sebagai *implementator*, yang bertugas melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana.
- d. Guru sebagai *Fasilitator*, yang bertugas memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik agar dapat membentuk kompetensi dan mencapai tujuan secara optimal.
- e. Guru sebagai *pengelola kelas*, yang bertanggung jawab mengelola lingkungan fisik kelasnya, agar senantiasa menyenangkan untuk belajar dan mengarahkan serta membimbing proses- proses intelektual, social, emosional, moral dan spiritual di dalam kelas serta mengembangkan kompetensi dan kebiasaan bekerja dan be;ajar secara efektif di kalangan peserta didik.
- f. Guru sebagai *demonstrator*, yang senantiasa dituntut untuk menguasai materi pembelajaran dan mengembangkan kemampuannya dalam bidang ilmu yang dimilikinya, karena hal ini akan sangat menentukan hasil belajar yang diacapai oleh peserta didik.
- g. Guru sebagai *mediator*, yang bertugas tidak hanya sebagai

- h. penyampai informasi dalam pembelajaran, tetapi sebagai perantara dalam hubungan antar manusia, dengan peserta didik.
- i. Guru sebagai *evaluator*, yang harus menilai proses dan hasil belajar yang telah dicapai, serta memberikan umpan balik terhadap keefektifan pembelajaran yang telah dilakukan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa factor penghambat prestasi belajar ada 2 macam internal dan eksternal. Faktor internal merupakan Prestasi belajar seseorang akan ditentukan oleh factor diri (internal), baik secara fisiologis maupun secara psikologis, beserta usaha yang dilakukannya. Sedangkan factor eksternal dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik dapat digolongkan ke dalam factor social dan non-sosial.

d. Upaya untuk meningkatkan Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya peserta didik sebagian besar terletak pada usaha dan kegiatannya sendiri, di samping factor kemauan, minat, ketekunan, tekad dan sukses, dan cita- cita tinggi yang mendukung setiap usaha dan kegiatannya. Terdapat beberapa yang perlu diperhatikan dalam mendongkrak prestasi belajar, antara lain keadaan jasmani, keadaan social emosional, lingkungan memulai pelajaran, membagi pekerjaan, control, sikap yang optimis, menggunakan waktu, cara mempelajari buku, dan mempertinggi kecepatan membaca peserta didik.

- a. Keadaan Jasmani, untuk mencapai hasil belajar yang baik, diperlukan jasmani yang sehat, karena belajar memerlukan tenaga, apabila jasmani dalam keadaan sakit, kurang gizi, kurang istirahat maka tidak dapat belajar dengan efektif.
- b. Keadaan Lingkungan, tempat belajar hendaknya tenang, jangan diganggu oleh perangsang- perangsang dari luar, karena untuk belajar diperlukan konsentrasi pikiran.

Jadi kesimpulan dari upaya meningkatkan prestasi belajar yaitu lakukan segala sesuatu dengan sempurna, karena pekerjaan yang baik memupuk suasana kerja yang menggembirakan. Menggunakan waktu, menghasilkan sesuatu hanya mungkin, jika kita gunakan waktu dengan efisien.

6. Percaya diri dalam pembelajaran

a. Pengertian

Menurut thantaway dalam kamus istilah bimbingan dan konseling (2005,hlm,87) percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya, untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan.

Sedangkan menurut maslow dalam alwisol (2004,hlm,24) mengatakan bahwa kepercayaan diri itu diawali oleh konsep diri. Menurut centin (1993,hlm,9) konsep diri adalah gagasan seseorang tentang diri sendiri, yang memberikan gambaran kepada seseorang mengenai dirinya sendiri.

Menurut lauter (2002,hlm,4) kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas dalam melakukan sesuatu yang diinginkan dan tanggung jawab atas perbuatannya.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa percaya diri merupakan adanya sikap individu yakin akan kempuannya atas dirinya sendiri untuk bertingkh laku sesuai apa yang diharapkan sebagai suatu perasaan yang yakin pada tindakannya, bertanggung jawab pada tindakannya dan tindakannya tidak dipengaruhi oleh orang lain.

b. Ciri ciri percaya diri

- a. Toleransi, tidak memerlukan dukungan orang lain dalam setiap pengambilan keputusan atau mengerjakan tugas
- b. Selalu bersikap optimis dan dinamis serta memiliki dorongan prestasi yang kuat

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi percaya diri

Faktor faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri pada seseorang menurut hakim (2002,hlm,121) sebagai berikut:

1. Lingkungan keluarga

Keadaan keluarga merupakan lingkungan hidup yang pertama dan utama dalam kehidupan setiap manusi, lingkungan sangat mempengaruhi pembentukan awal sikap percaya diri pada seseorang. Rasa percaya diri merupakan suatu keyakinan seseorang terhadap segala

aspek kelebihan pada dirinya dan diwujudkan dalam tingkah laku sehari-hari.

Berdasarkan percaya diri diatas, rasa percaya diri tumbuh dan berkembang baik sejak kecil, jika seseorang berada di lingkungan keluarga yang baik, namun sebaliknya jika lingkungan tidak memadai menjadikan individu tersebut untuk percaya diri maka individu tersebut akan kehilangan proses pembelajaran untuk percaya pada dirinya sendiri.

Pendidikan keluarga merupakan pendidikan yang pertama dan utama yang sangat menentukan baik buruknya kepribadian seseorang.

Hakim(2002,hlm,121) pendidikan keluarga yang bisa diterapkan dalam membangun rasa percaya diri anak adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan pola pendidikan yang demokratis
- b. Melatih anak untuk berani berbicara tentang banyak hal
- c. Menumbuhkan sikap mandiri pada anak
- d. Memperluas lingkungan pergaulan anak
- e. Jangan terlalu sering memberikan kemudahan pada anak
- f. Tumbuhkan sikap tanggung jawab pada anak
- g. Setiap permintaan anak jangan terlalu dituruti
- h. Memberikan penghargaan jika anak berbuat baik
- i. Berikan hukuman jika anak berbuat salah
- j. Kembangkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki anak

2. Pendidikan formal

Sekolah bisa dikatakan sebagai lingkungan kedua bagi anak, dimana sekolah merupakan lingkungan yang paling berperan dalam bagi anak setelah lingkungan keluarga dirumah. Sekolah memberikan ruang pada anak untuk mengekspresikan rasa percaya diri terhadap teman-teman sebayanya.

Hakim (2002,hlm,122) menjelaskan bahwa rasa percaya diri siswa disekolah bisa dibangun melalui berbagai macam bentuk kegiatan sebagai berikut:

- a. Memupuk keberanian untuk bertanya
- b. Peran guru/pendidik yang aktif bertannya pada siswa
- c. Melatih berdiskusi dan berdebat
- d. Menjelaskan soal didepan kelas
- e. Bersaing dalam mencapai pretasi belajar dikelas
- f. Belajar berpidato
- g. Aktip dalam pertandingan olah raga

3. Pendidikan non formal

Salah satu modal utama untuk menjadi seseorang dengan kepribadian yang penuh rasa percaya diri adalah memiliki kepribadian tertentu yang berarti bagi dirinya sendiri menjadi lebih mantap jika seseorang memiliki kelebihan yang membuat orang lain merasa kagum.

Faktor faktor yang mempengaruhi percaya diri menurut angelis (2003,hlm,4) adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan pribadi: rasa percaya diri hanya timbul pada saat seseorang mengerjakan sesuatu yang mampu dilakukan
- b. Keberhasilan seseorang ketika berhasil mendapatkan apa yang selama ini di inginkan
- c. Keinginan: ketika seseorang menghendaki sesuatu maka orang tersebut akan belajar dari kesalahan
- d. Tekad yang kuat: rasa percaya diri yang datang ketika seseorang memiliki tekad yang kuat untuk mencapai tujuan yang di inginkan

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri adalah faktor internal dan eksternal, faktor internal yaitu kemampuan yang dimiliki individu dalam mengerjakan sesuatu yang mampu dilakukan, keberhasilan individu untuk melakukan atau mendapatkan sesuatu yang dicita-citakannya.

Faktor eksternal yaitu lingkungan keluarga dimana lingkungan keluarga akan memberikan pembentukan awal terhadap pola kepribadian seseorang dan yang selanjutnya adalah lingkungan formal atau sekolah dimana sekolah merupakan tempat kedua untuk senantiasa untuk mengekspresikan sikap rasa percaya diri pada teman temannya.

7. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian

Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis dari pada model terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa Depdiknas,(2006,hlm.5).

Menurut Trianto (2009,hlm. 84) menyatakan bahwa :

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari dari berbagai standar kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran. Penerapan pembelajaran ini dapat dilakukan melalui tiga pendekatan yakni penentuan berdasarkan keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar, tema dan masalah yang dihadapi.

Sedangkan menurut Rusman (2012,hlm. 254) mengatakan bahwa:

“Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.”

Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Focus perhatian dalam pembelajaran tematik terletak pada proses yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran dengan bentuk bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya.

Trianto, (2011,hlm. 147) berpendapat bahwa :

“ Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik menyediakan keleluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Unit yang tematik adalah epitome dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia di sekitar mereka.”

Sedangkan menurut Rusman (2012,hlm. 254) mengatakan bahwa :

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara “efektif, bermakna, dan autentik”. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

Menurut Aminudin (1994,hlm.76), pembelajaran terpadu merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai mata pelajaran yang mencerminkan dunia nyata disekeliling serta dalam rentang kemampuan dan perkembangan anak. Disamping itu menurut Prabowo (2002,hlm. 2),pembelajaran terpadu adalah suatu proses pembelajaran dengan melibatkan atau mengaitkan berbagai bidang studi .

Jadi berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah penggabungan dari beberapa mata pelajaran yang dihubungkan dengan suatu tema pembelajaran.

b. Jenis-jenis Pembelajaran Tematik atau Terpadu

Jenis-jenis pembelajaran terpadu atau tematik menurut Robin Fogarti, 1991 (Dalam Diding Nurdin, 2012,hlm. 300), mengelompokan desain kurikulum dan pembelajaran ini atas 10 macam yaitu sebagai berikut:

1. Desain Terpisah atau Fragmented.

Dalam pembelajaran seperti umumnya digunakan dalam pembelajaran saat ini, topik atau pokok bahasan berisi bahan ajaran yang terpisah atau

terlepas antara satu dengan yang lainnya. Demikian juga dalam pelaksanaannya, hanya membahas bahan yang tercakup dalam topik tersebut.

2. Desain Terhubung atau Connected.

Pembelajaran dalam satu mata pelajaran atau bidang study sidesain dengan cara menghubungkan satu topik dengan topik lainnya, satu konsep dengan konsep lainnya pada semester atau tahun yang sama ataupun berbeda.

3. Desain Sarang atau Nested.

Masih dalam satu pelajaran atau bidang studi, satu topik bahasan diarahkan untuk menguasai beberapa kemampuan atau keterampilan, seperti kemampuan berfiikir (Intelektual), keterampilan sosial, keterampilan motorik.

4. Desain Pararel atau sequenced. Antara dua lebih mata pelajaran atau bidang studi pada waktu yang bersma ada kesamaan atau ada hubungan topik, bahan, konsep ataupun kemampuan yang dikembangkan.

5. Desain Berbagi atau Shared.

Dari dua atau lebih mata pelajaran atau bidang studi yang mengajarkan bahan, konsep, kemampuan yang memiliki kesamaan atau keterkaitan, berbagai tugas dan mereka mengajar dalam bentuk tim.

6. Desain Jaring atau Webbed.

7. Pembelajaran difokuskan pada satu atau beberapa tema. Tiap tema mencangkup beberapa topik, konsep, atau masalah dalam sejumlah mata pelajaran.

8. Desain Jalin atau Threaded.

Pembelajaran diarahkan untuk menjalin keterampilan berfikir, keterampilan sosial, kecerdasan multiple, teknologi, dan keterampilan belajar dalam berbagai studi.

9. Desain Terpadu atau Integrated.

Pembelajaran didesain secara terpadu, bahwa ajaran dipadukan dari berbagai bidang study, atau tema pembelajaran merangkum materi dari berbagai bidang study. Desai ini disebut juga sebagai pembelajaran interdisiplin atau pembelajaran lintas bidang study (croos-disiplinary).

10. Desain Menyatu atau Immersed.

Desain dan pelaksanaan pembelajaran bersatu dengan diri siswa. Bidang study, tema atau bahan pembelajaran dipilih oleh siswa sendiri yang paling mereka senangi dan butuhkan. Desain ini juga desain terpadu, tidak hanya terpadu antar bidang studi juga terpadu antara ajaran dengan diri siswa.

11. Desain Jaringan atau Networked.

Desain pembelajaran terpadu yang memadukan bahan ajar atau pengetahuan dari berbagai bidang studi dan berbagai jaringan sumber belajar. Siswa mencari, menghimoun, dan menyeleksi pengetahuan yang dibutuhkan.

Dari uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa ada 10 jenis- jenis pembelajaran tematik yaitu diantaranya desain terpisah, desain terhubung, desain sarang, desain paralel, desain berbagi, desain jaring, desain jalin, desain terpadu, desain menyatu dan desain jaringan.

c. Karakteristik Model Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di Sekolah Dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2012,hlm.258), sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*). Banyak hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Focus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Depdiknas (2006,hlm.6), pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas yaitu:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
3. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
4. Membantu mengembangkan keterampilan berfikir siswa.
5. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya dan,
6. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik seperti yang telah dikemukakan oleh Rusman, yaitu berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Tematik

1. Kelebihan Pembelajaran Tematik.

Dalam pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan.

Menurut Rusman (2012,hlm.257-258) menyebutkan bahwa

keunggulan pembelajaran tematik adalah :

- a) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- b) Kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- c) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- d) Membantu mengembangkan keterampilan berfikir siswa.
- e) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
- f) Mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Menurut Trianto (2009,hlm. 89) mengemukakan bahwa

kelebihan pembelajaran tematik bagi para siswa adalah :

- a) Bisa lebih memfokuskan diri pada proses belajar, daripada hasil belajar.
- b) Menghilangkan batas semua antar bagian-bagian kurikulum yang menyediakan pendekatan proses belajar integrative.
- c) Menyediakan kurikulum yang berpusat pada siswa yang dikaitkan dengan minat, kebutuhan, dan kecerdasan; mereka didorong untuk membuat keputusan sendiri dan bertanggung jawab pada keberhasilan belajar.
- d) Merangsang penemuan dan penyelidikan mandiri di dalam dan di luar kelas.

- e) Membantu siswa membangun hubungan antara konsep dan ide, sehingga meningkatkan apresiasi dan pemahaman.

Sedangkan menurut Kunandar (2007, hlm. 315), pembelajaran tematik mempunyai kelebihan yakni :

- a) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- b) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan.
- c) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- d) Mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- e) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama.
- f) Memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- g) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik.

Maka berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan menurut Trianto kelebihan pembelajaran tematik diantaranya bisa lebih memfokuskan diri pada proses belajar, menghilangkan batas semua antar bagian- bagian kurikulum, menyediakan kurikulum yang berpusat pada siswa, serta merangsang penemuan dan penyelidikan mandiri didalam dan diluar kelas.

2. Kelemahan Pembelajaran Tematik

Selain kelebihan yang dimiliki, pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan menurut Indrawati Trianto (2009, hlm.90) menyebutkan bahwa pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan,

terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses, tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja.

Sedangkan Menurut Kunandar (2007, hlm. 315) menyebutkan bahwa :

Kelemahan pembelajaran tematik tersebut terjadi apabila dilakukan oleh guru tunggal. Misalnya seorang guru kelas kurang menguasai secara mendalam penjabaran tema sehingga dalam pembelajaran tematik akan merasa sulit untuk mengaitkan tema dengan materi pokok setiap mata pelajaran. Disamping itu, jika scenario pembelajaran tidak menggunakan metode yang inovatif maka pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar tidak akan tercapai karena akan menjadi sebuah narasi yang kering tanpa makna.

Jadi berdasarkan pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa klemahan pembelajaran tematik terletak pada pelaksanaannya.

3. Keuntungan-keuntungan Menggunakan Pembelajaran Tematik

Dengan adanya tema ini akan memeberikan banyak keuntungan-keuntungan yang dikemukakan oleh Rusman (2012, hlm. 254-255) diantaranya sebagai berikut:

- a. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu;
- b. Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama;
- c. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
- d. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa;

- e. Siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas;
- f. Siswa dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dengan situasi yang nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain;
- g. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

Maka penulis dapat menyimpulkan keuntungan pembelajaran tematik yaitu siswa lebih mudah memusatkan perhatian pada suatu tema, siswa dapat mempelajari pengetahuan, pemahaman terhadap materi dan pelajaran.

4. Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik

Menurut Trianto (2011, hlm. 155-156) secara umum prinsip-prinsip pembelajaran tematik dapat diklasifikasikan menjadi:

1. Prinsip Penggalian Tema.
Prinsip penggalian merupakan prinsip utama dalam pembelajaran tematik. Artinya tema-tema yang saling tumpang tindih dan ada keterkaitan menjadi target utama dalam pembelajaran.
2. Prinsip Pengelolaan.
Pembelajaran Pengelolaan pembelajaran dapat optimal apabila guru mampu menempatkan dirinya dalam seluruh proses. Artinya, guru harus mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran.
3. Prinsip Evaluasi.
Evaluasi pada dasarnya menjadi fokus dalam setiap kegiatan. Bagaimana suatu kerja dapat diketahui hasilnya apabila tidak dilakukan evaluasi. Dalam hal ini, maka dapat melaksanakan evaluasi dalam pembelajaran tematik.
4. Prinsip Reaksi.
Dampak pengiring (*nurturant effect*) yang penting bagi perilaku secara sadar belum tersentuh oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Karena itu, guru dituntut agar mampu merencanakan dan

melaksanakan pembelajaran sehingga tercapai secara tuntas tujuan-tujuan pembelajaran. Guru harus bereaksi terhadap aksi siswa dalam semua peristiwa serta tidak mengarahkan aspek yang sempit tetapi ke sebuah kesatuan yang utuh.

Berdasarkan uraian di atas penulis dapat menyimpulkan prinsip dari pembelajaran tematik adalah prinsip penggalian tema, prinsip pengelolaan, prinsip evaluasi, dan prinsip reaksi.

5. Rambu-rambu Pembelajaran Tematik

Dalam Rusman (2012,hlm.259) pelaksanaan pembelajaran tematik yang harus diperhatikan guru adalah sebagai berikut:

- a. Tidak semua mata pelajaran harus dipadukan.
- b. Dimungkinkan terjadi penggabungan kompetensi dasar lintas semester.
- c. Kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan, jangan dipaksakan untuk dipadukan. Kompetensi dasar yang tidak diintegrasikan dibelajarkan secara mandiri.
- d. Kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema tertentu harus tetap diajarkan baik melalui tema lain maupun disajikan secara tersendiri.
- e. Kegiatan pembelajaran ditekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral.
- f. Tema-tema yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa, minat, lingkungan, dan daerah setempat.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa rambu-rambu pembelajaran tematik diantaranya tidak semua mata pelajaran harus dipadukan, dimungkinkan terjadi penggabungan kompetensi, serta kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan.

6. Landasan Pembelajaran Tematik

Dalam pembelajaran tematik itu terdapat landasan-landasan pembelajaran tematik menurut Diding Nurdin,dkk (2010,hlm.306), mengemukakan bahwa:

1. Landasan Filosofis

Dalam pembelajaran tematik sangat mempengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: a. *progrevisme*, b. *konruktivisme*, dan c. *humanisme*. Aliran *progrevisme* memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian aejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (*natural*), dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran konruktivisme melihat pengalaman langsung siswa sebagai kunci dalam pembelajaran. Aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.

2. Landasar Psikologis

Dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya. Melalui pembelajaran tematik diharapkan adanya perubahan perilaku siswa kedewasaan, baik fisik, mental/moral mapun sosial.

3. Landasan Yuridis

Dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik disekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No.23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (Pasal 9).

Maka berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan landasan pembelajaran tematik itu ada 4 landasan diantaranya yaitu landasan filosofis, landasan psikologis, dan landasan yuridis.

B. Pengembangan dan Analisa Bahan Ajar

1. Keluasan dan Kedalaman Materi

Tema benda-benda dilingkungan sekitar merupakan salah satu tema yang ada dalam daftar tema pada kurikulum 2013. Tema benda-benda dilingkungan sekitar memiliki 5 subtema salah satunya yaitu subtema yaitu perubahan wujud benda ,pada subtema ini terdiri dari 6 Pembelajaran.

Keluasan materi merupakan gambaran berapa banyak materi yang dimasukkan kedalam materi pembelajaran. Sedangkan kedalaman materi, yaitu seberapa detail konsep-konsep yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Terkait dengan penelitian ini, peneliti menggunakan pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6 untuk bahan penelitian. Dimana setiap pembelajaran terdiri dari beberapa mata pelajaran diantaranya :

Pembelajaran 1: Matematika,Bahasa Indonesia dan IPA

Pembelajaran 2: PJOK,SBdP,Bahasa Indonesia dan IPA

Pembelajaran 3: PKN,Bahasa Indonesia dan Matematika

Pembelajaran 4: Matematika,Bahasa Indonesia,IPS dan PKN

Pembelajaran 5: IPA,PJOK,Bahasa Indonesia dan SBdP

Pembelajaran 6: IPS,Bahasa Indonesia,IPA dan SBdP

Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi yang Dikembangkan
Pembelajaran 1	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati gambar tentang peristiwa lingkungan 2. Menggali informasi dari teks bacaan yang berkaitan dengan perubahan wujud benda 3. Mengamati teks bacaan tentang Dampak Perubahan Lingkungan yang disebabkan oleh Manusia Terhadap Keseimbangan Ekosistem 4. Menalar tentang perilaku manusia yang menyebabkan perubahan alam dan tindakan pencegahannya 5. Mencari kosakata baku/tidak baku 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Sikap: rasa ingin tahu, kreatif, bertanggung jawab 7. Pengetahuan: dampak perubahan lingkungan yang disebabkan oleh manusia terhadap keseimbangan ekosistem, perubahan fisika dan perubahan kimia, cara menyusun pecahan ke dalam pembagian pecahan 8. Keterampilan: menelaah gambar peristiwa, mencari informasi penting dari buku, majalah, dan internet, mencari informasi penting dari teks bacaan, menyajikan hasil pencarian informasi dalam bentuk table
Pembelajaran 5	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerak dasar renang yang berisi koordinasi gerakan tangan, kaki dan pernapasan. 2. Mencari tahu bahan-bahan lain untuk membuat topeng, selain kayu, mulai dari bahan utama sampai pewarnaan 3. Memahami perubahan wujud pada benda, misalnya perubahan kimia 4. Mencari tahu perubahan wujud pada benda dengan mengetengahkan contoh dan 	<ol style="list-style-type: none"> 9. Sikap: rasa ingin tahu, kreatif, bertanggung jawab 10. Pengetahuan: gerakan dasar dalam renang yang mengkoordinasikan berbagai gerak kaki, tangan dan saat mengambil napas, bahan-bahan yang dipergunakan dalam pembuatan topeng, contoh-contoh perubahan wujud pada benda disertai dengan alasan, menentukan hal-hal yang penting yang terdapat pada bacaan dan memberikan pendapat tentang cara mencegah kerusakan

<p>penjelasannya</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Meyimak bacaan yang dibacakan oleh guru tentang pemanasan global yang disebabkan oleh CFC atau Kloro Folor Karbon 6. Mencatat hal-hal yang dianggap penting dari bacaan yang dibacakan serta mengemukakan pendapat tentang cara mencegah kerusakan lebih lanjut pada ozon 7. Melakukan refleksi sehubungan dengan pelajaran pada hari itu 8. Melakukan kegiatan bersama dengan orang tua untuk mencari dan memilih bahan pembuatan topeng 	<p>ozon.</p> <p>11. Keterampilan:</p> <p>pengkoordinasikan gerak tangan, kaki dan pernapasan dalam renang, mengenal aneka bahan pembuat topeng, mengidentifikasi perubahan wujud pada benda dan mengapa demikian, menemukan halhal yang penting dari bacaan yang dibacakan.</p>
--	--

Tabel 2.1

2. karakteristik Materi

Pada penelitian kali ini peneliti melakukan penelitian terhadap siswa kelas V SDN Cigumelor dalam materi subtema perubahan wujud benda. Karakteristik materi pembelajaran subtema perubahan wujud benda sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada buku guru.

Berikut adalah 4 Kompetensi Intinya dan pemetaan Kompetensi

Dasarnya yaitu:

Kompetensi Inti kelas V

- a. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- b. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- c. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- d. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

b. Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1, KI 2, KI 3, dan KI 4.

1. Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2

IPA

- 1.1. Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan penelaahan fenomena alam secara mandiri maupun berkelompok

IPS

1.1. Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya

2.2. Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik

PPKn

1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa

2.1 Menunjukkan perilaku, disiplin, tanggung jawab, percaya diri, berani mengakui kesalahan, meminta maaf dan memberi maaf yang dijiwai keteladanan pahlawan kemerdekaan RI dalam semangat perjuangan, cinta tanah air, dan rela berkorban sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila

Bahasa Indonesia

1.2. Meresapi anugerah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan proses kehidupan bangsa dan lingkungan alam

2.4. Memiliki kepedulian, tanggung jawab, dan rasa cinta tanah air terhadap bencana alam dan keseimbangan ekosistem serta kehidupan berbangsa dan bernegara melalui pemanfaatan bahasa Indonesia

PJOK

2.1 Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta

2.2 Bertanggung jawab terhadap keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran

Matematika

2.2 Menghargai nilai-nilai ajaran agama yang dianutnya

2.2 Menunjukkan sikap berpikir logis, kritis dan kreatif

2. Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4**IPA**

3.4. Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar

4.7. Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.

PPKn

3.6. Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup

4.6. Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup

Bahasa Indonesia

3.4 Menggali informasi dari teks pantun dan syair tentang bencana alam serta kehidupan berbangsa dan bernegara dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata bakuterhadap bencana alam dan keseimbangan ekosistem serta kehidupan berbangsa dan bernegara melalui pemanfaatan bahasa Indonesia

PJOK

3.8. Memahami konsep salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik dalam aktivitas air*

4.8. Mempraktikkan salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik dalam aktivitas air*

IPS

3.1. Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia

dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional

4.1. Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia

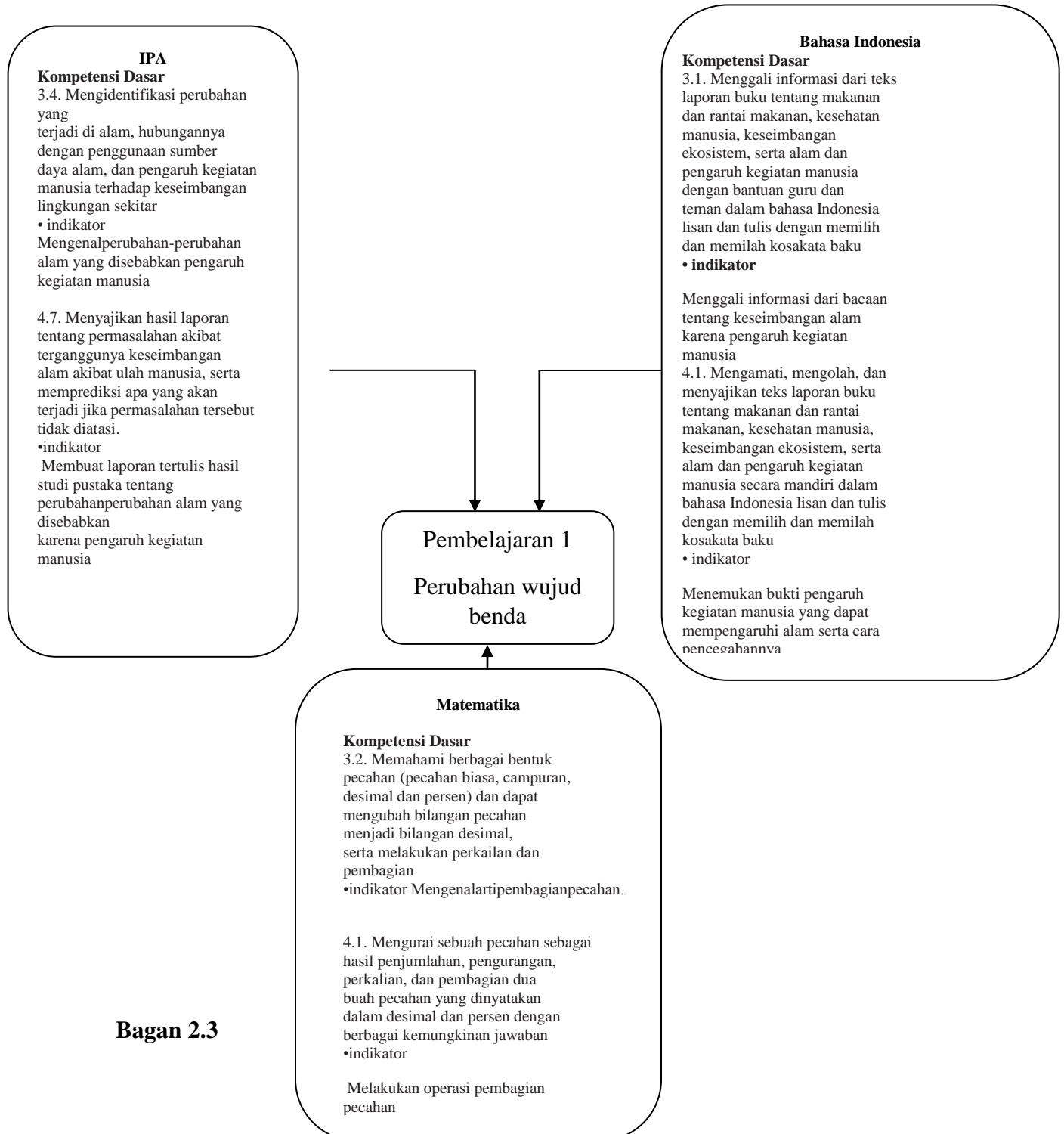
Matematika

Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkailan dan pembagian

4.1. Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian .

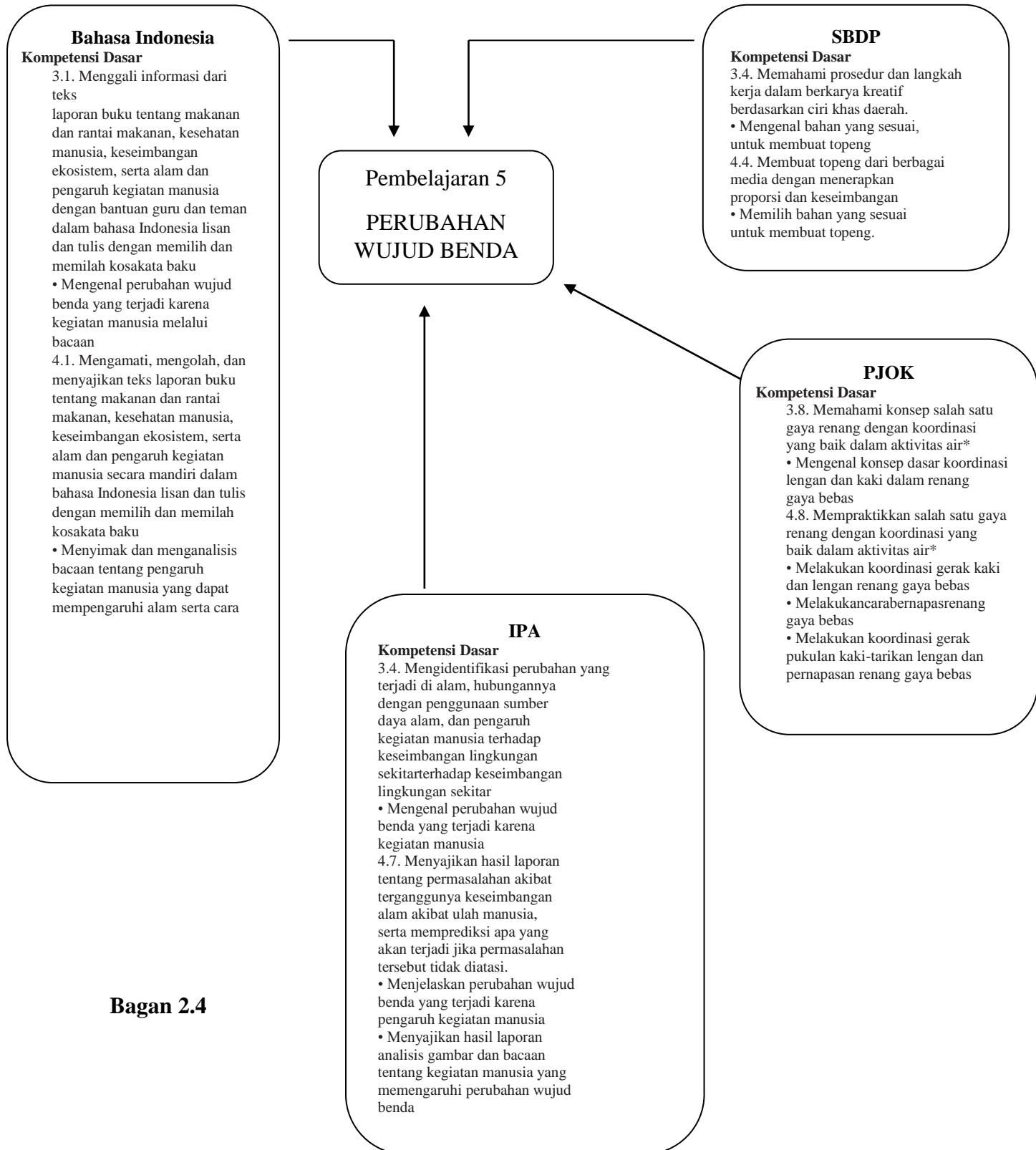
Pemetaan Indikator Pembelajaran 2 dan pembelajaran 5

Pemetaan Indikator Pembelajaran 2



Bagan 2.3

Pemetaan Indikator Pembelajaran 5



Bagan 2.4

3. Bahan dan Media Pembelajaran

I. Materi Pembelajaran 2

a. IPA

Perubahan wujud benda terdiri atas mencair, membeku, menguap, mengembun dan menyublim.

a. Mencair(melebur)

Mencair adalah peristiwa perubahan wujud benda dari padat menjadi cair contohnya es di panaskan berubah menjadi cair

b. Membeku

Membeku adalah peristiwa perubahan wujud benda dari cair menjadi padat, contoh air yang di dinginkan akan membeku menjadi es batu

c. Menguap

Menguap adalah peristiwa perubahan wujud dari cair menjadi gas, contohnya pakaian yang basah setelah dijemur menjadi kering

d. Mengembun

Mengembun adalah perubahan wujud gas menjadi cair, contohnya gelas yang berisi es pada dinding bagian luar terdapat titik titik air

e. Menyublim

Menyublim adalah peristiwa perubahan wujud padat menjadi gas atau sebaliknya contohnya kapur barus

b. Bahasa Indonesia

1) Menyajikan laporan hasil pengamatan

Pengamatan adalah suatu kegiatan mendengarkan, melihat, mencium, objek pengamatan. Kita perlu melakukan suatu pengamatan untuk mengetahui maksud dari sebuah objek pengamatan. Dari pengamatan ini kita mampu meningkatkan daya pikir, memperluas wawasan, dan melatih kepekaan atas realitas.

Untuk melakukan pengamatan kita harus mengetahui prosedur pengamatan, antara lain:

- a. Menentukan topik pengamatan
- b. Menentukan tujuan pengamatan
- c. Membuat panduan pengamatan
- d. Menentukan objek pengamatan
- e. Melaksanakan pengamatan
- f. Membuat analisis hasil pengamatan
- g. Menyusun hasil pengamatan.

Amatilah gambar dibawah!



Beni dan teman-temannya sedang bermain di halaman sekolah. Tampak Beni sedang bermain bola. Bola yang ia mainkan bergulir ke sana ke mari. Tidak jauh dari Beni, Dayu tampak asyik sedang bermain layangan. Layangannya bergerak ke berbagai arah. Lani terlihat bersemangat bermain lompat tali, ia melompat-lompat mengikuti ayunan tali. Tampak daun-daun jatuh berguguran.

2) Kosakata adalah himpunan kata yang diketahui seseorang atau entitas lain atau merupakan bagian dari bahasa tertentu.

Kata baku adalah kata-kata yang standar sesuai dengan aturan kebahasaan yang berlaku, didasarkan atas kajian berbagai ilmu termasuk ilmu bahasa dan sesuai dengan perkembangan.

c. SBdP

Karya seni tiga dimensi merupakan karya seni yang dibatasi tidak hanya dengan sisi panjang dan lebar tetapi dibatasi juga oleh kedalaman. Atau dalam bahasa sederhananya yaitu suatu karya yang memiliki ruang, unsur ruang inilah yang menjadi pembeda antara seni 2 dimensi dengan seni 3 dimensi.



d. Pjok

Memahami konsep salah satu gaya renang dengan koordinasi dalam aktivitas air, mengenal renang gaya bebas dan mempraktekan renang salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik dalam aktivitas air

II. Materi Pembelajaran 5

a. Bahasa Indonesia

Bacalah teks berikut dan diskusikan dengan temanmu!

Hari ini Dayu kaget sekali mengetahui telurnya pecah. Ia diminta tolong oleh ibunya untuk menyimpan setengah kilo telur ayam di atas meja. Telur tersebut jatuh. Ternyata Dayu tidak hati-hati. Ia menyimpan telur di atas tumpukan kertas yang miring dengan

membentuk sudut lancip. Dayu sangat menyesaldengan kejadian itu.



1. Mengapa telur yang padat dapat pecah dan menjadi cair
2. Apa yang seharusnya Dayu lakukan agar telur tidak jatuh?

b. IPA

Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar terhadap keseimbangan lingkungan sekitar, mengenal perubahan wujud benda yang terjadi karena kegiatan manusia, menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat manusia.

4. Penyusunan RPP

a. Definisi RPP

Perencanaan pembelajaran sebagai alat pandu pelaksanaan pembelajaran hendaknya disusun guru sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Bertemali dengan kondisi ini, penyusunan perencanaan pembelajaran merupakan bagian tugas administrasi guru yang berdampak langsung bagi kepentingan pembelajaran.

Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatp muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi dasar (KD).

Menurut Abdul Majid (2013,hlm. 226)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan telah dijabarkan dalam silabus.

Selanjutnya menurut Permendikbud No. 81A Tahun 2013 Lampiran IV tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran (Kemdikbud 2013,hlm. 37) tahapan pertama dalam

pembelajaran menurut Standar Proses adalah perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus.

Maka dapat disimpulkan RPP adalah rencana pembelajaran yang digunakan guru saat akan tatap muka dengan siswa dalam suatu pertemuan atau lebih yang dikembangkan secara rinci mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar mengajar dalam tercapainya Kompetensi Dasar.

b. Prinsip- prinsip Pengembangan RPP

Berbagai prinsip dalam mengembangkan atau menyusun RPP dapat dijelaskan sebagai berikut. Abdul Majid (2013,hlm.226)

1. Memperhatikan perbedaan individu peserta didik
RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan social, emosional, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/lingkungan peserta didik.
2. Mendorong partisipasi aktif peserta didik
Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat kreatifitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian dan semangat belajar.
3. Mengembangkan budaya membaca dan menulis

Proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.

4. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.
5. Keterkaitan dan keterpaduan
RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
6. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi
RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa prinsip-prinsip pengembangan RPP yaitu memperhatikan perbedaan individu peserta didik, mendorong partisipasi peserta didik, mengembangkan budaya membaca dan menulis, memberikan umpan balik dan tindak lanjut RPP, serta keterkaitan dan keterpaduan.

4. Langkah-langkah Penyusunan RPP

Ada beberapa tahapan yang dapat dilakukan guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran menurut Abdul Majid (2013, hlm.227).

1. Mencantumkan Identitas

Identitas meliputi: sekolah, kelas/semester, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, Alokasi Waktu

2. Mencantumkan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang memuat penguasaan kompetensi yang bersifat operasional yang ditargetkan/dicapai dalam RPP. Tujuan pembelajaran mengandung unsur *audience* (A) adalah peserta didik yang menjadi subyek tujuan pembelajaran tersebut. *Behavior* (B) merupakan kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan audience setelah pembelajaran. *Condition* (C) merupakan situasi pada saat tujuan tersebut diselesaikan. *Degree* (D) merupakan standar yang harus dicapai oleh *audience* sehingga dapat dinyatakan telah mencapai tujuan.

3. Mencantumkan Model/Metode Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah materi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Yang harus diketahui adalah bahwa materi dalam RPP merupakan pengembangan dari materi pokok yang terdapat dalam silabus. Oleh karena itu, materi pembelajaran dalam RPP harus dikembangkan secara terinci bahkan jika perlu guru dapat mengembangkannya menjadi buku siswa.

4. Mencantumkan Langkah- langkah kegiatan Pembelajaran

Untuk mencapai satu kompetensi dasar harus dicantumkan langkah-langkah kegiatan setiap pertemuan. Pada dasarnya langkah- langkah kegiatan memuat pendahuluan/kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, dan masing-masing disertai alokasi waktu yang dibutuhkan. Akan tetapi, kompetensi ini dalam seluruh rangkaian kegiatan, sesuai dengan karakteristik model yang dipilih, menggunakan sintaks yang sesuai dengan modelnya.

5. Mencantumkan Media/Alat/Bahan/Sumber Belajar

Pemilihan sumber belajar mengacu pada perumusan yang terdapat dalam silabus. Jika kompetensi inti, dalam satu perencanaan disiapkan media, alat/bahan, dan sumber belajar. Apabila ketiga aspek ini dipenuhi maka penyusunan harus mengeksplisitkan secara jelas.

6. Mencantumkan Penilaian

Penilaian dijabarkan atas jenis/teknik penilaian, bentuk instrument, dan instrument yang digunakan untuk mengukur ketercapaian indicator dan tujuan pembelajaran. Dalam sajiannya dapat dituangkan dalam bentuk matriks horizontal maupun vertical. Dalam penilaian hendaknya dicantumkan teknik/jenis, bentuk instrument dan instrument, kunci jawaban/rambu- rambu jawaban dan pedoman penskorannya.

Jadi dari uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa langkah- langkah dalam menyusun RPP adalah dengan mencantumkan identitas, mencantumkan tujuan pembelajaran, mencantumkan model/ metode pembelajaran, mencantumkan langkah- langkah kegiatan pembelajaran, mencantumkan media/alat/bahan/sumber belajar, dan mencantumkan penilaian.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk penelitian tindakan kelas (PTK) terlampir.

5. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran secara umum merupakan pola atau rentetan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, sedangkan strategi dalam pembelajaran merupakan pola umum yang berisi tentang seperangkat kegiatan yang dapat dijadikan

pedoman (petunjuk umum) agar kompetensi sebagai tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dick dan Carey (Sari, 2014) berpendapat bahwa, “strategi pembelajaran sebagai suatu materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar tertentu pada siswa”. Lebih lanjut Dick dan Carey dalam (Sari, 2014) mengatakan bahwa:

Strategi pembelajaran mempunyai lima komponen utama, yaitu 1) aktivitas sebelum pembelajaran; meliputi tahap memotivasi siswa, menyampaikan tujuan baik secara verbal maupun tertulis dan memberi informasi tentang pengetahuan persyaratan yang harus dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti pelajaran, 2) penyampaian informasi; memfokuskan pada isi, urutan materi pelajaran dan tahap pembelajaran yang perlu dilaksanakan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran, 3) partisipasi siswa; dalam bentuk latihan dan pemberian umpan balik, 4) pemberian tes; untuk mengontrol pencapaian tujuan pembelajaran, 5) tindak lanjut; dilakukan dalam bentuk pengayaan dan remedial.

Menurut Hamzah (2009 : 2) mengatakan, “Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan mempermudah peserta didik menerimadan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar”.

Dari berbagai pendapat yang telah disebutkan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa strategi pembelajaran adalah cara sistematis yang dipilih dan digunakan seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran,

sehingga memudahkan pembelajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran subtema gaya dan gerak memakai model PJBL merupakan salah satu strategi yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

1. Sistem Evaluasi

a. Pengertian Evaluasi

Evaluasi yang dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Evaluation*. Secara umum, pengertian evaluasi adalah suatu proses untuk menyediakan informasi tentang sejauh mana suatu kegiatan tertentu telah dicapai, bagaimana perbedaan pencapaian itu dengan suatu standar tertentu untuk mengetahui apakah ada selisih di antara keduanya, serta bagaimana manfaat yang telah dikerjakan itu bila dibandingkan dengan harapan-harapan yang ingin diperoleh.

Evaluasi dapat juga diartikan sebagai proses menilai sesuatu yang didasarkan pada kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan, yang selanjutnya diikuti dengan pengambilan keputusan atas obyek yang dievaluasi. Sebagai contoh evaluasi proyek, kriterianya adalah tujuan dan pembangunan proyek tersebut, apakah tercapai atau tidak, apakah sesuai dengan rencana atau tidak, jika tidak mengapa terjadi demikian, dan langkah-langkah apa yang perlu ditempuh selanjutnya. Menurut Sudjana (Dimiyati dan Mudjiono,2006:191), “dengan batasan sebagai proses memberikan atau

menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu”.

Untuk menentukan nilai sesuatu dengan cara membandingkan dengan kriteria, evaluator dapat langsung membandingkan dengan kriteria namun dapat pula melakukan pengukuran terhadap sesuatu yang dievaluasi kemudian baru membandingkannya dengan kriteria. Dengan demikian evaluasi tidak selalu melalui proses mengukur baru melakukan proses menilai tetapi dapat pula evaluasi langsung melalui penilaian saja.

b. Tujuan Evaluasi

Secara umum, dalam bidang pendidikan evaluasi bertujuan untuk:

- 1) Memperoleh data pembuktian yang akan menjadi petunjuk sampai dimana tingkat kemampuan dan tingkat keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuan-tujuan kurikuler setelah menempuh proses pembelajaran dalam jangka waktu yang telah ditentukan.
- 2) Mengukur dan menilai sampai di manakah efektifitas mengajar dan metode-metode mengajar yang telah diterapkan atau dilaksanakan oleh pendidik, serta kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh peserta.

Adapun yang menjadi tujuan khusus dari kegiatan evaluasi dalam bidang pendidikan adalah:

- 1) Untuk merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan.
- 2) Untuk mencari dan menemukan faktor-faktor penyebab keberhasilan peserta didik dalam mengikuti program pendidikan, sehingga dapat dicari dan ditemukan jalan keluar atau cara-cara perbaikannya.

c. Macam-Macam Bentuk Tes Hasil Belajar

1. Menurut pelaksanaannya dalam praktek test terbagi atas:

- a. Tes tulisan (written tes), yaitu test yang mengajukan butir-butir pertanyaan dengan mengharapkan jawaban tertulis. Biasanya test ini digunakan untuk mengukur aspek kognitif peserta didik.
- b. Test lisan (oral test), yaitu tes yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan menghendaki jawaban secara lisan. Test ini juga dilakukan untuk aspek kognitif peserta didik.
- c. Test perbuatan (performance test), yaitu tes yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan menghendaki jawaban dalam bentuk perbuatan. Test ini digunakan untuk menilai aspek psikomotor/ keterampilan peserta didik.

2. Menurut fungsinya test terbagi atas:

- a. Tes formatif (formative test), yaitu test yang dilaksanakan setelah selesainya satu pokok bahasan. Test ini berfungsi untuk menentukan

tuntas tidaknya satu pokok bahasan. Tindak lanjut yang dapat dilakukan setelah diketahui hasil test formatif peserta didik adalah:

- 1) Jika materi yang ditestkan itu telah dikuasai, maka pembelajaran dilanjutkan dengan pokok bahasan yang baru.
 - 2) Jika ada bagian-bagian yang belum dikuasai oleh peserta didik, maka sebelum melanjutkan pokok bahasan yang baru, terlebih dahulu diulangi atau dijelaskan kembali bagian-bagian yang belum di kuasai. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki tingkat penguasaan peserta didik
- b. Tes sumatif (summative test), yaitu test yang diberikan setelah sekumpulan satuan program pembelajaran selesai diberikan. Disekolah test ini dikenal sebagai ulangan umum.
- c. Test diagnostik (Diagnostic test), yaitu test yang dilakukan untuk menentukan secara tepat, jenis kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dalam suatu mata pelajaran tertentu.

C. HASIL PENELITIAN TERDAHULU YANG SESUAI DENGAN PENELITIAN

1. Penelitian Skripsi Warsito (2008,hlm.15)

Warsito adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan judul skripsi “Pembelajaran Sains Berbasis Proyek Based Learning (PJBL) sebagai usaha untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Academic Skill Siswa kelas VII C SMP

Muhammadiyah 3 Depok”. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui aktivitas belajar siswa kelas VII C SMP Muhammadiyah 3 Depok dengan Project Based Learning, dan mengetahui pengetahuan *akademik skill* siswa kelas VII C SMP Muhammadiyah 3 Depok dengan Project Based Learning.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) secara kolaboratif dan partisipatif dengan pendekatan deskriptif dan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah 36 siswa kelas VII C SMP Muhammadiyah 3 Depok. Objek penelitian aktivitas dan akademik skill siswa dalam penerapan Project Based Learning (PJBL) di kelas VII C SMP Muhammadiyah 3 Depok. Desain penelitian menggunakan spiral Hapkins. penelitian dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan. Data penelitian diperoleh dari lembar observasi untuk aktivitas belajar siswa sedangkan *akademik skill* siswa dengan lembar observasi dan lembar evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkan model Project Based Learning, tingkat aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran fisika di kelas mengalami peningkatan. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, yaitu siswa lebih berani mempresentasikan hasil proyek, mengajukan pertanyaan, menjawab atau 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. Tingkat Akademik skill siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke Siklus II yaitu siswa lebih mampu mengidentifikasi variable, menghubungkan antar variable, merumuskan hipotesis, dan siswa bisa merancang dan melakukan penelitian. Akademik skill siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 40, 37 % dalam kategori cukup menjadi 66, 71% dalam kategori baik pada siklus II.

Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa penerapan model PJBL dapat meningkatkan aktivitas belajar dan academic skill siswa di SMP Muhammadiyah 3 Depok. Hasil penelitian ini memiliki saran agar model PJBL dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam penilaian untuk meningkatkan aktivitas dan academic skill khususnya pada mata pelajaran Fisika.

2. Penelitian Skripsi Susriyati dkk (2009,hlm.9)

Susriyati Mahanal adalah mahasiswa S1 pada jurusan Biologi FPMIPA Universitas Negeri Malang, dengan judul skripsi “Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning pada materi Ekosistem terhadap Sikap dan Hasil Belajar Siswa SMAN 2 Malang”. Permasalahan yang timbul adalah siswa tidak mampu menghubungkan apayang mereka

pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan atau dimanfaatkan. Siswa juga memiliki kesulitan untuk memahami konsep akademik karena mereka diajar dengan menggunakan sesuatu yang abstrak dengan metode ceramah. Salah satu fakta yang mendukung pernyataan di atas adalah menurunnya kualitas air sungai di Kota dan Kabupaten Malang.

Berdasarkan hasil uji hipotesis penelitian, diperoleh bahwa pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan penguasaan konsep antara siswa yang difasilitasi PJBL dengan konvensional. Siswa yang difasilitasi PJBL menampilkan penguasaan konsep yang lebih baik dibanding siswa yang difasilitasi pembelajaran konvensional.

Berdasarkan pemaparan data di atas, temuan penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan beberapa saran berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PJBL terbukti efektif dalam meningkatkan sikap dan hasil belajar sehingga direkomendasikan untuk diterapkan oleh guru dalam pembelajaran biologi,
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa hendaknya guru memilih strategy pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif mengkonstruksi pengetahuan sendiri,

3. Untuk meningkatkan pemberdayaan sikap siswa terhadap lingkungan hidup, guru dalam mendesain pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi antara teman kelompok maupun dengan kelompok lain dalam pemecahan masalah terkait lingkungan hidup.

D. KERANGKA BERPIKIR

Kurikulum 2013 menjanjikan lahirnya generasi penerus bangsa yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Dengan kreatifitas anak- anak bangsa mampu berinovasi secara produktif untuk menjawab tantangan masa depan yang semakin rumit dan kompleks. Meskipun demikian, keberhasilan kurikulum 2013 dalam menghasilkan insan yang produktif, kreatif, dan inovatif, serta dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional untuk membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermanfaat sangat ditentukan oleh berbagai factor (kunci sukses).

Keberhasilan implementasi kurikulum 2013 adalah kreativitas guru, karena guru factor yang paling penting yang besar pengaruhnya, bahkan sangat menentukan berhasil- tidaknya peserta didik dalam belajar. Kurikulum 2013 akan sulit di laksanakan di berbagai daerah karena sebagian guru belum siap. Ketidaksiapan guru itu tidak hanya terkait dengan urusan kompetensinya, tetapi berkaitan dengan masalah

kreativitasnya, yang juga disebabkan oleh rumusan kurikulum yang lambat disosialisasikan oleh pemerintah. Dalam hal ini guru-guru yang bertugas di daerah dan di pedalaman akan sulit mengikuti hal-hal baru dalam waktu singkat, apalagi dengan pendekatan tematik integrative yang memerlukan waktu untuk memahaminya.

Maka dari itu penulis akan mencoba menerapkan kurikulum 2013 dengan menggunakan *model Project Based Learning (PJBL)* di kelas V pada sub tema perubahan wujud benda. Menurut Gandini dalam Yunus Abidin (2013, hlm.168) “*Model Project Based Learning* yaitu model pembelajaran yang berfungsi sebagai tulang punggung bagi pengembangan pengalaman siswa dalam belajar dan guru dalam mengajar.

Dari Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Warsito tahun 2008 dapat disimpulkan bahwa penerapan model PJBL dapat meningkatkan aktivitas belajar dan academic skill siswa di SMP Muhammadiyah 3 Depok. Hasil penelitian ini memiliki saran agar model PJBL dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam penilaian untuk meningkatkan aktivitas dan academic skill khususnya pada mata pelajaran Fisika.

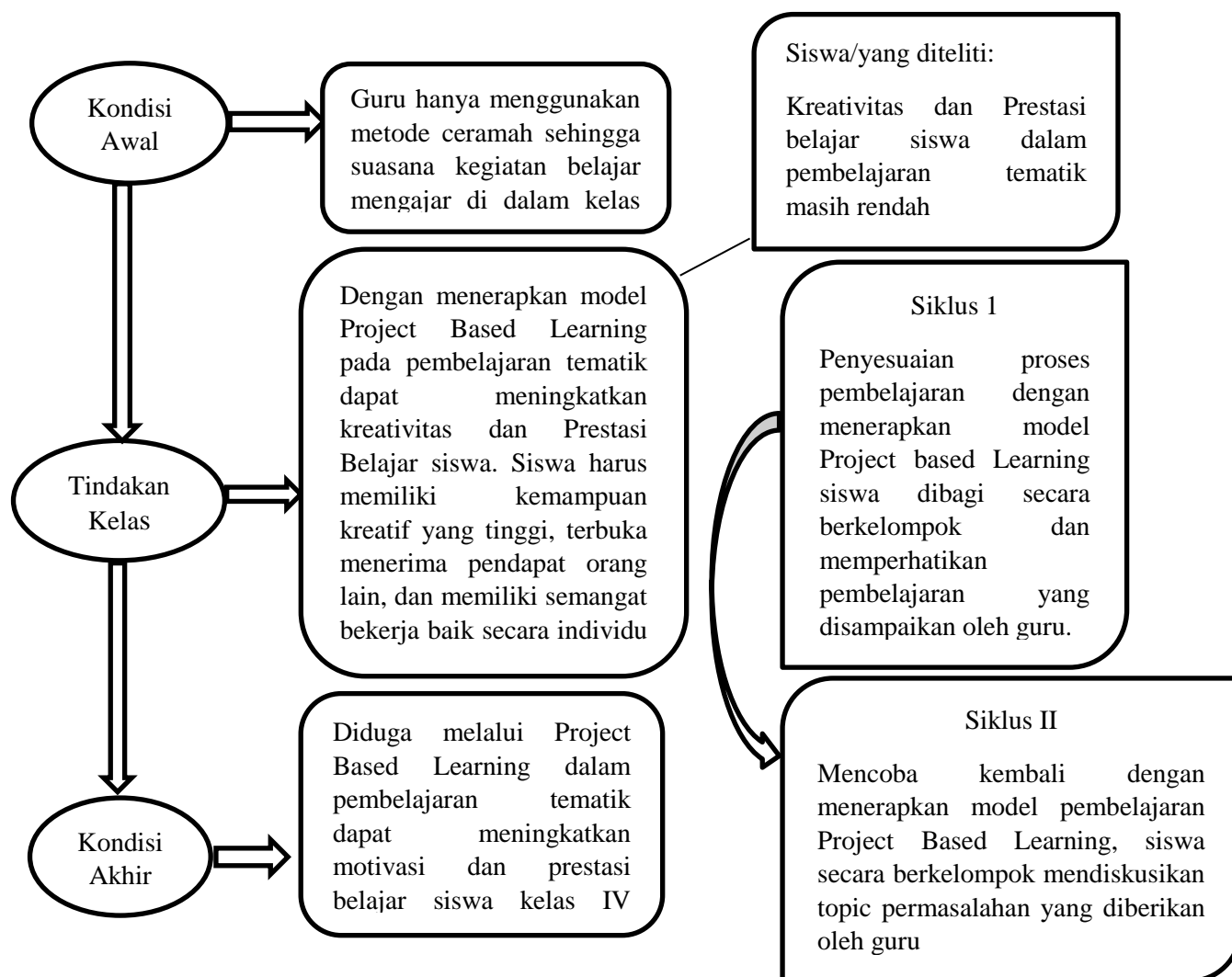
Pada penelitian yang dilakukan oleh Susriyati (2009, hlm.9), dapat disimpulkan, Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PJBL terbukti efektif dalam meningkatkan sikap dan hasil belajar

sehingga direkomendasikan untuk diterapkan oleh guru dalam pembelajaran biologi. Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan penguasaan konsep antara siswa yang difasilitasi PJBL dengan konvensional. Siswa yang difasilitasi PJBL menampilkan penguasaan konsep yang lebih baik dibanding siswa yang difasilitasi pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penelitian terdahulu peneliti ingin mencoba menerapkan model *Project Based Learning* (PJBL) untuk kelas V dengan menggunakan 2 siklus. guru masih menggunakan metode atau pendekatan secara tradisional. Kondisi awal guru hanya menggunakan metode ceramah saja dalam proses pembelajaran. Kondisi siswa sebelum menggunakan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik masih rendah. Tindakan yang akan dilakukan guru sebanyak 2 siklus yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Siswa saling bekerja sama dan bertanggung jawab secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar dalam proses pembelajaran yang lebih baik.

Guru mencoba siklus I yaitu Penyesuaian proses pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning*, siswa secara berkelompok memperhatikan pembelajaran yang

diberikan oleh guru setelah siklus I selesai dan hasil belum meningkat guru memberikan refleksi untuk melanjutkan ke siklus II yaitu Mencoba kembali dengan menerapkan model Project Based Learning, siswa secara berkelompok mendiskusikan topik permasalahan yang diberikan oleh guru. guru memberikan refleksi siklus II yang belum tercapai. Siklus III yaitu Berdasarkan dengan menerapkan model *Project Based Learning*, siswa secara berkelompok memperhatikan dan mendiskusikan topik permasalahan yang diberikan oleh guru.



Bagan 2.5 Kerangka Berpikir

E. ASUMSI DAN HIPOTESIS

1. Asumsi

Menurut Boss dan Kraus dalam Yunus Abidin (2014, hlm. 167) mendefinisikan Model *Project Based Learning* sebagai sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam

memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat open-ended dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu.

Dalam penelitian ini penulis mencoba merumuskan sebuah hipotesis yang akan diuji kebenarannya. Karena hipotesis merupakan suatu jawaban sementara yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai melalui data yang terkumpul. (Suharsisni, 2006, hlm. 71)

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a) Jika rencana pelaksanaan pembelajaran disusun sesuai permendikbud No. 65 Tahun 2013 dengan model *Project Based Learning* (PJBL) maka motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SDN CIGUMELOR Pada Sub Tema perubahan wujud benda dapat meningkat.
- b) Jika penerapan pembelajaran disusun dengan model *Project Based Learning* (PJBL) di kelas V SDN CIGUMELOR Pada Sub Tema perubahan wujud benda maka sikap percaya diri dan rasa ingin tahu pada siswa dapat meningkat.

- c) Jika pembelajaran tematik Pada Sub Tema perubahan wujud benda dengan model *Project Based Learning* (PJBL) maka rasa percaya diri siswa kelas V SDN CIGUMELOR dapat meningkat.
- d) Jika pembelajaran tematik Pada Sub Tema perubahan wujud benda dengan model *Project Based Learning* (PJBL) maka sikap rasa ingin tah siswa kelas V SDN CIGUMELOR dapat meningkat.