

BAB II

KAJIAN TEORITIS

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 : 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 :3) menjelaskan bahwa “belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman”.

Bell Gredler (dalam Udin S. Winataputra, dkk, 2008, h. 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 dilakukan 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, h. 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, h. 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 : 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 : 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 : 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 : 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 (2013:111) 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 (2013:111) 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 : 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 memandai, 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 :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 : 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 : 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 : 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 : 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 tunjukkan 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 Pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*)

a. Pengertian Model PJBL (*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 Boss dan Kraus dalam Yunus Abidin (2013:167) 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.

Menurut Gandini dalam Yunus Abidin (2013:168) 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 Helm dan Katz dalam Yunus Abidin (2013:168) menyatakan bahwa “Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang secara mendalam menggali nilai- nilai dari suatu topic 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 Simkins, et al. dalam Yunus Abidin (2013:168) 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 Diffily and Sassman dalam Yunus Abidin (2013:168) 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 (2013:169) 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 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 dapat disimpulkan 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 topic 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*

Pendapat lain yang menjelaskan konsep model pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PJBL) adalah pendapat Simkins dalam Yunus Abidin (2013:168). 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.

Sejalan dengan konsep yang dikemukakan Simkins di atas, Diffily and Sassman dalam Yunus Abidin (2013:168), 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 (2013:169) 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.

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 (2013:170) memandang model ini memiliki keunggulan yakni dapat 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 (2013:170) 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 mempraktikkan 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 (2013:170) 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 (2013:171) 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.

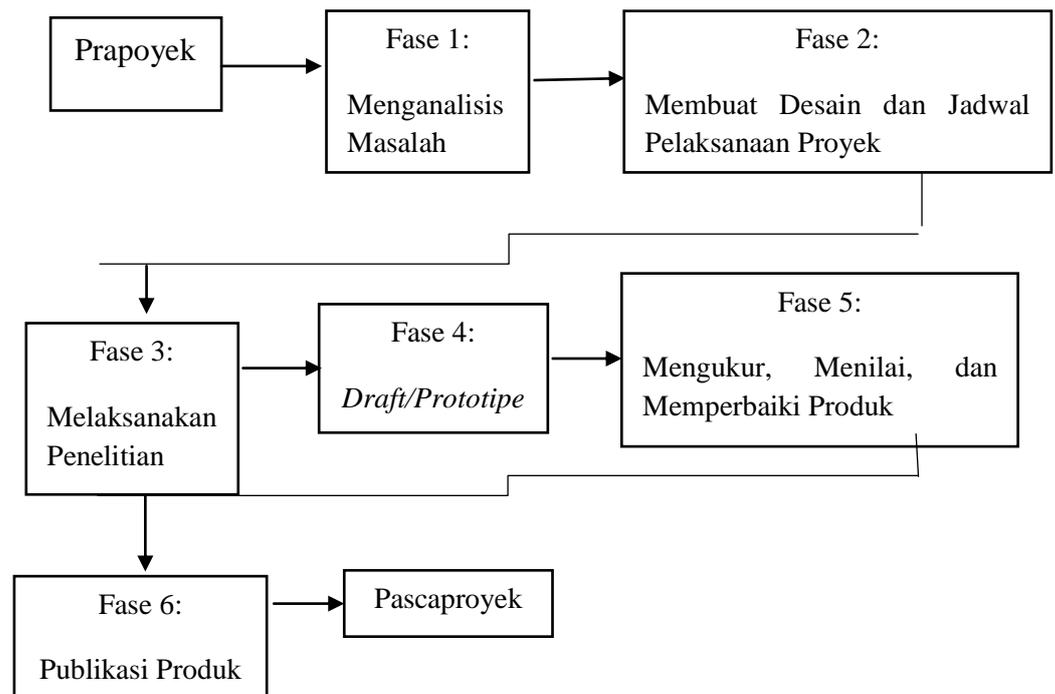
Dalam konteks kurikulum 2013 penerapan model ini diyakini akan terlalu sulit. Hal ini akan disebabkan oleh kenyataan bahwa

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 banyak 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 ditampakan 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) Pascaprojek

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 praproyek, kemudian dilanjutkan dengan Fase 1 sampai Fase 6, setelah itu Pascaprojek.

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

1. 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.

2. 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 (1) guru harus menciptakan suasana kooperatif bukan kompetitif; (2) guru harus meningkatkan kesadaran siswa untuk membuat rumusan hasil kajian yang terbuka untuk sebuah perbaikan; dan (3) mencari keunikan siswa dan menilai siswa dengan cara transparan dan berbagai macam penilaian.

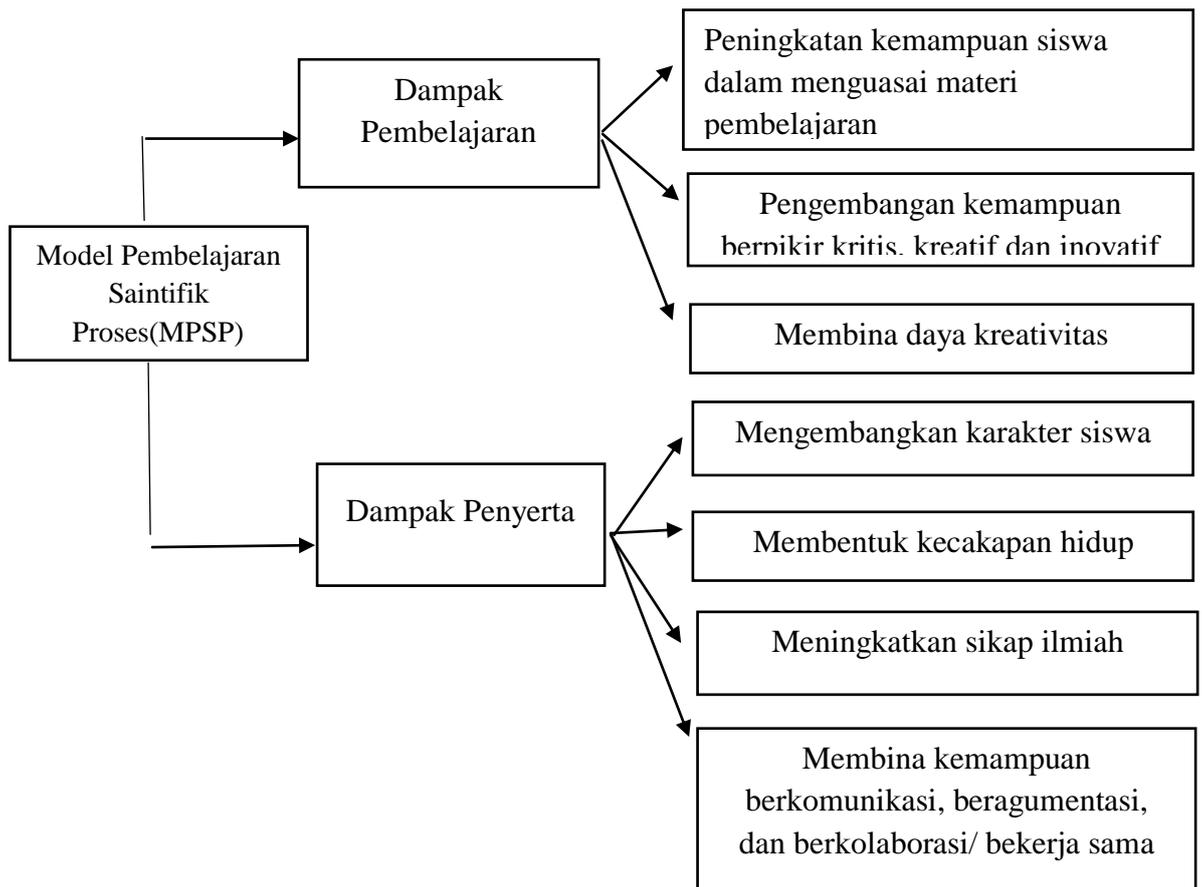
3. System Lingkungan

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 (1) mengoptimalkan kemampuan berpikir, keterampilan berkreasi, dan motivasi belajar dan bekerja; (2) terbuka terhadap ide, konsep, gagasan, dan masukan baru; (3) siap bekerja sama secara kolaborasi; dan (4) mengoptimalkan kemampuan berkomunikasi baik intrakelompok maupun antarkelompok.

4. Dampak yang Diharapkan

Model Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* dikembangkan dengan harapan memberi dampak intruksional berupa (1) peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran, (2) pengembangan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, dan (3) 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.



Bagan 2.2

Yunus Abidin (2013:175)

Jadi kesimpulan dari implementasi model, Prinsip Reaksi, Sistem lingkungan, dan Dampak model pembelajaran berbasis *Project* adalah guru dan siswa harus memiliki kemampuan kreatif 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, (2007:25) 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. Mengelompokkan 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, pertanggungjawaban, realism, belajar aktif, umpan balik, pengetahuan umum, pertanyaan yang memacu, investigasi konstruktif, serta otonomi. Purnawan dalam Muliawati(2010:11) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mengacu pada hal –hal sebagai berikut:

- 1) *Curriculum*: memerlukan suatu strategi sasaran dimana proyek sebagai pusat
- 2) *Responsibility*: PJBL menekankan responsibility dan answerbility para siswa ke dari dan panutannya
- 3) *Realism*: kegiatan siswa difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya
- 4) *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.
- 5) *Feedback*: diskusi, presentasi dan evaluasi terhadap para siswa menghasilkan umpan balik yang berharga. Ini mendorong kearah pembelajaran berdasarkan pengalaman
- 6) *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
- 7) *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.
- 8) *Constuctive investigations*: sebagai titik pusat, proyek harus disesuaikan dengan pengetahuan para siswa
- 9) *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 (2010:11) “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. Sikap Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas siswa menurut Munandar, (1995, hlm. 12) adalah sebagai berikut :

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.

Sedangkan menurut Supriyadi (1994:7) mendefinisikan “kreativitas 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 di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik

berupa kemampuan mengembangkan kemampuan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

Adapun menurut rumusan yang dikeluarkan oleh Diknas, bahwa indikator siswa yang memiliki kreativitas, 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 kreativitas

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

Munandar (2009: 43.) menyatakan bahwa perkembangan kreativitas 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-bentuk, konsep-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 saran 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 seperti 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: 49) “setiap individu mempunyai kecenderungan atau dorongan dari dalam dirinya untuk berkreaitivitas, mewujudkan potensi, mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas yang dimilikinya”.

c. Faktor pendorrng kreativitas

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). Selo Soemardjan

(1983:22) ”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”.

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.

d. Ciri-ciri Kepribadian Kreatif

Csikszentmihalyi(1999:31) mengemukakan 9 pasang ciri-ciri kepribadian kreatif yang seakan-akan paradoksal tetapi saling terpadu secara dialektis.

1. 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.
2. 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.
3. Ciri paradoksal ketiga berkaitan dengan kombinasi sikap bermain dan disiplin.

4. Pribadi kreatif dapat berselang-seling antara imajinasi dan fantasi, namun tetap bertumpu pada realitas. Keduanya diperlukan untuk dapat melepaskan diri dari kekinian tanpa kehilangan sentuhan masa lalu.
5. Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan baik introversi maupun ekstroversi.
6. Orang kreatif dapat bersikap rendah diri dan bangga akan karyanya pada saat yang sama
7. Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan androgini psikologis, yaitu mereka dapat melepaskan diri dari stereotip gender (maskulin-feminin)
8. Orang kreatif cenderung mandiri bahkan suka menentang (passionate) bila menyangkut karya mereka, tetapi juga sangat obyektif dalam penilaian karya mereka.
9. Sikap keterbukaan dan sensitivitas orang kreatif sering menderita, jika mendapat banyak kritik dan serangan, tetapi pada saat yang sama ia merasa gembira yang luar biasa.

5. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Menurut Nana Sudjana (2011 : 3) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dibagi dalam tiga macam: 1) Keterampilan dan kebiasaan; 2) Pengetahuan dan pengajaran; 3) Sikap dan cita-cita”. Menurut Nana Sudjana (2011 : 45) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa perbuatan”. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah

mengikuti suatu materi tertentu pada mata pelajaran yang berupa data kualitatif maupun kuantitatif”. Menurut Purwanto (2010:45) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom yaitu mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Bloom (Nana Sudjana 2010 : 23) hasil belajar dalam rangka studi yang dicapai melalui tiga katagori ranah yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

- 1) Ranah Kognitif
Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
- 2) Ranah Afektif
Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, karakterisasi, dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
- 3) Ranah Psikomotor
Meliputi gerakan refleks, keterampilan pada gerakan-gerakan terbimbing, kemampuan perseptual (termasuk di dalamnya membedakan *visual, auditif, motorif*, dan gerakan-gerakan *skill*)

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing

sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran khusus, guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa. Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai. Fungsi penelitian ini adalah untuk memberikan umpan balik pada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil. Karena itulah, suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran khusus dari bahan tersebut.

b. Karakteristik Hasil Belajar

Dengan pengalaman yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran, maka akan terjadi perubahan, baik perubahan pada aspek kognitif, aspek afektif maupun aspek psikomotor. Perubahan ketiga aspek tersebut di atas merupakan ciri-ciri hasil belajar yang diperoleh siswa.

Ciri-ciri hasil belajar mengandung tiga hal, yaitu: kognitif, afektif, psikomotor. Hasil belajar kognitif merupakan kemajuan intelektual yang

diperoleh siswa melalui kegiatan belajar dengan ciri-ciri sebagai berikut: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Hasil belajar afektif adalah perubahan sikap atau kecendrungan yang dialami siswa sebagai hasil belajar sebagai berikut: adanya penerimaan atau perhatian adanya respon atau tanggapan dan penghargaan.

Hasil belajar psikomotor merupakan perubahan tingkah laku atau keterampilan yang dialami siswa dengan ciri-ciri: keberanian menampilkan minat dan kebutuhannya, keberanian berpartisipasi di dalam kegiatan penampilan sebagai usaha/ kreatifitas dan kebebasan melakukan hal di atas tanpa tekanan guru atau orang lain.

Berdasarkan ciri-ciri hasil belajar di atas maka tugas guru selain mengajar juga mendidik dan melatih siswa agar menjadi siswa yang cerdas, bersikap baik dan memiliki keterampilan-keterampilan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Indikator Hasil Belajar Siswa

Yang menjadi indikator utama hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria

Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).

2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai hal. Secara umum Hasil belajar dipengaruhi 3 hal atau faktor Faktor-faktor tersebut akan saya uraikan dibawah ini, yaitu :

1. Faktor internal (factor dalam diri)

Faktor internal yang mempengaruhi Hasil belajar yang pertama adalah Aspek fisiologis. Untuk memperoleh hasil Hasil belajar yang baik, kebugaran tubuh dan kondisi panca indera perlu dijaga dengan cara : makanan/minuman bergizi, istirahat, olah raga. Tentunya banyak kasus anak yang prestasinya turun karena mereka tidak sehat secara fisik.

Faktor internal yang lain adalah aspek psikologis. Aspek psikologis ini meliputi : inteligensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian. Factor psikologis ini juga merupakan factor kuat dari Hasil belajar, intelegensi memang bisa dikembangkan, tapi sikap, minat, motivasi dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh factor psikologi diri kita sendiri. Oleh karena itu, berjuanglah untuk terus mendapat suplai motivasi dari lingkungan sekitar, kuatkan tekad dan mantapkan sikap demi masa depan yang lebih cerah. Berprestasilah.

2. Faktor eksternal (factor diluar diri)

Selain faktor internal, Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Faktor eksternal meliputi beberapa hal, yaitu:

a) Lingkungan sosial, meliputi : teman, guru, keluarga dan masyarakat.

Lingkungan sosial, adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya. Hal pertama yang menjadi penting dari lingkungan sosial adalah pertemanan, dimana teman adalah sumber motivasi sekaligus bisa menjadi sumber menurunnya prestasi. Posisi teman sangat penting, mereka ada begitu dekat dengan kita, dan tingkah laku yang mereka lakukan akan berpengaruh terhadap diri kita. Kalau kalian sudah terlanjur memiliki lingkungan pertemanan yang lemah akan motivasi belajar, sebisa mungkin arahkan teman-teman kalian untuk belajar. Setidaknya dengan cara itu kalian bisa memosisikan diri sebagai seorang pelajar.

Guru, adalah seorang yang sangat berhubungan dengan Hasil belajar. Kualitas guru di kelas, bisa mempengaruhi bagaimana kita belajar dan bagaimana minat kita terbangun di dalam kelas. Memang pada kenyataannya banyak siswa yang merasa guru mereka tidak memberi motivasi belajar, atau mungkin suasana pembelajaran yang monoton. Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Keluarga, juga menjadi faktor yang mempengaruhi Hasil belajar seseorang. Biasanya seseorang yang memiliki keadaan

keluarga yang berantakan (broken home) memiliki motivasi terhadap prestasi yang rendah, kehidupannya terlalu difokuskan pada pemecahan konflik kekeluargaan yang tak berkesudahan. Maka dari itu, bagi orang tua, jadikanlah rumah keluarga kalian surga, karena jika tidak, anak kalian yang baru lahir beberapa tahun lamanya, belum memiliki konsep pemecahan konflik batin yang kuat, mereka bisa stress melihat tingkah kalian wahai para orang tua yang suka bertengkar, dan stress itu dibawa ke dalam kelas.

Yang terakhir adalah masyarakat, sebagai contoh seorang yang hidup dimasyarakat akademik mereka akan mempertahankan gengsinya dalam hal akademik di hadapan masyarakatnya. Jadi lingkungan masyarakat mempengaruhi pola pikir seorang untuk berprestasi. Masyarakat juga, dengan segala aktifitas kemasyarakatannya mempengaruhi tindakan seseorang, begitupun juga berpengaruh terhadap siswa dan mahasiswa.

b) Lingkungan

non-sosial, meliputi : kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam (cuaca). Non-sosial seperti halnya kondisi rumah (secara fisik), apakah rapi, bersih, aman, terkendali dari gangguan yang menurunkan Hasil belajar. Sekolah juga mempengaruhi Hasil belajar, dari pengalaman saya, ketika anak pintar masuk sekolah biasa-biasa saja, prestasi mereka bisa mengungguli teman-teman yang lainnya. Tapi, bila disandingkan dengan prestasi temannya

yang memiliki kualitas yang sama saat lulus, dan dia masuk sekolah favorit dan berkualitas, prestasinya biasa saja. Artinya lingkungan sekolah berpengaruh. Ciala alam, berpengaruh terhadap hasil belajar.

e. Cara Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

1) Menyiapkan Fisik dan Mental Siswa

Persiapkanlah fisik dan mental siswa. Karena apabila siswa tidak siap fisik dan mentalnya dalam belajar, maka pembelajaran akan berlangsung sia-sia atau tidak efektif. Dengan siap fisik dan mental, maka siswa akan bisa belajar lebih efektif dan hasil belajar akan meningkat. Semuanya diawali dengan sebuah niat yang baik. Mulailah dengan mengajari mereka memulai dengan baik.

2) Meningkatkan Konsentrasi

Lakukan sesuatu agar konsentrasi belajar siswa meningkat. Hal ini tentu akan berkaitan dengan lingkungan dimana tempat mereka belajar. Kalau disekolah pastikan tidak ada kebisingan yang membuat mereka terganggu. Kebisingan biasanya memang faktor utama yang mengganggu jadi pihak sekolah harus bisa mengatasinya.

Apabila siswa tidak dapat berkonsentrasi dan terganggu oleh berbagai hal di luar kaitan dengan belajar, maka proses dan hasil belajar tidak akan maksimal. Pengajar juga harus tahu karakter siswa masing-masing. Karena ada juga yang lebih suka belajar dalam kondisi lain selain ketenangan.

3) Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi sangatlah penting. Ini sudah dijelaskan pada artikel carameningkatkan motivasi belajarsiswa. Motivasi juga merupakan faktor penting dalam belajar. Tidak akan ada keberhasilan belajar diraih apabila siswa tidak memiliki motivasi yang tinggi. Pengajar dapat mengupayakan berbagai cara agar siswa menjadi termotivasi dalam belajar. Caranya sudah saya jelaskan pada artikel sebelumnya.

4) Menggunakan Strategi Belajar

Pengajar bisa juga harus membantu siswa agar bisa dan terampil menggunakan berbagai strategi belajar yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Setiap pelajaran akan memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga strateginya juga berbeda pula.

Berikan tips agar bisa menguasai pelajaran dengan baik. Tentu setiap pelajaran memiliki karakteristik dan kekhasannya sendiri-sendiri dan memerlukan strategi-strategi khusus untuk mempelajarinya. Misalnya, penguasaan belajar mata pelajaran Matematika akan berbeda dengan pelajaran Bahasa Indonesia.

5) Belajar Sesuai Gaya Belajar

Setiap siswa punya gaya belajar yang berbeda-beda satu sama lain. Pengajar harus mampu memberikan situasi dan suasana belajar yang memungkinkan agar semua gaya belajar siswa terakomodasi dengan baik. Pengajar harus bisa memilih strategi, metode, teknik dan model pembelajaran yang sesuai akan sangat berpengaruh.

Gaya belajar yang terakomodasi dengan baik juga akan meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga mereka dapat berkonsentrasi dengan baik dan tidak mudah terganggu oleh hal-hal lain di luar kegiatan belajar yang berlangsung. Siswa juga diajarkan untuk menerapkan strategi sendiri jika memang siswa tersebut memilikinya.

6) Belajar Secara Menyeluruh

Maksudnya disini adalah mempelajari secara menyeluruh adalah mempelajari semua pelajaran yang ada, tidak hanya sebagiannya saja. Perlu untuk menekankan hal ini kepada siswa, agar mereka belajar secara menyeluruh tentang materi yang sedang mereka pelajari. Jadi, sangat perlu bagi pengajar untuk bisa mengajarkan kepada siswanya untuk bisa belajar secara menyeluruh.

7) Membiasakan Berbagi

Tingkat pemahaman siswa pasti lah berbeda-beda satu sama lainnya. Nah, bagi yang sudah lebih dulu memahami pelajaran yang ada, maka siswa tersebut di ajarkan untuk bisa berbagi dengan yang lain. Sehingga mereka terbiasa juga mengajarkan atau berbagi ilmu dengan teman-teman yang lainnya.

6. Pembelajaran Tematik

a. Definisi pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema pada proses pembelajaran. Kemendikbud (2013 : 7) “pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran melalui penggunaan tema, dimana peserta didik tidak mempelajari materi mata pelajaran secara terpisah, semua mata pelajaran yang ada disekolah dasar sudah melebur menjadi satu kegiatan pembelajaran yang diikat dengan sebuah tema”. Selain itu, menurut prastowo (2013 : 223) mengatakan, “pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema”. Menurut mulyasa (2013 : 170) mengatakan, “pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang diterapkan pada tingkatan pendidikan dasar yang menyuguhkan proses belajar berdasarkan tema yang kemudian dikombinasikan dengan mata pelajaran lainnya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu, pembelajaran ini dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih epektif dan efisien.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Suatu pembelajaran dapat dikatakan pembelajaran tematik apabila memiliki karakteristik-karakteristik tertentu, karakteristik tersebut menurut depdiknas dalam Trianto (2010 : 91) mengatakan bahwa

- 1) Berpusat pada siswa.
- 2) memberikan pengalaman langsung.
- 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
- 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
- 5) bersifat fleksibel.
- 6) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut diungkapkan pula oleh depdikbud dalam Trianto (2010 : 93-94) mengatakan, “pembelajaran tematik sebagai bagian dari pembelajaran terpadu memiliki karakteristik atau ciri-ciri yaitu: 1) holistik; 2) bermakna; 3) otentik; 4) aktif”.

c. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan siswa juga dapat meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna, mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi, menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan, menumbuh kembangkan keterampilan social seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain,

meningkatkan minat dalam belajar, memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembahasan. Adapun pembelajaran tematik dikembangkan untuk mencapai pembelajaran yang ditetapkan. Menurut Sukayati (2013 : 140) tujuan pembelajaran terpadu adalah:

- 1) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna
- 2) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah dan memanfaatkan informasi
- 3) Menumbuh kembangkan sifat positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan
- 4) Menumbuh kembangkan keterampilan sosial secara kerja sama, toleransi, serta menghargai pendapat orang lain
- 5) memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa.
- 6) Pembelajaran Tematik Terpadu di SD Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi, dan memiliki beberapa tahapan yaitu: pertama, guru harus mengacu pada tema sebagai pemersatu berbagai mata pelajaran untuk satu tahun. Kedua, guru melakukan analisis SK lulusan, KI, KD dan membuat indikator dengan tetap memperhatikan muatan materi dari standar isi, ketiga membuat hubungan antara KD, indikator dengan tema, keempat membuat jaringan KD, indikator, kelima menyusun silabus tematik, dan keenam membuat rpp tematik terpadu dengan pembelajaran yang scientific.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar dan mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

Menurut Suryosubroto (2009 : 136 – 137) ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran tematik yaitu:

a. Kelebihan pembelajaran tematik

- 1) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- 2) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa.
- 3) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna.
- 4) Menumbuhkan keterampilan sosial seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

b. Kekurangan pembelajaran tematik

- 1) Guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi.
- 2) Tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Tematik juga tidak lanjut dari kurikulum berbasis kompetensi yang mengembangkan berbagai ranah pendidikan yaitu ranah pengetahuan (kognitif), ranah keterampilan (psikomotorik) dan ranah sikap (afektif) dalam seluruh jenjang dan jalur pendidikan, yaitu bertujuan untuk memberikan kontribusi yang signifikan agar mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik agar mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan beradab dunia.

B. Pengembangan dan Analisa Bahan Ajar

1. Keluasan dan Kedalaman Materi

Tema Maca-Macam Sumber Energi merupakan salah satu tema yang ada dalam daftar tema pada kurikulum 2013. Tema Maca-Macam Sumber Energi memiliki 4 subtema salah satunya yaitu sub tema Gaya dan Gerak, 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, pembelajaran 1 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPkn, Matematika, SBDP, pembelajaran 2 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPkn, Matematika, PJOK, pembelajaran 3 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, SBDP, pembelajaran 4 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPkn, SBDP, pembelajaran 5 terdiri dari Bahasa Indonesia, PPkn, PJOK, pembelajaran 6 terdiri dari Bahasa Indonesia, PPkn, Matematika dan SBDP.

Pada pembelajaran Subtema ini seluruh aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan dikembangkan. Pada setiap pembelajaran aspek sikap yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa kreativitas. Ruang lingkup pembelajaran dalam subtema Gaya dan Gerak adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Ruang Lingkup Pembelajaran
Subtema Gaya dan Gerak

Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi yang Dikembangkan
Pembelajaran 2	
<ol style="list-style-type: none"> 1. mengamati gambar dan membaca teks tentang gaya gesek. 2. menjawab pertanyaan yang ada dalam buku dan guru 3. arahan kepada setiap kelompok agar diskusi dapat berjalan dengan baik. 4. Arahan dilakukan dengan cara: memberikan pertanyaan spesifik, mengingatkan siswa untuk mendengarkan, dan berpartisipasi aktif. 5. mengajak siswa ke luar kelas dan melakukan percobaan mengelindingkan kelereng di dua tempat yang berbeda, yaitu di permukaan lantai yang halus (ubin), dan di lapangan rumput atau tanah. 6. membaca aturan permainan tradisional dengan kelereng dengan membagi kelas sesuai kebutuhan. 7. mengamati laju kelereng di dua tempat yang berbeda dan mendiskusikan hasilnya di kelas secara klasikal. 8. mengamati gambar gaya gesek dalam kehidupan sehari hari. 9. mengamati gambar dan men desain mobil dari kulit jeruk bali 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap: Rasa ingin tahu, kerja sama, tekun, teliti 2. Pengetahuan: Mengetahui gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari,mengetahui pengertian gaya gesek,mengetahui tinggi rendahnya gesekan pada gaya gesek,mengetahui karya seni tiga dimensi,mengetahui mainan yang dibuat dari kulit jeruk,mengetahui permainan tradisional yang dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan bahan alam,mengetahui arti dari kerja sama,mengetahui pentingnya kerja sama dalam kerja kelompok 3. Keterampilan: Membuat teks bacaan dengan bahasa indonesia baku,membuat permainan dari bahan alam,mendesain mainan dari kulit jeruk,membuat mainan dari kulit jeruk.

10. mendesain mobil-mobilan dari kulit jeruk	
Pembelajaran 4	
<ol style="list-style-type: none"> 1. membaca teks yang ada di buku tentang gaya gravitasi dalam kehidupan sehari-hari. 2. melakukan percobaan untuk mengetahui gaya gravitasi. 3. bereksplorasi dengan benda-benda lainnya di kelas 4. berdiskusi untuk mengambil kesimpulan dari tabel yang dibuatnya. 5. menyimpulkan percobaan yang telah dilakukan. 6. membuat parasut untuk membuktikan adanya gaya gravitasi. 7. berdiskusi tentang hubungan permainan parasut dengan gaya gravitasi 8. menceritakan pengalamannya bermain parasut dengan memperhatikan ba hasa Indonesia yang baik dan benar dan memperhatikan unsur-unsur ceritanya. 9. menuliskan perenungan di buku siswa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap: Berani berekspresi, rasa ingin tahu, santun, toleran, 2. Pengetahuan: Mengetahui gaya gravitasi dalam kehidupan sehari hari,mengetahui tentang tabel,mengetahui unsur unsur cerita,mengetahui cara berinteraksi yang baik dengan orang lain,mengetahui penyebab benda bergerak,mengetahui agar toleran ketika bermain parasut. 3. Keterampilan: Mencipta permainan untuk membuktikan adanya gaya gravitasi,membuat mainan untuk membuktikan adanya gravitasi,membuat tabel.

Sumber: (Buku Guru Kurikulum 2013)

2. Karakteristik Materi

Pada penelitian kali ini peneliti melakukan penelitian terhadap siswa kelas IV SDN Bojongkaso 2 dalam materi subtema gaya dan gerak. Karakteristik materi pembelajaran subtema gaya dan gerak 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

- 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.

Kompetensi inti pada ranah sikap (KI-1 dan KI-2) merupakan kombinasi reaksi afektif, kognitif, dan konatif (perilaku), gradasi kompetensi sikap meliputi menerima, menjalankan, menghargai,

menghayati, dan mengamalkan. Kompetensi inti pada ranah pengetahuan (KI-3) memiliki dua dimensi dengan batasan-batasan yang telah ditentukan pada setiap tingkatnya, dimensi pertama adalah dimensi perkembangan kognitif peserta didik, dimensi kedua adalah dimensi pengetahuan. Sedangkan kompetensi pada ranah keterampilan (KI-4) mengandung keterampilan abstrak dan keterampilan konkret, keterampilan abstrak lebih bersifat mental skill yang cenderung merujuk pada keterampilan menyaji, mengolah, menalar, dan mencipta dengan domain pada kemampuan mental. Sedangkan keterampilan konkret lebih bersifat fisik motorik yang cenderung merujuk pada kemampuan menggunakan alat, mencoba, membuat, memodifikasi, dan mencipta.

Kompetensi dasar (KD) adalah kemampuan yang menjadi syarat untuk menguasai kompetensi yang harus diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran, kompetensi dasar pada subtema gaya dan gerak yang merupakan suatu kesatuan ide masing-masing dari setiap mata pelajaran dimuat. Berikut gambar Pemetaan Kompetensi Dasar Subtema Gaya dan Gerak.

Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2

IPA

3.3 Memahami hubungan antara gaya, gerak, dan energi melalui pengamatan, serta mendeskripsikan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari

3.4 Membedakan berbagai bentuk

energi melalui pengamatan dan mendeskripsikan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari
 4.3 Menyajikan laporan hasil percobaan gaya dan gerak menggunakan tabel dan grafik

SBdP

Subtema 3

3.2 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan

3.4 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif

4.4 Membentuk karya seni tiga dimensi dari bahan alam

4.5 Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada

PPKn

3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat

4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat

Bahasa Indonesia

3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya, dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku

3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan

teks laporan hasil pe nga ma tan
tentang gaya, ge rak, ener gi panas,
bunyi, dan ca haya da lam bahasa
Indonesia lisan dan tulis dengan
memilih dan memilah kosakata baku
4.4 Menyajikan teks cerita petualangan
tentang lingkungan dan sumber
daya alam secara mandiri dalam
teks bahasa Indonesia lisan dan
tulis dengan memilih dan memilah
kosakata baku

PJOK

3.6 Mengetahui konsep kombinasi gerak
dasar langkah dan ayunan lengan
bertema budaya daerah mengikuti
irama (ketukan) tanpa/dengan musik
dalam aktivitas gerak ritmik
4.6 Mempraktikkan gerak dasar langkah
dan ayunan lengan bertema budaya
daerah mengikuti irama (ketukan)
tanpa/dengan musik dalam aktivitas
gerak ritmik

IPS

3.5 Memahami manusia dalam dina mika
interaksi dengan ling kungan alam,
sosial, budaya, dan ekonomi
4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika
interaksi dengan ling kungan alam,
sosial, budaya, dan ekonomi

Matematika

3.5 Menentukan kelipatan persekutuan
dua buah bilangan dan menentukan
kelipatan persekutuan terkecil (KPK)
4.1 Mengemukakan kembali dengan
kalimat sendiri, menyatakan kalimat
matematika dan me memecahkan
masalah dengan efektif permasalahan
yang berkaitan dengan
KPK dan FPB, satuan kuantitas,
desimal, dan persen terkait dengan
aktivitas sehari-hari di rumah,
sekolah, atau tem pat bermain serta

memeriksa kebenarannya.

Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4

IPA

3.3 Memahami hubungan antara gaya, gerak, dan energi melalui pengamatan, serta mendeskripsikan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari

3.4 Membedakan berbagai bentuk energi melalui pengamatan dan mendeskripsikan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari

4.3 Menyajikan laporan hasil percobaan gaya dan gerak menggunakan tabel dan grafik

sbdp

3.2 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan

3.4 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif

4.4 Membentuk karya seni tiga dimensi dari bahan alam

4.5 Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada

PPKn

3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat

4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat

Bahasa Indonesia

3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya, dengan bantuan guru dan teman

dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku

3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

PJOK

3.6 Mengetahui konsep kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan bertema budaya daerah mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak ritmik

4.6 Mempraktikkan gerak dasar langkah dan ayunan lengan bertema budaya daerah mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak ritmik

IPS

3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

Matematika

3.5 Menentukan kelipatan persekutuan dua buah bilangan dan menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

4.1 Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri, menyatakan kalimat matematika dan memecahkan masalah dengan efektif permasalahan yang berkaitan dengan KPK dan FPB, satuan kuantitas, desimal, dan persen terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah, sekolah, atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya

Kompetensi dasar sikap religius dan sosial (KI-1 dan KI-2) memberi arah tentang tingkat kompetensi sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik, dibentuk melalui pembelajaran KI-3 dan KI-4. Kompetensi dasar dari KI-3 merupakan dasar pengembangan materi pembelajaran pengetahuan, sedangkan kompetensi dasar KI-4 berisi keterampilan dan pengalaman belajar yang perlu dilakukan peserta didik. Berdasarkan kompetensi dasar dari KI-3 dan KI-4 tersebut, pendidik dapat mengembangkan proses pembelajaran dan cara penilaian yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran langsung, sekaligus memberikan dampak pengiring (*nurturant effect*) terhadap pencapaian tujuan pembelajaran tidak langsung yaitu KI-1 dan KI-2.

3. Bahan dan Media Pembelajaran

a. Pengertian Bahan dan Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau

ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Hamid Darmadi (2010 : 212) mengatakan bahwa “bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai”.

Cristicos (dalam Daryanto, 2013 : 5) berpendapat bahwa “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator dan komunikasi”.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berikut ini yang disampaikan oleh Heinich dalam (Rini, 2014 : 67) bahwa bahan dan media diklasifikasikan ke dalam 6 jenis, yaitu:

- 1) Media Teks merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya member daya tarik dalam penyampaian informasi.
- 2) Media Audio membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, muzik, atau rekaman suara lainnya.

- 3) Media visual adalah media yang dapat memberikan rangsangan – rangsangan visual seperti gambar/photo, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan bulletin, dan lainnya.
- 4) Media Proyeksi Gerak adalah media yang dilihat dan dengar sehingga akan menimbulkan efek yang menarik bagi peserta didik. Media proyeksi gerak terbagi dalam film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD atau DVD).
- 5) Benda-benda Tiruan/Miniatur media benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh peserta didik. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik
- 6) Manusia adalah media yang digunakan penulis saat ini . Manusia adalah media yang sangat konkrit, media tersebut dapat berupa guru, peserta didik lainnya, pakar/ahli dibidangnya/materi tertentu yang sangat jelas.

c. Fungsi Bahan dan Media Pembelajaran

Bahan dan media pembelajaran mempunyai peran besar dalam meningkatkan hasil pembelajaran karena memiliki banyak fungsi. Menurut Hamalik (2008), Fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif
- 2) Penggunaan media merupakan bagian internal dalam system pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh Guru dalam kelas.
- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

d. Langkah-Langkah Pemilihan Bahan dan Media Pembelajaran

Sebelum melaksanakan pemilihan bahan ajar, terlebih dahulu perlu diketahui kriteria pemilihan bahan ajar. Kriteria pokok pemilihan bahan ajar atau materi pembelajaran adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal ini berarti bahwa materi pembelajaran yang dipilih untuk diajarkan oleh guru di satu pihak dan harus dipelajari siswa di lain pihak hendaknya berisikan materi atau bahan ajar yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dengan kata lain, pemilihan bahan ajar haruslah mengacu atau merujuk pada standar kompetensi.

Langkah-langkah pemilihan bahan dan media pembelajaran antara lain:

- 1) Menentukan apakah pesan yang akan disampaikan itu merupakan tujuan pembelajaran atau hanya sekedar merupakan informasi atau hiburan.
- 2) Menetapkan apakah media itu di rancang untuk keperluan pembelajaran atau instruksional atau alat bantu mengajar (peraga).
- 3) Menetapkan apakah dalam usaha mendorong kegiatan belajar tersebut akan digunakan strategi afektif, kognitif atau psikomotorik.

- 4) Menentukan media yang sesuai dari kelompok media yang cocok untuk strategi yang di pilih dengan mempertimbangkan ketentuan atau criteria, kebijakan, fasilitas, kemampuan produksi dan biaya.
- 5) Mereview kembali kelemahan dan kelebihan media yang dipilih, bila perlu mengkaji kembali alternatif-alternatif yang ada.
- 6) Perencanaan pengembangan dan produksi media tersebut.

4. 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.

5. 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 dikuasai. 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. Di sekolah 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

Menurut Hasil Penelitian terdahulu, peneliti menemukan contoh masalah yang sesuai dengan judul yang dibuat peneliti sebagai berikut:

1. Oleh : Widia Nuraili

Judul : Penerapan Model Pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*) Untuk Meningkatkan Sikap kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Tanjungsari Purwakarta Pada Subtema Macam-Macam Sumber Energy.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh Widian Nuraili, Skripsi, Pendidikn Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universita Pasundan Bandung yang dilaksanakan pada kelas IV SDN 3 Tanjungsari Purwkarta.

Menunjukkan bahwa adanya pengaruh model PJBL (*Project Based Learning*) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. ini dapat dilihat pada persentase hasil penelitian sikap percaya diri yang selalu meningkat. Penelitian yang dilakukan peneliti tahun 2014, dilaksanakan dengan III siklus.

Pada siklus I sebesar 77,2% belum terlihat peningkatan, pada pelaksanaan siklus II sudah terjadi peningkatan sebesar 88,6% aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran lebih aktif, sikap percaya diri dan hasil belajar siswa meningkat, dan pada siklus III yaitu 93% terjadi peningkatan yang sangat baik, siswa lebih aktif bertukar fikiran untuk memenuhi informasi untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.

Pada penelitian pertama dan kedua dapat dilihat bahwa model PJBL (*Project Based Learning*) berpengaruh terhadap peningkatan sikap kreativitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, dilihat dari setiap siklus yang dilakukan oleh peneliti terjadi peningkatan yang sangat baik sehingga siswa dalam kegiatan pembelajarannya lebih aktif, sikap percaya diri dan hasil belajar siswa dapat terlihat dan meningkat.

2. Oleh : Lisna Selfiyani

Judul : Penerapan Model PJBL (*Project Based Learning*) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan kreativitas Siswa pada Tema Indahnya Kebersamaan (Penelitian Tindakan Kelas Pada Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa Di Kelas IV Semester 1 SDN Babakan Ciparay 16 Kota Bandung Tahun Ajaran 2014/2015).

Tujuan penelitian yang dilaksanakan adalah untuk mengetahui tentang pengaruh model PJBL (*Project Based Learning*) pada peningkatan pemahaman konsep dan rasa percaya diri yang dilakukan Lisna Selfiyani, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung 2014, penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SDN Babakan Ciparay 16 Kota Bandung pada Tema Indahnya Kebersamaan, Subtema Keberagaman Budaya Bangsa menunjukkan bahwa Metode PJBL (*Project Based Learning*) dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep dan kreativitas Siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus, dilakukan dalam dua kali pertemuan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini terbagi

kedalam dua jenis, yaitu keberhasilan proses dan indikator keberhasilan hasil. Pencapaian pemahaman konsep dan percaya diri siswa setelah menerapkan model PJBL (*Project Based Learning*) siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan bahwa pencapaian hasil sudah ada peningkatan.

Pencapaian pemahaman konsep siklus 2 menunjukkan sebesar 87% siswa tuntas dan pencapaian percaya diri siklus 2 setelah pembelajaran mencapai 93% siswa yang percaya diri sehingga model ini berhasil meningkatkan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa.

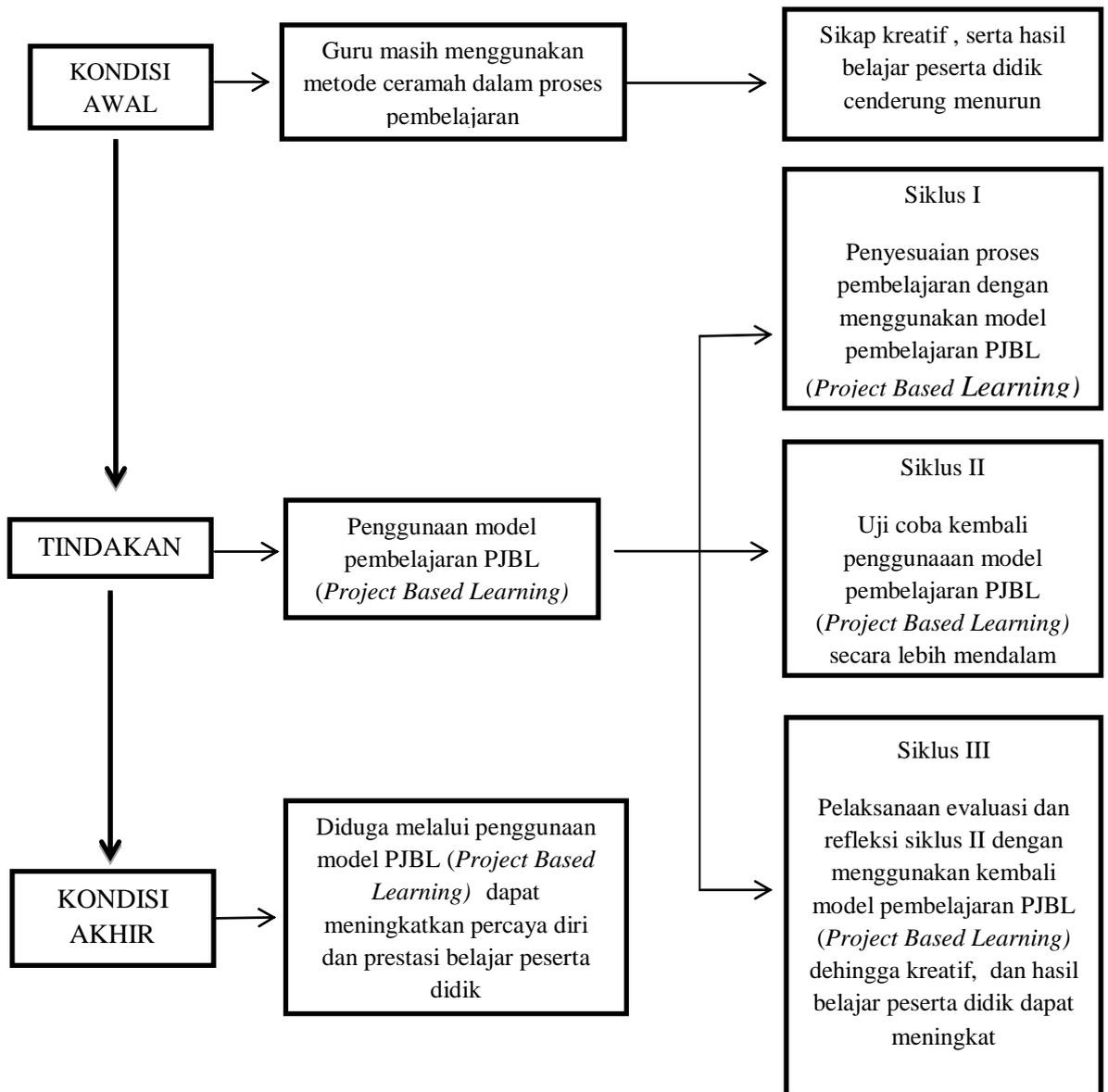
D. Kerangka Berpikir

Sebagian besar kegiatan belajar mengajar didalam kelas biasanya didominasi oleh guru atau berpusat pada guru di mana siswa hanya duduk, diam dan memperhatikan. sehingga menyebabkan pembelajaran cenderung tidak interaktif dan siswa pun kurang kreatif. Namun dengan adanya perubahan kurikulum dari 2006 menjadi kurikulum 2013 pada saat ini menjadikan guru harus berusaha untuk meningkatkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa pun diarahkan untuk dapat mengembangkan kemampuannya sendiri secara percaya diri dengan bimbingan guru. Guru pun di tuntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sehingga hasil belajar siswa pun dapat cenderung meningkat.

Hasil dari pengamatan peneliti menemukan masalah di SDN Bojongsako 2 siswa kelas IV, ketika melaksanakan proses pembelajaran siswa kurang memahami materi yang dijelaskan karena sebagian besar proses

pembelajaran menggunakan metode ceramah serta kurang menariknya media yang digunakan sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak mengerti terhadap materi yang diajarkan dan menyebabkan menurunnya rasa percaya diri siswa dan saat menyelesaikan soal kurang telitinya siswa dalam mengatasinya sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang cenderung menurun. Untuk itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas guna untuk menumbuhkan percaya diri dan teliti serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Bojongsoko 2 pada subtema Gaya dan Gerak.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, kerangka berpikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut :



Bagan 2.3
Kerangka Berfikir Menurut Arikunto (2010)

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, kelebihan dari model PJBL (*Project Based Learning*) akan meningkatkan pembelajaran di tema hidup rukun dengan teman bermain yang nantinya akan berpengaruh kreativitas siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Karna pada model PJBL (*Project Based Learning*) menekankan

agar peserta didik terlibat langsung pada pembelajaran pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengalami dan menemukan sendiri konsep-konsep secara mandiri. Dengan demikian subtema yang di sampaikan dapat di proses dengan baik oleh peserta didik. Keberhasilan penggunaan model PJBL (*Project Based Learning*) dalam subtema Gaya dan Gerak.