

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

Setelah menentukan rumusan masalah dan bahasan pada BAB I, dalam BAB II ini peneliti akan membahas mengenai kajian-kajian teori dari rumusan masalah pada BAB I mengenai kajian teori tentang model *Project Based Learning*, media diorama, dan kemampuan berpikir kreatif. Pada BAB II ini juga membahas kerangka pemikiran, asumsi, hipotesis serta penguatan dari peneliti lain yang relevan. Berikut pemaparannya:

#### **A. Kajian Teori**

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menggali informasi dari buku-buku, jurnal maupun informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul peneliti yang digunakan, untuk memperoleh landasan teori secara ilmiah. Dalam penelitian ini, kajian teori yang akan dikaji adalah Pengertian Belajar, Unsur-Unsur Belajar, Ciri-ciri Belajar, Pengertian Pembelajaran, Pengertian Model Pembelajaran, Karakteristik Model Pembelajaran, Jenis-Jenis Model Pembelajaran, Model Pembelajaran *Project Based Learning*, Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning*, Kelebihan dan Kekurang Model Pembelajaran *Project Based Learning*, Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning*, Pengertian Media Pembelajaran, Manfaat Media Pembelajaran, Pengertian Media Diorama, Karakteristik Media Diorama, Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama, Pengertian Berpikir Kreatif dan Indikator-Indikator Berpikir Kreatif. Maka dari itu, peneliti akan memaparkan teori di atas secara tersusun:

#### **1. Belajar**

##### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan proses hidup yang sadar atau tidak sadar harus dijalani semua manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Manusia belajar sejak lahir hingga akhir hayatnya. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik

penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Belajar mempunyai keuntungan, baik bagi individu maupun masyarakat. Secara formal, belajar dilakukan di lembaga pendidikan, baik tingkat sekolah dasar, sekolah tingkat pertama, sekolah tingkat atas dan perguruan tinggi. Berikut beberapa definisi mengenai belajar”

Kata belajar dalam istilah bahasa Arab disebut dengan *Ta'allama* dan *Darasa* (dalam Silviana Nur Faizah, 2017, hlm. 177). Al-Qur'an menggunakan kata *Darasa* yang diartikan mempelajari yang sering dihubungkan dengan mempelajari Al-Kitab (Al-Qur'an). Di antaranya terdapat dalam Al-Qur'an surah Al-An'am ayat 105:

وَكَذَلِكَ نُصَرِّفُ الْآيَاتِ لِيُقُولُوا دَرَسْتَ وَلِنُبَيِّنَهُ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ

“Dan demikianlah Kami menjelaskan berulang-ulang ayat-ayat Kami agar orang-orang musyrik mengatakan engkau telah mempelajari ayat-ayat itu (dari ahli kitab) dan agar Kami menjelaskan Al-Qur'an itu kepada orang-orang yang mengetahui”. (dalam tafsirq.com)

Kata *Darasa* yang berarti “engkau telah mempelajari”, menurut Quraish Shihab yaitu membaca dengan seksama untuk dihafal atau dimengerti. Istilah belajar dalam Islam sering disebut dengan menuntut ilmu. Karena dengan belajar, seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi dirinya, dan ilmu yang diperoleh harus diaplikasikan sehingga memberikan perubahan dalam diri pelajar, baik kepribadian maupun perilakunya.

Belajar mempunyai pengertian yang sangat kompleks, sehingga banyak yang menjelaskan mengenai belajar dengan pendapat yang berbeda-beda. Hal tersebut dikarena mereka mempunyai sudut pandang yang beda-beda mengenai pengertian belajar.

Menurut Hergenan dan Olson (dalam, Heri Rahyubi, 2012 hlm. 3) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku yang merupakan hasil dari pengalaman dan tidak dicirikan oleh kondisi diri yang sifatnya sementara seperti yang disebabkan oleh sakit, kelelahan, atau obat-obatan. Jelaslah bahwa belajar merupakan proses internalisasi nilai, pengetahuan, dan pengalaman yang kemudian menyatu dengan diri seorang.

Sejalan dengan Mayer (dalam, Heri Rahyubi, 2012 hlm. 3) belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan dan perilaku seseorang yang disebabkan oleh pengalaman. Begitu juga menurut Singer (dalam, Heri Rahyubi, 2012 hlm. 3) belajar diindikasikan oleh suatu perubahan yang relatif permanen dalam penampilan atau potensi perilaku yang disebabkan latihan atau pengalaman masa lalu dalam situasi tertentu.

Menurut Gagne (dalam, Heri Rahyubi, 2012 hlm. 5) belajar merupakan aktivitas yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar, seseorang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas adalah stimulus yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, kemudian menjadi kapabilitas baru.

Sedangkan menurut Drs. Slameto (dalam Rohmalina, 2015, hlm. 17) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Lester D. Crow dan Alice Crow (dalam Rohmalina, 2015, hlm. 18) belajar adalah memperoleh kebiasaan, pengetahuan dan sikap termasuk cara baru untuk melakukan sesuatu dan upaya-upaya seseorang dalam mengatasi kendala atau menyesuaikan situasi yang baru. Belajar menggambarkan perubahan progresif perilaku seseorang ketika beraksi terhadap tuntutan-tuntutan yang dihadapkan pada dirinya. Belajar memungkinkan seseorang memuaskan perhatian atau mencapai tujuan.

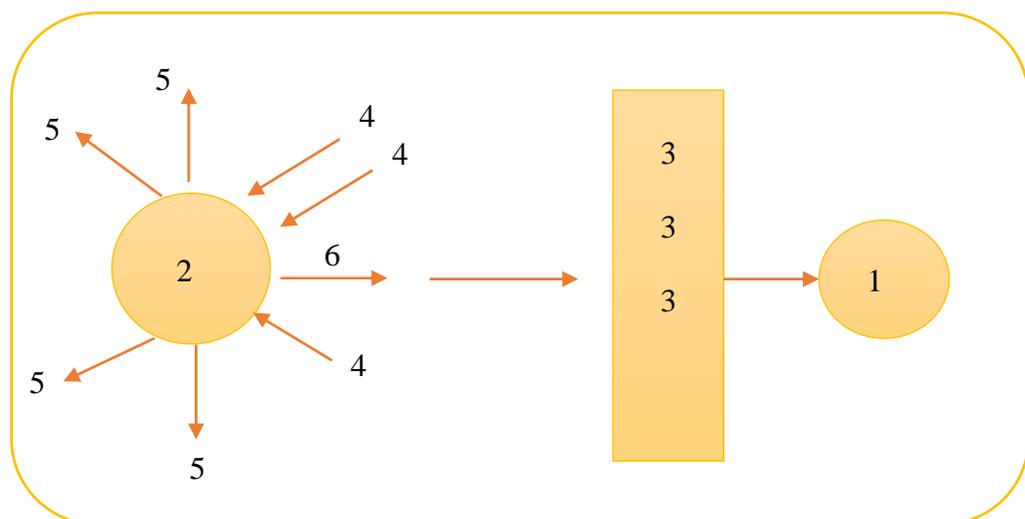
Selanjutnya, Soejanto (dalam H. Asis Saeuddin, 2016, hlm. 8) menyaakan bahwa belajar adalah segenap rangkaian aktivitas yang dilakukan dengan penambahan pengetahuan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya yang menyangkut banyak aspek, baik karena kematangan maupun karena latihan. Perubahan ini memang

dapat diamati dan berlaku dalam waktu relatif lama. Perubahan yang relatif lama tersebut disertai dengan berbagai usaha.

Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah dan sebelum belajar. Jadi, belajar dimulai dengan adanya dorongan, semangat, dan upaya yang timbul dalam diri seseorang sehingga orang tersebut melakukan kegiatan belajar. Kegiatan belajar yang dilakukan menyesuaikan dengan tingkah lakunya dalam upaya meningkatkan kemampuan dirinya. Dalam hal ini, hakikat belajar dapat peneliti artikan sebagai perubahan tingkah laku dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupannya, namun tidak semua perubahan itu merupakan hasil dari belajar. Karena perubahan yang demikian dapat disebabkan oleh berapa hal atau beberapa penyebab lainnya.

#### b. Unsur – Unsur Belajar

Kegiatan belajar sebagai proses memiliki unsur-unsur tersendiri yang dapat dibedakan antara belajar dan bukan belajar. Unsur yang mencakup tujuan belajar yang ingin dicapai, motivasi, hambatan, stimulus dari lingkungan, persepsi dan respons peserta didik. Keterkaitan antara unsur-unsur (dalam Abdul Majid, 2017, hlm. 34) tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 2.1 Unsur-unsur belajar dari Traver (dalam Abdul Majid, 2017, hlm. 34)**



Keterangan :

1. Tujuan Belajar
2. Peserta didik yang termotivasi
3. Hambatan/tingkat kesulitan
4. Stimulus dari lingkungan
5. Persepsi peserta didik
6. Respon peserta didik

Pertama, tujuan pembelajaran. Setiap siswa dapat mengatur tujuan belajarnya sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Tujuan pembelajaran yang dikembangkan oleh lembaga harus ditata sesuai dengan kebutuhan belajar yang dirasakan dan diungkapkan oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat dirasakan sebagai “milik siswa”. Jika siswa menerima tujuan ini sebagai milik mereka, mereka akan menggunakan upaya terbaik mereka untuk mencapai tujuan tersebut.

Kedua, siswa aktif. Belajar untuk belajar tidak akan terjadi jika siswa tidak termotivasi untuk belajar. Motivasi belajar akan muncul ketika siswa merasa bahwa apa yang disampaikan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Dan kebutuhan belajar harus datang dari dalam diri pembelajar, bukan dari “paksaan” dari luar, meskipun motivasi eksternal diperlukan.

Ketiga, tingkat kesulitan belajar. Kesulitan belajar merupakan hambatan bagi usaha siswa untuk mencapai tujuan akademiknya. Oleh karena itu, tingkat kesulitan belajar perlu diatur untuk mendorong siswa mengatasi kesulitan belajar dengan cara yang wajar. Secara sederhana, tingkat kesulitan belajar dirancang dan ditentukan dalam situasi belajar dan merupakan faktor yang harus ada dalam setiap kegiatan belajar sebagai suatu proses. Dengan tingkat kesulitan ini memungkinkan siswa untuk mengatasi dirinya sendiri.

Keempat, merangsang lingkungan. Rangsangan/rangsangan digunakan untuk mengatasi hambatan yang dihadapi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Perhatian harus diberikan dalam penggunaan

lingkungan yang merangsang jika siswa tidak memiliki kemampuan untuk memilih rangsangan yang tepat, atau hanya dapat menggunakan pengalaman belajar sebelumnya yang tidak sesuai dengan kegiatan belajar saat ini, siswa tidak akan dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif. Oleh karena itu, pendidik harus merancang stimulus yang dibutuhkan siswa dan memiliki keterkaitan yang jelas dengan situasi belajar, sehingga siswa dapat memilih dan menggunakannya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kelima, siswa memiliki pemahaman yang baik tentang situasi. Pemahaman tentang situasi akan tergantung pada konteks kehidupan, pengalaman belajar dan keseriusan siswa menuju belajar sepanjang hayat. Seorang pembelajar yang termotivasi oleh tujuan belajar dan rangsangan lingkungan akan melakukan kegiatan belajar dengan dorongan yang kuat. Situasi ini disebut situasi belajar. Dalam situasi belajar, siswa membutuhkan sesuatu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajar, memilih stimulus dari lingkungannya, memahami dan menanggapi stimulus tersebut, serta memutuskan stimulus mana yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajarnya. Pemahaman siswa tentang situasi belajar sangat membantu untuk mengetahui berbagai pilihan kegiatan yang digunakan dalam menanggapi rangsangan lingkungan untuk memecahkan masalah. Keenam, pola respon peserta. Peserta menanggapi rangsangan secara umum dan tanggapan ini disengaja. Artinya, siswa tidak berbuat tanpa arah. Jika respons siswa berhasil, mereka akan mempelajari masalah baru yang mereka hadapi dan mempertimbangkan rangsangan lingkungan yang telah diatur dalam menanggapi masalah baru tersebut.

Cronbach sebagai penganut behaviorisme (dalam Prof. Dr. Suyono, 2015, hlm. 126) adanya tujuh unsur utama dalam proses belajar, yang meliputi:

- a) Tujuan pembelajaran dimulai karena ada tujuan yang ingin dicapai, tujuan ini berasal dari kebutuhan.
- b) Anak harus siap, baik secara fisik maupun psikis, dan siap dalam wujud dewasanya untuk melakukan segala sesuatu yang berhubungan dengan

pengalaman belajar. Untuk dapat melakukan kegiatan belajar, anak harus siap, baik secara fisik maupun psikis, serta siap dalam wujud dewasanya untuk melakukan sesuatu yang berkaitan dengan pengalaman belajar.

- c) Kegiatan belajar berlangsung dalam situasi belajar. Yang dimaksud dengan situasi belajar itu adalah lokasi, lingkungan, alat dan bahan pembelajaran, guru, pengarah .
- d) Anak menginterpretasikan, yaitu melihat hubungan antar komponen situasi belajar, melihat makna hubungan itu dan menghubungkannya dengan kemampuan mencapai tujuan. Di sini anak menginterpretasikan, yaitu melihat hubungan antar komponen situasi belajar, melihat makna hubungan itu dan menghubungkannya dengan kemampuan mencapai tujuan. Respon ini dapat berupa usaha yang terencana dan sistematis, baik juga sebagai usaha coba-coba. Respon ini dapat berupa usaha yang terencana dan sistematis, baik juga dengan usaha coba-coba, (trial and error). Berlandaskan hasil interpretasi tentang kemungkinannya dalam mencapai tujuan belajar, maka anak membuat respon. Respon ini dapat berupa usaha yang terencana dan sistematis, baik juga berupa usaha coba-coba.
- e) Konsekuensi berupa hasil positif (sukses) dan hasil negatif (gagal) sesuai jawaban yang dipilih siswa.
- f) Bereaksi terhadap kegagalan, kegagalan dapat menurunkan semangat, motivasi, mengurangi usaha belajar selanjutnya. Namun, dia juga bisa membesarkan siswa karena dia ingin belajar dari kegagalannya.

Sementara itu para konstruktivis (dalam Prof. Dr. Suyono, 2015, hlm. 127) memaknai unsur-unsur belajar sebagai berikut:

- a) Tujuan belajar adalah membentuk makna. Makna diciptakan oleh peserta didik dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami. Konstruksi makna dipengaruhi oleh pemahaman awal yang dimiliki siswa.
- b) Proses pembelajaran adalah proses membangun makna yang berkesinambungan, setiap kali fenomena baru atau pengalaman baru

didekati, dilakukan rekonstruksi, kuat atau lemah. Proses belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, melainkan pengembangan berpikir dengan menciptakan makna-makna baru. Belajar bukanlah hasil dari perkembangan, tapi pembangunan. Pembelajaran realistik terjadi ketika diagram seseorang ditantang (disonansi kognitif), yang merangsang pemikiran. Situasi ketidakseimbangan baik untuk merangsang pembelajaran.

- c) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman pelajar sebagai hasil interaksi dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung kepada apa yang telah diketahui pembelajar konsep-konsep, tujuan dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari.

Dapat peneliti simpulkan, bahwa unsur-unsur belajar merupakan faktor yang menjadi indikator terjadinya proses belajar. Suatu proses belajar dapat berjalan baik apabila unsur-unsur belajar terpenuhi yang terdiri dari tujuan, kesiapan, situasi, interpretasi, respon, konsekuensi dan reaksi terhadap kegagalan. Unsur-unsur belajar tidak terlepas dari empat pilar pendidikan UNESCO pada praktik pendidikan.

### **c. Ciri – Ciri Belajar**

Seseorang yang telah melakukan aktivitas belajar dan diakhiri dari aktivitasnya itu telah memperoleh perubahan dalam dirinya dengan memiliki pengalaman baru, maka individu itu dapat dikatakan belajar, yang mana hakikat belajar itu adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan dalam ciri-ciri belajar (dalam Dr. Heri Rahyubi, 2012, hlm. 19) antara lain:

- a) Perubahan yang terjadi secara sadar

Individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadinya adanya suatu perubahan dalam dirinya. Misalnya ia mengetahui bahwa pengetahuannya bertambah, kecakapannya bertambah dan kebiasaannya bertambah.

b) Perubahan dalam belajar yang bersifat fungsional

Sebagai hasil belajar perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus-menerus dan tidak statis. Dalam arti, perubahan ini berlangsung terus-menerus sampai kecakapan individu itu menjadi lebih baik dan sempurna.

c) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam perbuatan belajar perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, semakin banyak usaha belajar itu dilaksanakan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Yang mana perubahan yang bersifat aktif itu perubahan yang tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha individu itu sendiri.

d) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang bersifat sementara yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja, seperti berkeringat, keluar air mata, menangis, dan sebagainya tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam belajar. Akan tetapi, perubahan dalam belajar itu bersifat permanen.

e) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah

Ini berarti perubahan, tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Misalnya seseorang ingin belajar mengetik, dalam arti seseorang tersebut melakukan perbuatan belajar itu dengan senantiasa terarah sesuai dengan tingkah laku yang ditetapkannya.

Selain itu juga, ada beberapa hal (dalam Dr. Ahdar Djamiluddin, 2019, hlm. 11) yang menggambarkan ciri-ciri belajar:

- a) Terjadinya perubahan tingkah laku (kognitif, afektif, psikomotor, dan campuran) baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung.
- b) Perubahan tingkah laku hasil belajar pada umumnya akan menetap atau permanen.

- c) Proses belajar umumnya membutuhkan waktu tidak sebentar di mana hasilnya adalah tingkah laku individu.
- d) Beberapa perubahan tingkah laku yang tidak termasuk dalam belajar adalah karena adanya hipnosa, proses pertumbuhan, kematangan, hal gaib, mukjizat, penyakit, kerasukan fisik.
- e) Proses belajar dapat terjadi dalam interaksi sosial di suatu lingkungan masyarakat di mana tingkah laku seseorang dapat berubah karena lingkungannya.

Menurut Djamarah ciri-ciri belajar (dalam Putri Lestari, 2018, hlm. 49) sebagai berikut:

- a) Perubahan terjadi secara sadar.
- b) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- c) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- d) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- e) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah.
- f) Perubahan mencakup seluruh aspek.

Pendapat Gagne (dalam Dr. Eveline Siregar, 2015, hlm. 19) setidaknya belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (afektif).
- b) Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
- c) Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan akibat interaksi dengan lingkungan.
- d) Perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman masa lalu atau pembelajaran yang disengaja dan bertujuan.

Ciri-ciri belajar menurut Eveline Siregar dan Hartini Nara (dalam Silvia Nur Faizah, 2017, hlm. 179) diantaranya adalah:

- a) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*).
- b) Perubahan perilaku *relative permanent*.

- c) Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajarsedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- d) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.

Dapat peneliti simpulkan, bahwa setiap perubahan yang terjadi pada seseorang merupakan hasil dari belajar yang mana dengan belajar seseorang dapat mengetahui dan memahami dari hal yang ia belum dan tidak diketahui menjadi mengetahuinya. Oleh sebab itu, perubahan yang terjadi dalam belajar membuat seseorang untuk terus belajar dan belajar. Belajar (dalam Dr. Eveline Siregar, 2015, hlm. 29) dicirikan sebagai sebuah proses alamiah yang menghasilkan perubahan sikap, pengetahuan keterampilan secara permanen. Sedangkan ciri-ciri orang yang telah mengalami belajar, yaitu adanya kemampuan baru atau perubahan tingkah laku yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan. Perubahan terjadi secara tetap dan perubahan tidak disebabkan pertumbuhan fisik atau kedewasaan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

## **2. Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu hal yang obyektif (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta memperoleh keterampilan tertentu (aspek psikomotor). Pengajaran (dalam Dr. Heri Rahyubi, 2012 hlm. 7) memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja, sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik

Pembelajaran secara harfiah (dalam H. Asis Saefuddin, 2016, hlm. 3) berarti proses belajar. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang

dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif, dan pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru.

Kurikulum 2013 (dalam H. Asis Saefuddin, 2016, hlm. 4), mengisyaratkan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik menjadi kompetensi yang diharapkan.

Selanjutnya, Winkel (dalam H. Asis Saefuddin, 2016, hlm. 4) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam peserta didik.

Depdiknas (dalam H. Asis Saefuddin, 2016, hlm. 4) menjelaskan bahwa pembelajaran dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak sekonyong-konyong. Pembelajaran bukanlah seperangkat fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengonstruksi pembelajaran itu dan membentuk makna melalui pengalaman nyata.

Menurut Corey (dalam Abdul Majid, 2017, hlm. 4) pembelajaran adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu. Pembelajaran merupakan subjek khusus dari pendidikan. Sejalan dengan UU SPN No. 20 Tahun 2023 (dalam Abdul Majid, 2017, hlm. 4) bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Selanjutnya, menurut Mohammad Surya (dalam Abdul Majid, 2017, hlm. 4) pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi memperoleh ilmu dan pengetahuan, pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan sempurna.

#### **b. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran sangat penting dalam kegiatan proses belajar mengajar karena dengan adanya tujuan dapat mengetahui perilaku hasil belajar yang diharapkan oleh pendidik dan arah yang ingin dituju dari rangkaian aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Hal ini akan menjadi acuan dalam menentukan jenis materi pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Tujuan pembelajaran (dalam Sitiatava Rizema P, 2013, hlm. 31) sebagai berikut:

- a) Tercapainya tujuan dari segi waktu, yaitu setelah siswa belajar atau dibelajarkan.
- b) Tercapainya tujuan dari segi substansi, yaitu siswa bisa “apa” sesuai belajar atau dibelajarkan.
- c) Tercapainya tujuan dari segi cara mencapai.
- d) Takaran dalam pencapaian tujuan.
- e) Pusat kegiatan, yakni sama-sama berada pada diri siwa.

Menurut Cranton (dalam Mohammad Asrori, 2013, hlm. 166) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan-pernyataan

tentang pengetahuan dan kemampuan yang diharapkan dari peserta setelah selesai pembelajaran. Sementara itu, Mager dalam bukunya yang berjudul *Preparing Instructional Objectives*, menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah gambaran kemampuan siswa yang menunjukkan kinerja yang diinginkan yang sebelumnya mereka tidak mampu.

Selain itu, ada juga yang mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah *learning objectives are statement articulating the learning your will achieve in your cours*. Artinya bahwa tujuan pembelajaran ialah pernyataan-pernyataan yang menyatakan hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa.

Menurut Isman (dalam Pramudita Budiastuti, 2021, hlm. 40) tujuan pembelajaran merupakan tanggung jawab guru yang harus dipilih dan ditentukan dengan hati-hati untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna.

Dapat peneliti simpulkan, bahwa tujuan pembelajaran yakni untuk menciptakan suasana belajar. Tujuan belajar harus menunjang tercapainya suatu proses pembelajaran. Sebab, jika guru telah menyampaikan ilmu pengetahuan dengan baik maka tercapai maksud atau tujuan belajar tersebut.

### **c. Ciri – Ciri Pembelajaran**

Menurut H.J Gino (dalam Sitiatava Rizema P, 2013, hlm. 26) ciri-ciri pembelajaran terletak pada adanya unsur-unsur dinamis dalam proses belajar siswa, yakni motivasi belajar, bahan belajar, alat bantu belajar, suasana belajar, dan kondisi subjek belajar. Ciri-ciri pembelajaran tersebut harus diperhatikan dalam proses belajar-mengajar. Secara singkat, kelima ciri pembelajaran itu dijelaskan sebagai berikut:

#### **a) Motivasi Belajar**

Dalam kegiatan belajar mengajar, jika seorang siswa tidak dapat melakukan tugas pembelajaran, maka perlu dilakukan upaya untuk menemukan sebab-sebabnya, kemudian mendorong siswa tersebut agar berkenan melakukan tugas ajar dari guru. Motivasi dapat dikatakan

sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang bersedia dan ingin melakukan sesuatu. Menurut Walker motivasi merupakan suatu aktivitas belajar sangat lekat dengan motivasi. Ada atau tidaknya motivasi seseorang untuk belajar sangat berpengaruh dalam proses aktivitas belajar itu sendiri. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaknya bisa tercapai.

b) Bahan belajar

Bahan belajar merupakan isi dalam pembelajaran. Bahan atau materi belajar perlu berorientasi pada tujuan yang akan dicapai oleh siswa dan memperhatikan karakteristiknya agar dapat diminati olehnya. Bahan pengajaran merupakan segala informasi yang berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain bahan yang berupa informasi, maka perlu diusahakan agar isi pengajaran dapat merangsang daya cipta atau yang bersifat menantang supaya menumbuhkan dorongan pada diri siswa untuk menemukan atau memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran.

c) Alat Bantu/Media Belajar

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau penghantar. Media adalah perantara atau penghantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Berbeda dengan definisi tersebut, menurut Asosiasi Pendidikan Nasional, media ialah bentuk-bentuk komunikasi, baik yang tercetak maupun audiovisual, serta peralatan-nya. Dalam hal ini, media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Alat bantu belajar atau media belajar merupakan alat-alat yang bisa membantu siswa belajar untuk mencapai tujuan belajar. Alat bantu pembelajaran adalah semua alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Guru harus berusaha agar materi yang disampaikan atau

disajikan mampu diserap dengan mudah oleh siswa. Apabila pengajaran disampaikan dengan bantuan alat-alat yang menarik, maka siswa akan merasa senang dan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

d) Suasana Belajar

Suasana belajar sangat penting dan akan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan. Suasana belajar akan berjalan dengan baik, apabila terjadi komunikasi dua arah, yaitu antara guru dengan siswa, serta adanya kegairahan dan kegembiraan belajar. Selain itu, jika suasana belajar mengajar berlangsung dengan baik, dan isi pelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

e) Kondisi Siswa yang Belajar

Setiap siswa memiliki sifat yang unik atau berbeda, tetapi juga mempunyai kesamaan, yaitu langkah-langkah perkembangan dan potensi yang perlu diaktualisasi melalui pembelajaran. Dengan kondisi siswa yang maka akan dapat berpengaruh terhadap partisipasinya dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat Gagne dan Briggs (dalam Kemdikbud.go.id) dapat diketahui mengenai ciri-ciri pembelajaran:

- a) Memiliki tujuan yang jelas. Menurut Gagne dan Briggs pembelajaran memiliki satu tujuan memiliki satu tujuan yang jelas yaitu untuk membantu proses belajar siswa. Seperti yang dikatakan dalam definisi “Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa”.
- b) Terdapat rancangan rencana untuk mempengaruhi terjadinya belajar. Jadi dalam pembelajaran selalu ada sebuah rancangan rencana kegiatan belajar kedepannya. Sebagai contoh adalah silabus yang biasa dibuat oleh dosen.
- c) Kesalingtergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran. Sebab dalam definisi dikatakan bahwa “Yang berisi

serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar”.

- d) Guru sebagai fasilitator, maksudnya guru hanya membantu siswa dalam belajar. Sebab dikatakan dalam definisi bahwa “Proses belajar siswa yang bersifat internal”, artinya belajar hanya dapat terjadi pada dalam diri seorang siswa sehingga guru hanya membantu siswa dalam belajarnya.

Selain itu, ciri-ciri pembelajaran (dalam Dr. Eveline Siregar, 2015, hlm. 36) sebagai berikut:

- a) Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan sistematis yang telah direncanakan sedemikian rupa.
- b) Kegiatan difokuskan kepada aktivitas peserta didik (*learner centered*).
- c) Terdapat tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.
- d) Pelaksanaannya terkendali dan hasilnya dapat diukur.

Dari ciri-ciri tersebut jelas bahwa istilah ”pembelajaran” (*instruction*) lebih luas daripada ”pengajaran” (*teaching*). Pembelajaran harus menghasilkan belajar pada peserta didik, bertujuan, dan harus dilakukan suatu perencanaan yang sistematis, serta pelaksanaannya terkendali.

Dapat peneliti simpulkan, bahwa ciri-ciri pembelajaran merupakan pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi dan dilakukan dengan sadar yang direncanakan secara sistematis. Pembelajaran juga bisa menggunakan bahan belajar, media belajar dan alat bantu belajar guna menarik perhatian siswa dan meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan.

### **3. Model Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Pendidikan yang baik memerlukan model pembelajaran yang baik pula. Hal tersebut harus memiliki relevansi keterkaitan yang erat. Materi baik, tetapi model pembelajaran tidak menarik maka jangan harap hasil pembelajaran akan baik. Ketika sudah di kelas terkadang guru masih

bingung dan bahkan tidak tahu dalam menggunakan model pembelajaran yang akan digunakan. Sekarang sudah ditemukan model-model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Semua itu dapat kita peroleh dengan membaca buku dengan genre model pembelajaran.

Arends berpendapat (dalam Sri Handayani, 2020, hlm. 19) bahwa model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan atau strategi pembelajaran. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya. Model pembelajaran (*Teaching Models*) atau (*Models of Teaching*) memiliki makna lebih luas dari metode, strategi/pendekatan dan prosedur. Istilah model pembelajaran adalah pendekatan tertentu dalam pembelajaran yang tercakup dalam tujuan, sintaks, lingkungan dan sistem manajemen.

Joyce & Weil (dalam Husniyatus, 2010, hlm. 67) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Syaiful Sagala (dalam Abdul Rahman 2018, hlm. 55) berpendapat model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Priansa (dalam Siti Julaeha, 2022, hlm. 134) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan kerja, atau

sebuah gambaran sistematis untuk proses pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. Artinya model pembelajaran merupakan semua rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, selama, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan saat pengajar serta segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar di kelas.

Soekamto (dalam Rilla Wahana, 2019, hlm. 299) mengemukakan maksud dari model pembelajaran yaitu kerangka koseptual 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.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan yang di dalamnya menggambarkan kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dalam menyampaikan informasi atau materi yang disampaikan kepada siswa melalui beberapa rancangan pembelajaran yang digunakan. Selain itu, model pembelajaran pada kurikulum 2013 memiliki karakteristik sebagai berikut:

#### **b. Karakteristik Model Pembelajaran**

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi ciri khas dari sebuah model. Menurut Joyce *and* Weill (dalam Nana Hendracita, 2021, hlm. 4) model pengajaran memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a) Sintak :Sintak sebuah model pembelajaran menunjukkan urutan dan tahapan tahapan pembelajaran langkah demi langkah, menurut Indrawati (dalam Nana Hendracita, 2021, hlm. 4) urutan langkah dalam syntak sebuah model tidak dapat dibolak balik dan diubah. Dengan demikian bahwa urutan langkah pembelajaran dalam sintak sebuah model sifat nya tetap sesuai teori yang melandasi model tersebut.

- b) Sistem sosial : Sistem sosial merupakan aturan / norma yang mengatur interaksi antara siswa dengan guru, interaksi antara siswa dengan siswa. Bentuk interaksi dalam kegiatan pembelajaran perlu diatur karena setiap kegiatan pembelajaran tidak akan pernah lepas dari interaksi antar manusia yang ada di dalam kelas itu.
- c) Prinsip Reaksi : Merupakan perilaku guru dalam memperlakukan siswa pada kegiatan pembelajaran. Indrawati (dalam Nana Hendracita, 2021, hlm. 4) mengemukakan bahwa prinsip reaksi merupakan pola kegiatan guru dalam memberikan respon terhadap perilaku siswa dalam pembelajaran. Setiap model pembelajaran memberikan aturan bagaimana cara memberikan respon terhadap perilaku siswa. Dengan kata lain setiap model pembelajaran memiliki penekanan atau fokus pada kegiatan tertentu yang memerlukan respon yang lebih dari guru atau hal apa saja yang berkaitan dengan perilaku siswa dalam pembelajaran yang harus diberikan dorongan dan bimbingan agar dapat berjalan secara maksimal.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI (dalam Abas Asyafah, 2019, hlm. 23) bahwa karakteristik yang harus ada dalam suatu model pembelajaran ada lima, yaitu:

- a) Sintaks (*syntax*) merupakan langkah-langkah operasional pembelajaran yang menjelaskan pelaksanaannya secara nyata. Di dalamnya dimuat tahapan perbuatan/ kegiatan dosen/guru dan peserta didik. Secara implisit, di balik tahapan tersebut terdapat karakteristik lainnya dari sebuah model dan rasional yang membedakan antara model pembelajaran yang satu dengan model pembelajaran yang lainnya.
- b) *The social system* yakni suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran. Dalam langkah ini ditunjukkan peran, aktivitas, dan hubungan dosen/guru dengan peserta didik serta lingkungan belajarnya. Dalam hal ini peran dosen/guru bisa bervariasi pada satu model dengan model lainnya. Pada satu model, guru berperan sebagai fasilitator namun pada model yang lain guru berperan sebagai sumber ilmu pengetahuan, sebagai pengarah, dan lain-lain.

- c) *Principles of reaction* yakni prinsip reaksi yang menunjukkan bagaimana dosen/guru memperlakukan peserta didik dan bagaimana pula ia merespon terhadap apa yang dilakukan peserta didiknya.
- d) *Support system* yakni sistem pendukung yang menunjukkan segala sarana, bahan, dan alat yang dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan menggunakan model tersebut.
- e) *Instructionaland nurturant effects* yakni dampak intruksional merupakan hasil belajar yang diperoleh secara langsung berdasarkan tujuan yang ditetapkan (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang ditetapkan disebut dengan dampak penyerta (*nurturant effects*).

Menurut Tobing (dalam Rodatus Sofiyah, 2020, hlm. 7) mengemukakan beberapa karakteristik model pembelajaran, antara lain:

- a) Prosedur ilmiah yakni model pembelajaran memiliki prosedur yang sistematis berupa sintaks, yaitu urutan kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dan siswa ketika proses pembelajaran di suatu kelas.
- b) Spesifikasi hasil belajar yang direncanakan. Terdapat rincian hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik setelah belajar, baik itu merupakan hasil belajar kognitif, afektif, maupun psikomotor.
- c) Spesifikasi lingkungan belajar
- d) Kriteria penampilan. Ketika sintaks dari model pembelajaran diterapkan, diharapkan bisa mengatur tingkah laku guru dan siswa.

Menurut Rachmadi Widdiharto (dalam Kajianpendidikan.com, 2013) mempunyai 4 karakteristik model pembelajaran yaitu:

- a) Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh penciptanya
- b) Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
- c) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut berhasil
- d) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran tercapai.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran yakni bersumber dari teori belajar yang dikemukakan oleh para ahli. Model pembelajaran muncul dari berbagai kajian penelitian oleh para ahli dalam bidang pendidikan berdasarkan pada teori-teori belajar. Setiap model pembelajaran pasti memiliki tujuan

tertentu. Misalnya membantu siswa untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Hal ini dapat dijadikan sebagai indikator untuk mengukur hasil capaian yang diperoleh siswa. Sehingga dengan assesmen inilah dapat menentukan apakah model pembelajaran terbukti bisa dijadikan sebagai pedoman dalam perbaikan pembelajaran atau tidak.

### **c. Jenis - Jenis Model Pembelajaran**

Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Maka, guru dapat memilih jenis-jenis model pembelajaran yang sesuai agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Komalasari (dalam artikel Edi Elisa, 2021) jenis-jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain:

#### **a) Model Pembelajaran Berbasis Masalah**

Menurut Arends (dalam Abbas, 2000, hlm. 13) model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Pembelajaran berbasis masalah, penggunaannya di dalam tingkat berfikir yang lebih tinggi, dalam situasi berorientasi pada masalah, termasuk bagaimana belajar.

#### **b) Model Pembelajaran Kooperatif**

Slavin (dalam Isjoni, 2009, hlm. 15) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen. Pembelajaran kooperatif (dalam Sugiyanto, 2010, hlm. 37) adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

#### **c) Model Pembelajaran Proyek**

Menurut Thomas, Mergendoller, and Michaelson, proyek adalah tugas yang kompleks, berdasarkan tema yang menantang, yang melibatkan siswa dalam mendesain, memecahkan masalah, mengambil keputusan, atau kegiatan investigasi: memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan dalam menghasilkan produk. Produk yang dimaksud adalah hasil Proyek berupa barang atau jasa dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain. Melalui penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek, siswa akan berlatih merencanakan, melaksanakan kegiatan sesuai rencana dan menampilkan atau melaporkan hasil kegiatan.

d) Model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching And Learning / CTL*)

Model pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsepsi yang membantu guru dalam proses pembelajaran dengan mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan motivasi siswa yang membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, masyarakat, warga Negara dan tenaga kerja. Siswa dapat belajar dengan baik jika dihadapkan dengan masalah aktual, sehingga dapat menemukan kebutuhan real dan minatnya. Menurut Elaine B. Johnson CTL juga merupakan sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa.

e) Model Pembelajaran Inkuiri

Sumantri menyatakan bahwa model pembelajaran inkuiri adalah cara penyajian pelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan informasi dengan atau tanpa bantuan guru. Menurut Nasution model pembelajaran inkuiri adalah proses belajar yang memberi kesempatan pada siswa untuk menguji dan menafsirkan problem secara sistematis yang memberikan konklusi berdasarkan pembuktian.

f) Model Pembelajaran Pencapaian Konsep (*Concept Learning*)

Model pembelajaran Pencapaian Konsep ini berangkat dari studi mengenai proses berfikir yang dilakukan Bruner, Goodnow, dan Austin (dalam Suherman dan Winataputra, 1992) yang menyatakan bahwa model ini dirancang untuk membantu mempelajari konsep-konsep yang dapat dipakai untuk mengorganisasikan informasi sehingga dapat memberi kemudahan bagi mereka untuk mempelajari konsep itu dengan cara efektif, menganalisis, serta mengembangkan konsep.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian yang berfokus pada penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan berpikir kreatif ini terutama dalam hal menuangkan ide pada sebuah karya produk karena salah satu keunggulan dari model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu terciptanya suatu karya atau produk yang hasilnya akan dipresentasikan oleh peserta didik.

#### 4. Model *Project Based Learning*

##### a. Pengertian Model *Project Based Learning*

Banyak model pembelajaran yang diterapkan guna menumbuhkan dan meningkatkan jiwa berpikir kreatif dalam diri peserta didik terutama dalam menciptakan dan atau membuat suatu produk ataupun karya. Salah satu model pembelajaran yang dipercaya dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam merancang dan membuat sebuah proyek adalah *Project Based Learning*.

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat kepada siswa dengan menghasilkan suatu proyek. Yang artinya guru memberikan tugas kepada siswa dalam membuat sebuah proyek sesuai materi yang sudah dipelajari. Dengan begitu, siswa bisa bekerja secara kelompok atau mandiri dalam memecahkan suatu permasalahan yang menghasilkan sebuah proyek/karya nyata. Selain itu menurut Suryosubroto (dalam Dhea Annisa, 2020, hlm. 981) model *Project Based Learning* merupakan model yang menekankan

pada pengadaan proyek dalam pembelajaran, yang melibatkan siswa aktif untuk memberi stimulus mengatasi masalah, yang dilakukan secara berkelompok, dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata.

Trianto (dalam Dhea Annisa, 2020, hlm. 981) yang mengemukakan bahwa “Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student center*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, di mana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya”. Dalam belajar berbasis proyek, peserta didik belajar mengatasi masalah-masalah lokal. Beberapa sekolah menyebut ini belajar berbasis masalah atau belajar berbasis tempat (*place based learning*). Sejalan dengan Nurfitriyanti (dalam Dhea Annisa, 2020, hlm. 981) Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menitik beratkan pada aktifitas peserta didik untuk dapat memahami suatu konsep atau prinsip dengan melakukan investigasi secara mendalam tentang suatu masalah dan mencari solusi yang relevan serta di implementasikan dalam pengerjaan proyek, sehingga peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna dengan membangun pengetahuannya sendiri. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas peserta didik untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Dalam model pembelajaran *Project Based Learning* peserta didik diperbolehkan untuk dapat bekerja mandiri ataupun secara kelompok dalam menghasilkan suatu proyek yang harus diselesaikan dalam waktu yang disepakati. Melalui model ini dapat meningkatkan kreatif siswa dan berhasil memecahkan permasalahan.

Sedangkan menurut Thomas (dalam N.Wayan Rati, 2017, hlm. 62) menyatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelolapembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar

untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik.

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

Karakteristik model pembelajaran berbasis proyek menurut *Center for Youth Development and Education Boston* (dalam N.Wayan Rati, 2017, hlm. 62) yaitu:

- a) Siswa mengambil keputusan sendiri dalam kerangka kerja yang telah ditentukan bersama sebelumnya.
- b) Siswa berusaha memecahkan sebuah masalah atau tantangan yang tidak memiliki satu jawaban pasti.
- c) Siswa didorong untuk berfikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, serta mencoba berbagai bentuk komunikasi.
- d) Siswa bertanggung jawab mencari dan mengelola sendiri informasi yang mereka kumpulkan.
- e) Evaluasi dilakukan secara terus-menerus selama proyek berlangsung.
- f) Siswa secara reguler merefleksikan dan merenungi apa yang telah mereka lakukan, baik proses maupun hasilnya.

Sejalan dengan *Buck Institute for Education* (dalam Puji Santoso, 2017, hlm. 2-3) bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki karakteristik yaitu sebagai berikut:

- a) Siswa mengambil keputusan sendiri dalam kerangka kerja yang telah ditentukan bersama sebelumnya.
- b) Siswa berusaha memecahkan sebuah masalah atau tantangan yang tidak memiliki satu jawaban pasti.
- c) Siswa ikut merancang proses yang akan ditempuh dalam mencari solusi.
- d) Siswa didorong untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, serta mencoba berbagai macam bentuk komunikasi.
- e) Siswa bertanggung jawab mencari dan mengelola sendiri informasi yang mereka kumpulkan.

- f) Pakar-pakar dalam bidang yang berkaitan dengan proyek yang dijalankan sering diundang menjadi guru tamu dalam sesi-sesi tertentu untuk memberi pencerahan bagi siswa.
- g) Evaluasi dilakukan secara terus-menerus selama proyek berlangsung.
- h) Siswa secara regular merefleksikan dan merenungi apa yang telah mereka lakukan baik proses maupun hasilnya.
- i) Produk akhir dari proyek belum tentu berupa material, tapi bisa berupa presentasi, drama, dan lain-lain dipresentasikan di depan umum.
- j) Di dalam kelas dikembangkan suasana penuh toleransi terhadap kesalahan dan perubahan, serta mendorong bermunculannya umpan balik serta revisi.

Sedangkan menurut Stripling, model *Project Based Learning* memiliki tujuh karakteristik sebagai berikut (dalam Kajianpustaka.com, 2017):

- a) Mengarahkan siswa untuk menginvestigasi ide dan pertanyaan penting.
- b) Merupakan proses inkuiri.
- c) Terkait dengan kebutuhan dan minat siswa.
- d) Berpusat pada siswa dengan membuat produk dan melakukan presentasi secara mandiri.
- e) Menggunakan ketrampilan berpikir kreatif, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan, dan menghasilkan produk.
- f) Terkait dengan permasalahan dan isu dunia nyata yang autentik.

Menurut Winastaman Gora dan Sunarto (dalam Kajianpustaka.com, 2017) mempunyai beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut:

- a) Mengembangkan pertanyaan atau masalah, yang berarti pembelajaran harus mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.
- b) Memiliki hubungan dengan dunia nyata, berarti bahwa pembelajaran yang outentik dan siswa dihadapkan dengan masalah yang ada pada dunia nyata.

- c) Menekankan pada tanggung jawab siswa, merupakan proses siswa untuk mengakses informasi untuk menemukan solusi yang sedang dihadapi.
- d) Penilaian, penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil proyek yang dikerjakan siswa.

Abidin (dalam Arida Febriyanti, 2020, hlm. 179) menyatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki tujuh karakteristik sebagai berikut;

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

### **c. Kelebihan Model *Project Based Learning***

Menurut Moursund (dalam Puji Santoso, 2017, hlm. 4) kelebihan model *Project Based Learning* yaitu sebagai berikut:

- a) Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mendorong mencari dan mendalami keingintahuan menyelesaikan proyek.
- b) Lingkungan belajar dapat meningkatkan keaktifan siswa memecahkan masalah-masalah dengan menyelidiki topik-topik yang berkaitan dengan masalah dunia nyata, saling bertukar pendapat antara kelompok yang membahas topik yang berbeda, mempresentasikan proyek atau hasil diskusi mereka.
- c) Mempraktikkan keterampilan berkomunikasi dalam proyek kelompok yang dikerjakan bersama-sama.
- d) Meningkatkan keterampilan siswa mencari dan mendapatkan informasi secara cepat melalui sumber-sumber informasi.

- e) Memberikan pengalaman dalam mempelajari keterampilan merencanakan, mengorganisasi, negosiasi, dan membuat kesepakatan tentang tugas yang akan dikerjakan.
- f) Kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan sesuai kondisi dunia nyata.
- g) Meningkatkan kemampuan berpikir dalam mengembangkan masalah, mencari jawaban dengan mengumpulkan informasi, berkolaborasi dan menerapkan pengetahuan yang dipahami untuk menyelesaikan permasalahan dunia nyata.
- h) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Adapun kelebihan model pembelajaran *Project Based Learning* (dalam Dr. Ajat Sudrajat, 2020, hlm. 28) :

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

Kelebihan dari model *Project Based Learning* menurut Sunita yaitu (dalam Gede Billy, 2019, hlm. 86):

- a) Memberikan kesempatan belajar bagi siswa untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata.
- b) Melibatkan siswa untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.
- c) Membuat suasana menjadi menyenangkan.

Sani (dalam Hj Uum Murfiah, 2017, hlm. 141) menyatakan bahwa ada beberapa kelebihan dalam model pembelajaran *Project Based Learning*:

- a) Melibatkan siswa dalam permasalahan dunia nyata yang kompleks, yang membuat siswa dapat mendefinisikan isu atau permasalahan yang bermakna bagi mereka.
- b) Melibatkan siswa dalam belajar menerapkan pengetahuan dan keterampilan dengan konteks yang bervariasi ketika belajar membuat proyek
- c) Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dan melatih keterampilan interpersonal ketika bekerja sama dalam kelompok dan orang dewasa
- d) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dan bekerja (mengalokasikan waktu, bertanggung jawab, belajar melalui pengalaman, dan sebagainya).
- e) Mencangkup aktivitas refleksi yang mengarahkan siswa untuk berpikir kritis tentang pengalaman dan menghubungkan pengalaman tersebut pada standar belajar.

Kelebihan model pembelajaran *Project Based Learning* menurut Priansa (dalam Arida Febriyanti, 2020, hlm. 180):

- a) Mempersiapkan peserta didik menghadapi kehidupan nyata yang terus berkembang,
- b) Meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting

- c) Menghubungkan pembelajaran di sekolah dengan dunia nyata,
- d) Membentuk sikap kerja peserta didik
- e) Meningkatkan kemampuan komunikasi dan sosial peserta didik
- f) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan beragaimasalah yang dihadapi,
- g) Meningkatkan keterampilan peserta didik untuk menggunakan informasi dengan beberapa disiplin ilmu yang dimilikinya
- h) Meningkatkan kepercayaan diri peserta didik,
- i) Meningkatkan kemampuan peserta didik menggunakan teknologi dalam belajar

#### **d. Kekurangan Model *Project Based Learning***

Disamping kelebihan model pembelajaran *Project Based Learning* adapula beberapa kelemahan project based learning menurut Sani dalam Nurfitriyanti, 2016, hlm. 155) sebagai berikut:

- a) Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk
- b) Membutuhkan biaya yang cukup
- c) Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar
- d) Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai
- e) Tidak sesuai untuk siswa yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan.

Sedangkan menurut Sunita (dalam Gede Billy, 2019, hlm. 86) ada tiga kelemahan dalam model pembelajaran *Project Based Learning*:

- a) Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar.
- b) Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai.
- c) Kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok.

Beberapa kekurangan (dalam Hj Uum Murfiah, 2017, hlm. 139) model pembelajaran *Project Based Learning* antara lain, berikut ini:

- a) Pembelajaran berbasis *Project* memerlukan banyak waktu yang harus disediakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks.

- b) Banyak orangtua siswa yang merasa dirugikan karena menambah biaya untuk membuat proyek
- c) Banyak instruktur merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.
- d) Banyaknya peralatan yang harus disediakan sehingga kebutuhan bertambah

Sedangkan (dalam Dr. Ajat Sudrajat, 2020, hlm. 28) ada beberapa kelemahan dalam model pembelajaran berbasis *Project Based Learning*:

- a) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- b) Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- c) Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional di mana instruktur memegang peran utama di kelas.
- d) Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- e) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- f) Adakemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
- g) Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

#### **e. Langkah-Langkah Model *Project Based Learning***

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* menurut Hosnan (dalam Puji Santoso, 2017, hlm. 4) yaitu sebagai berikut:

- a) Penentuan proyek

Siswa menentukan tema/topik proyek berdasarkan tugas proyek yang diberikan oleh guru. Siswa diberi kesempatan untuk memilih/menentukan proyek yang akan dikerjakannya, baik secara kelompok ataupun mandiri dengan catatan tidak menyimpang dari tugas yang diberikan guru.

- b) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek

Siswa merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir beserta pengelolaannya. Kegiatan perancangan proyek ini berisi aturan main dalam pelaksanaan tugas proyek, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung tugas proyek, pengintegrasian berbagai kemungkinan penyelesaian tugas proyek, perencanaan sumber/bahan/alat yang dapat mendukung penyelesaian tugas proyek, dan kerja sama antar anggota kelompok.

c) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek

Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek siswa di bawah pendampingan guru melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya. Berapa lama proyek itu harus diselesaikan tahap demi tahap.

d) Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan mentoring guru

Langkah ini merupakan langkah pengimplementasian rancangan proyek yang telah dibuat. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam kegiatan proyek di antaranya adalah dengan membaca, meneliti, observasi, interview, merekam, berkarya seni, mengunjungi objek proyek, atau akses internet. Guru bertanggung jawab memonitor aktivitas siswa dalam melakukan tugas proyek mulai proses hingga penyelesaian proyek. Pada kegiatan monitoring, guru membuat rubrik yang akan dapat merekam aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyek.

e) Penyusunan laporan dengan presentasi atau publikasi hasil proyek

Hasil proyek dalam bentuk produk, baik itu berupa produk karya tulis, karya seni, atau karya teknologi/prakarya dipresentasikan dan/atau dipublikasikan kepada siswa yang lain dan guru atau masyarakat dalam bentuk pameran produk pembelajaran.

f) Evaluasi proses dari hasil proyek

Guru dan siswa pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek. Proses refleksi pada tugas proyek dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Pada tahap evaluasi, siswa diberi kesempatan mengemukakan pengalamannya

selama menyelesaikan tugas proyek yang berkembang dengan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama menyelesaikan tugas proyek. Pada tahap ini juga dilakukan umpan balik terhadap proses dan produk yang telah dihasilkan.

Adapun menurut Devi (dalam Gede Billy, 2019, hlm. 86): Langkah-langkah model *Project Based Learning* meliputi:

- a) Pertanyaan mendasar yaitu pemberian rangsangan pembelajaran berupa pertanyaan kepada siswa sehingga siswa timbul rasa ingin tahu untuk melakukan penyelidikan
- b) Mendesain perencanaan proyek yaitu pemberian kesempatan kepada siswa untuk
- c) mengidentifikasi masalah dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis dan rencana kerja berproyek
- d) Menyusun jadwal yaitu menentukan waktu kerja proyek
- e) Memonitor siswa yaitu tindakan pemantauan untuk mengurangi risiko kesalahan berproyek
- f) Menguji hasil yaitu pembuktian benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan; Menarik kesimpulan (*generalization*) yaitu proses penarikan kesimpulan dari hal yang dilakukan.

Sulaeman (dalam Arida Febriyanti, 2020, hlm. 179) menyatakan langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* :

- a) Memulai dengan memberikan pertanyaan penting (*start with essentialquestion*)
- b) Mendesain perencanaan untuk proyek (*desain aplan for the project*)
- c) Membuat jadwal (*creates a schedule*)
- d) Memantau peserta didik dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*)
- e) Menilai hasil (*assess the outcome*), dan
- f) Mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*).

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* berlandaskan Tri Hita Karana (dalam Gede Billy, 2019, hlm. 87) terdiri dari 6 tahapan yaitu:

- a) Penentuan proyek, guru meminta siswa untuk menentukan jenis kegiatan atau karya yang akan mereka kerjakan, sesuai dengan kebutuhan masing-masing.
- b) Penyusunan proyek, tahap ini siswa mempersiapkan segala keperluan yang akan digunakan.
- c) Pembuatan jadwal, secara bersama-sama siswa dan guru membuat jadwal dalam penyelesaian kegiatan secara bertahap.
- d) Penyelesaian proyek, Guru memotivasi, mengarahkan, dan mengkoordinasikan agar proyek yang dibuat selesai tepat waktu.
- e) Penyampaian hasil kegiatan, pada tahap ini siswa didorong untuk berani bertanggung jawab atas kegiatan-kegiatan yang telah dijalaninya, dapat berupa menampilkan pameran, pementasan, maupun diskusi kelas.
- f) Evaluasi proses dan hasil kegiatan, melakukan evaluasi dari pelaksanaan yang telah dilakukan dan penyampaian pengalaman dan permasalahan selama berkegiatan.

Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project Based Learning (PjBL)* sebagaimana yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (dalam Rahma Wahyu, 2016, hlm. 57-58) terdiri dari :

a) *Start With the Essential Question*

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.

b) *Design a Plan for the Project*

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab

pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c) *Create a Schedule*

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain:

1. Membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek,
2. Membuat *deadline* penyelesaian proyek,
3. Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru,
4. Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan
5. Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

d) *Monitor the Students and the Progress of the Project*

Pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

e) *Assess the Outcome*

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

f) *Evaluate the Experience*

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan

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

## **5. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sering terabaikan dengan alasan terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, dan tidak tersedianya biaya. Agar proses pembelajaran mudah dan efisien, guru harus memilih media yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Umar (dalam Joko Kuswanto, 2018, hlm. 16) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

Gerlach & Ely (dalam Suparlan, 2020, hlm. 299) mengatakan bahwa media jika di maknai secara harfiah merupakan gabungan dari manusia, materi dengan tujuan untuk membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Munadi (dalam Dr. Nurdyansyah, 2019, hlm. 45) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Menurut Daulae (dalam Shinta Agustira, 2022, hlm. 75) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih terarah. Media pembelajaran juga bisa di definisikan sebagai sesuatu yang

dapat di gunakan untuk penyampaian pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah suatu komponen yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran diharapkan media dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sudah menjadi asumsi publik di kalangan para pendidik bahwa media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Supaya menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran guru seharusnya memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan, dan media apa yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut.

Selain itu, guru juga dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu sendiri. Hal demikian mengingat dalam proses pembelajaran, bukan hanya media material yang dapat dijadikan alat bantu pembelajaran, akan tetapi media nonmaterial juga dapat dimanfaatkan.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Sadiman (dalam Ina Magdalena, 2021, hlm. 317) secara umum media memiliki beberapa kegunaan sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian informasi atau pesan agar tidak terlalu verbalistik (berupa kata-kata tertulis atau lisan) .
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya: benda yang terlalu besar dapat diganti dengan gambar, film, dan sebagainya.
- c) Penggunaan berbagai media pendidikan dalam proses pembelajaran akan memperkuat sikap aktif siswa dan dapat memotivasi siswa untuk belajar.
- d) Mengingat karakteristik, lingkungan, dan pengalaman dari siswa dari berbagai media pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu bagi

guru. Ini berkat hal yang sama media pendidikan, pengalaman belajar yang sama, dan pemberian stimulus yang sama kepada siswa.

Kem dan Dayton (dalam Isran Rasyid, 2018, hlm. 94) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (dalam Isran Rasyid, 2018, hlm. 94-95)

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Manfaat media pembelajaran menurut Ely (dalam Abdul Istiqlal, 2018, hlm. 143) yaitu:

- a) Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*)
- b) Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual.
- c) Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah.
- d) Pengajaran dapat dilakukan secara mantap.
- e) Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*).
- f) Memberikan penyajian pendidikan lebih luas.

### c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran diperlukan bagi guru untuk membuat siswa semakin bersemangat dalam belajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran (dalam Muhammad Yaumi, 2017, hlm. 26) dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian, seperti media cetak, media pameran, audio, dan visual berikut penjelasannya:

#### a) Media Cetak

Media cetak (dalam Muhammad Yaumi, 2017, hlm. 26) merupakan media sederhana dan mudah diperoleh di mana dan kapan saja. Media ini juga dapat dibeli dengan biaya yang relatif murah dan dapat dijangkau pada toko-toko terdekat. Buku, brosur, leaflet, modul, lembar kerja siswa, dan handout termasuk bagian-bagian dari media cetak. Keuntungan menggunakan media cetak adalah mudah untuk diperoleh, fleksibel, mudah dibawa ke mana-mana, dan ekonomis. Namun, media cetak memiliki kesulitan terutama bagi peserta didik yang terlambat atau malas membaca, tidak memiliki pengetahuan awal yang memadai.



## Gambar 2.2 Media cetak

(dalam <http://adeyusrahkurniatipohan.blogspot.com/>)

### b) Media Pameran (*display*)

Media Pameran seperti halnya media cetak, media pameran ini bermacam-macam jenisnya, seperti benda nyata (*realia*) dan benda tiruan (*replika* dan *model*). Benda nyata sering dilihat sebagai media tersendiri karena jumlahnya yang sangat banyak. Pribadi (dalam Muhammad Yaumi, 2017, hlm. 27) membagi media pameran ke dalam *realia*, *model*, *diaroma*, dan *kit*. Penggunaan media ini dilakukan dengan caramemasang atau memamerkan pada suatu tempat tertentu di depan ruang kelas, pada dinding ruang kelas, di samping papan tulis, atau di tempat lain yang memungkinkan untuk dapat menyampaikan informasi atau pesan-pesan pembelajaran

*Realia* (dalam Muhammad Yaumi, 2017, hlm.27) adalah benda asli yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi. *Realia* tidak dapat dimanipulasi dan tidak mengalami perubahan sama sekali. Penggunaan *realia* dalam ruang kelas dapat memberi motivasi dan menarik perhatian peserta didik karena dapat melihat bendanya secara langsung.

Menurut Arsyad (dalam Muhammad Yaumi, 2017, hlm.27) media pameran lainnya adalah *model* yang dapat dipahami sebagai benda-benda pengganti yang fungsinya untuk menggantikan benda sebenarnya. *Diaroma* adalah suatu bentuk benda statis yang dipamerkan yang didesain untuk menyampaikan informasi tentang kejadian nyata yang terjadi di masa lalu atau sekarang atau menggambarkan masa depan dalam bentuk tiga dimensi . Sedangkan *kit* adalah media yang bisa diraba, dilihat, didengar, dan dapat diamati melalui panca indera manusia.



**Gambar 2.3 Realia dan Diorama**  
**(dalam Kompasiana.com)**

c) Media Audio

Menurut Asyhar (dalam Muhammad Yaumi, 2017, hlm. 28) media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Indera pendengaran sangat efektif memproses informasi yang diperoleh dari sumber-sumber informasi. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain, radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa. Dalam perkembangannya media audio berubah sesuai dengan kemajuan teknologi. Sekarang kita mengenal audiotape, *compact disk* (CD), MP3 dan MP4.



**Gambar 2.4 Media audio (dalam dosenmuslim.com)**

d) Media Visual

Secara garis besar, media visual dapat dibagi menjadi dua komponen, yakni media visual yang nonprojected dan projected. Media visual nonprojector mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan karton.

Media visual tersebut dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam suatu format yang realistis, dari simbol-simbol verbal ke dalam bentuk yang kongkrit, dan dapat diperoleh dengan mudah walaupun menggunakan biaya yang relatif mahal tetapi dibutuhkan kreatifitas untuk merancang, mengembangkan, dan memanipulasinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan yang termasuk media visual projected adalah kamera, OHP, Slide, gambar digital (CD-Room, foto CD, DVD-Rom dan disket komputer), dan gambar proyeksi digital yang didesain untuk digunakan dengan perangkat lunak presentasi grafik seperti panel proyeksi *liquid crystal display* (LCD) yang dihubungkan dengan komputer ke layar.



**Gambar 2.5 Media visual**(dalam <https://ilmu-pendidikan.net/>)

e) Multimedia

Multimedia adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas. Penggunaan multimedia dapat disesuaikan dengan kemampuan pebeljar, pemelajar, dan didukung dengan sarana dan fasilitas yang memadai. Banyak metode dan strategi yang dapat digunakan untuk menggunakan multimedia yang efektif dan interaktif.

f) Jaringan Komputer

Komputer berkembang tidak lagi berfungsi hanya sebagai sarana komputasi, melainkan telah menjadi sarana untuk berkomunikasi. Penggunaan komputer telah membentuk jaringan yang mendunia. Sebagai pengguna jaringan komputer kita dapat berkomunikasi dengan jaringan komputer yang ada di seluruh dunia. Kita dapat mencari dan memperoleh beragam informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Berbagai situs Internet yang dapat dipergunakan untuk mencari buku, makalah, artikel, jurnal, dan berbagai hasil penelitian mutakhir dapat diakses di mana-mana. Begitu pula *video on line* seperti youtube, audio online seperti audio straming dapat diperoleh secara gratis. Termasuk perangkat lunak yang dapat digunakan untuk belajar mandiri dengan mudah dapat diunduh dari berbagai alamat situs online. Pendek kata, dunia begitu dekat dengan kita hanya dengan membuat jaringan komputer baik dengan jaringan Internet (jaringan keluar dengan komputer lain di dunia) maupun Intranet (jaringan dalam wilayah yang terbatas seperti dalam ruangan atau gedung tertentu).

Sedangkan jenis-jenis media menurut Seels & Glasgow (dalam Andi Kristanto, 2016, hlm 23-25) yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir:

- a. Pilihan media tradisional
  - 1) Visual diam yang diproyeksikan
    - a) Proyeksi opaque (tak tembus pandang)
    - b) Proyeksi overhead
    - c) Slides
    - d) Filmstrips
  - 2) Visual yang tak diproyeksikan
    - a) Gambar
    - b) Poster
    - c) Foto
    - d) Charts, grafik, diagram
    - e) Pameran, papan info
  - 3) Audio

- a) Rekaman piringan
- b) Pita kaset, reel, cartridge
- 4) Penyajian multimedia
  - a) Slide plus suara (*tape*)
  - b) Multi-image
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan
  - a) Film
  - b) Televisi
  - c) Video
- 6) Cetak
  - a) Buku teks
  - b) Modul, teks terprogram
  - c) Workbook
  - d) Majalah ilmiah, berkala
  - e) Lembaran lepas (*hand-out*)
- 7) Permainan
  - a) Teka-teki
  - b) Simulasi
- 8) Realita
  - a) Model
  - b) *Specimen* (contoh)
  - c) Manipulatif (peta, boneka)
- b. Pilihan media teknologi mutakhir
  - 1) Media berbasis telekomunikasi
    - a) Telekonferen
    - b) Kuliah jarak jauh
  - 2) Media berbasis mikroprosesor
    - a) *Computerassisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer)
    - b) Permainan komputer
    - c) Sistem tutor intelejen
    - d) Interaktif

e) Hypermedia

f) Compact video disc

Media menurut Setyosari & Sihkabuden (dalam Andi Kristanto, 2016, hlm 25-26) mengklasifikasi media pembelajaran berdasarkan lima kategori. Yaitu klasifikasi media berdasarkan: bentuk dan ciri fisiknya, jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, persepsi indera yang diperoleh, penggunaannya, dan hirarkhi pemanfaatannya.

a) Klasifikasi berdasarkan bentuk dan ciri fisiknya

1. Media pembelajaran dua dimensi Media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi dan berukuran panjang kali lebar saja serta hanya diamati dari satu arah pandangan saja. Misalnya peta, gambar bagan, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.
2. Media pembelajaran tiga dimensi Media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi dan mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi/tebal serta dapat diamati dari arah pandang mana saja. misalnya meja, kursi, mobil, rumah, gunung, dan sebagainya
3. Media pandang diam media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam di layar (tidak bergerak/statis). Misalnya foto, tulisan, atau gambar binatang yang dapat diproyeksikan.
4. Media pandang gerak media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak dilayar, termasuk media televisi dan video tape recorder termasuk media pandang gerak yang disajikan melalui layar (screen) di komputer atau layar lainnya.

b) Klasifikasi berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh Thomas secara sederhana menggolongkan media pembelajaran ke dalam tiga jenjang pengalaman, yaitu sebagai berikut:

1. Pengalaman langsung (*the real life experiences*) Berupa pengalaman langsung dalam suatu peristiwa (*firts hands experiences*) maupun mengamati kejadian atau objek sebenarnya

2. Pengalaman tiruan (*the substitute of the real experiences*) Berupa tiruan atau model dari objek atau benda yang berwujud model tiruan, tiruan dari situasi melalui dramatisasi atau sandiwara dan berbagai rekaman atau objek atau kejadian.
3. Pengalaman dari kata-kata (*words only*) Berupa kata-kata lisan yang diucapkan, rekaman kata-kata dari media perekam dan kata-kata yang ditulis maupun dicetak.

Kesimpulan dari beberapa ahli (dalam Andi Kristanto, 2016, hlm 29-30) dan disesuaikan dengan kondisi sekarang ini, maka media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa golongan sebagai berikut:

- a) Benda sebenarnya (realita): orang, kejadian, objek atau benda tertentu
- b) Media cetak: buku, bahan ajar, modul, dan sebagainya
- c) Media grafis: gambar/foto, bagan, grafik, peta, diagram/skema, lukisan, poster, kartun dan karikatur
- d) Media tiga dimensi: model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama, boneka tangan, boneka tali, boneka tongkat, dan sebagainya
- e) Media audio: audio tape recorder, compact disk audio, radio analog dan digital
- f) Proyeksi diam: OHP dan transparansi
- g) Proyeksi gerak: film, powerpoint
- h) Media komputer: pengajaran dengan bantuan komputer (CAI), hypertext, animasi
- i) Media jaringan internet: electronic learning/ virtual learning, mobile learning, radio streaming, video streaming.

Dapat peneliti simpulkan, bahwadari beberapa media tersebut, peneliti dapat melihat bahwa hingga kini belum ada suatu pengelompokkan media yang mencakup segala aspek, khususnya untuk keperluan dalam proses pembelajaran. Pengelompokkan yang ada, dilakukan atas bermacam-macam kepentingan. Namun apapun dasar yang digunakan dalam pengelompokan itu, tujuannya sama yaitu agar guru lebih mudah mempelajarinya. Sebagai seorang guru, sebaiknya mengikuti

perkembangan teknologi khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran, sehingga paling tidak kita dapat lebih mengenalnya.

## **6. Media Diorama**

### **a. Pengertian Diorama**

Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan terlibat langsung didalamnya, dengan berbantuan media yang mendukung siswa dapat mengembangkan ide-ide atau gagasan baru pada saat memecahkan masalah yang ada di materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman nyata yaitu media diorama.

Menurut Sumantri dan Permana mengatakan bahwa (dalam Erwin Rahayu S, 2017. hlm. 111) media diorama adalah model pemandangan yang dibuat seperti keadaan aslinya, misalnya pemandangan tentang perang dengan tentara dan senjata, serta alam yang mendukung. Prastowo (dalam Erwin Rahayu S, 2017. hlm. 111) diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Sedangkan pembelajaran yang aktif ditentukan oleh komponen pembelajaran yang membentuk suatu sistem pembelajaran.

Munandi (dalam Yaashinta, 2013, hlm. 4) menjelaskan bahwa diorama adalah pemandangan (*scene*) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas. Dalam diorama terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil pula. Benda-benda kecil itu berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan, dan lain-lain sehingga tampak seperti dunia sebenarnya dalam ukuran mini.

Menurut Ryandra Ashar (dalam M.Fendrik, 2017, hlm. 4) media tiga dimensi memiliki arti sebuah media yang ditampilkannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi. Pengertian lainnya, Sudjana dan Rivai (dalam Yaashinta, 2013, hlm. 4) diorama adalah sebuah pemandangan tiga

dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentukbentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Diorama sebagai media pengajaran terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu hayat, sejarah bahkan dapat diusahakan pula untuk berbagai macam mata pelajaran.

Sudjana dan Rivai (dalam Yaashinta, 2013, hlm. 4), menyatakan bahwa diorama merupakan sebuah model khusus yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana lingkungan tertentu, salah satu contohnya yaitu boneka, merupakan variasi bentuk model yang diperuntukkan bagi pertunjukan lakon-lakon dramatisasi. Penggunaan benda nyata (*real life materials*) di dalam proses belajar mengajar terutama bertujuan untuk memperkenalkan suatu unit pelajaran tertentu, proses kerja suatu objek studi tertentu, atau bagian-bagian serta aspek-aspek lain yang diperlukan.

Menurut Jalinus, dan Ambiyar (2016:53), media diorama adalah penyajian 3 dimensi yang menggabungkan bermacam-macam bahan, baik simbolis maupun yang nyata seperti gambar-gambar spesimen dan pada umumnya menggunakan cahaya pantulan sehingga menunjukkan pengaruh pemandangan yang naturalistik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media diorama sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran khususnya dalam model *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPA. Dengan berbantuan media diorama, maka akan tumbuhlah minat atau antusias siswa pada pembelajaran IPA sehingga ketertarikan siswa untuk mempelajari materi yang akan diajarkan muncul. Selain itu, penggunaan media diorama memudahkan siswa untuk memahami materi ajar. Dengan demikian, hasil kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat karena adanya bantuan media diorama.

## **b. Tujuan Media Diorama**

Tujuan penggunaan media tiga dimensi (benda tiruan) menurut Daryanto (dalam Ika Evi Satrio, dkk, 2022, hlm. 7), antara lain:

- a) Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar.
- b) Untuk mempelajari objek yang telah menjadi sejarah dimasa lampau
- c) Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik.
- d) Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai.
- e) Untuk mempelajari konstruksi - konstruksi yang abstrak.
- f) Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas.

Tujuan media diorama menurut Wafa & Rizkyana (dalam Ayu Dandini Kisma, dkk, 2021, hlm. 635) :

- a) Media diorama mampu memberikan pengalaman kepada siswa secara langsung.
- b) Membantu siswa dalam memahami materi.
- c) Membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar serta membuat kegiatan belajar lebih menarik.

Menurut Sadiman (dalam Dr. Retno Susanti, dkk, hlm. 9) tujuan penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir dan oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b) Memperbesar minat perhatian dan motivasi belajar siswa.
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar dan oleh karena itu membuat pelajaran lebih menetap.
- d) Memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan riil, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan, hal ini terutama terdapat dalam gambar hidup.
- f) Membantu tumbuhnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

### c. Kelebihan Media Diorama

Menurut Moedjiono (dalam Santyasa, 2016, hlm. 15) kelebihan dari media visual tiga dimensi adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan pengalaman secara langsung.
- b) Penyajian secara kongkret dan menghindari verbalisme.
- c) Dapat menunjukkan objek secara utuh, baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- d) Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.
- e) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Menurut Subana (dalam Ika Evtasari, 2022, hlm. 8), kelebihan menggunakan media diorama yaitu:

- a) Dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat
- b) Dapat dipakai berulang-ulang
- c) Dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya
- d) Dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat.

Menurut Daryanto (dalam Ika Evtasari, 2022, hlm. 8), media diorama termasuk ke dalam media berbentuk tiga dimensi. Kelebihan yang dimiliki media tiga dimensi tentunya juga dimiliki oleh media diorama. Kelebihan media berbentuk tiga dimensi antara lain:

- a) Memberikan pengalaman secara langsung.
- b) Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme.
- c) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun carakerjanya.
- d) Dapat memperhatikan struktur organisasi secara jelas

Kelebihan lain dari media diorama (dalam, Miftah Devi, 2017, hlm. 195) adalah :

- a) Dapat menumbuhkan minat belajar siswa,
- b) Siswa berlatih meningkatkan kreatifitas.
- c) Kemandirian dalam pembelajaran dan menumbuhkan suasana kelas yang aktif.

- d) Dengan menggunakan media diorama minat siswa dalam belajar dapat meningkat dan mendapatkan wawasan baru.

#### **d. Kekurangan Media Diorama**

Sedangkan kekurangan diorama menurut Moedjiono (dalam Santyasa, 2016, hlm. 15) sebagai berikut:

- a) Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah.
- b) Penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatan yang rumit.
- c) Untuk membuat alat peraga ini membutuhkan biaya yang besar .
- d) Anak tuna netra sulit untuk membandingkannya.

Adapun kekurangan media diorama menurut Iswandari (dalam Puji Zakiyayati, 2020, hlm. 21) sebagai berikut:

- a) Media diorama tidak dapat menjangkau sasaran yang banyak sehingga, apabila digunakan oleh peserta didik dalam jumlah yang besar harus bergantian untuk dapat menggunakannya.
- b) Penyimpanan diorama membutuhkan tempat yang besar dan perawatan media cukup rumit.

Kekurangan media diorama (dalam Rahmawatti Matondang, 2021, hlm. 106) adalah:

- a) Tidak semua peserta didik kreatif,
- b) Alat-alat yang digunakanpun sangat rumit dan membutuhkan kesabaran yang tinggi dalam membuatnya.
- c) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.
- d) Dalam pembuatannya membutuhkan waktu dan biaya.
- e) Dan membutuhkan kreativitas guru maupun peserta didik.

## **7. Berpikir Kreatif**

### **a. Pengertian Berpikir Kreatif**

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dikembangkan melalui proses pembelajaran agar siswa terlatih untuk dapat memiliki kemampuan menemukan dan menentukan sesuatu hal yang baru dalam

menghadapi persoalan-persoalan serta mampu menemukan banyak kemungkinan jawaban dari permasalahan tersebut.

Berpikir kreatif menurut Yusmanida (dalam Yasintha Esterina, 2022, hlm. 4) adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam jawaban terhadap satu soal. Dari pendapat tersebut, diketahui bahwa semakin banyak cara penyelesaian dari suatu masalah maka semakin kreatiflah seseorang dengan catatan jawaban yang dihasilkan masih sesuai dengan soal yang diberikan. Jadi kuantitas jawaban dan kualitas cara penyelesaian, menentukan seseorang dikatakan kreatif.

Munandar (dalam Yasintha Esterina, 2022, hlm. 4) mengindikasikan kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya pada kuantitas, ketepatan, dan keberagaman jawaban. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang makin tinggi, jika ia mampu menunjukkan banyak kemungkinan jawaban pada suatu masalah. Semua jawaban itu harus sesuai, tepat, dan bervariasi.

Menurut Sani (dalam Yeyen Febriyanti, 2016, hlm. 121) Berpikir kreatif memberikan dukungan kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih terpacu untuk lebih kreatif. mengemukakan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas. Hal tersebut menunjukkan bahwa berpikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir yang mencakup wawasan dengan unsur-unsur yang luas.

Siswono (dalam Yasintha Esterina, 2022, hlm. 4) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan pemikiran yang bersifat asli dan reflektif, dengan melibatkan ide-ide baru untuk mendapatkan hasil yang baru. Sedangkan menurut Lindren (dalam Yasintha Esterina, 2022, hlm. 4) berpikir kreatif yaitu memberikan macam-macam kemungkinan jawaban atau pemecahan masalah berdasarkan informasi yang diberikan dan mencetuskan banyak gagasan terhadap suatu persoalan.

Selain itu, kemampuan berpikir kreatif menurut Johnson (dalam Hesti Noviya, 2017, hlm. 111) adalah kemampuan di mana siswa menghasilkan ide-ide yang baru yang dihasilkan dari pemahaman-pemahaman baru. Maka siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan mampu mencari solusi dengan cara yang baru.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa untuk menghasilkan ide baru atau hal-hal yang belum tentu dimiliki oleh siswa lain. Bukan itu saja, berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa dalam menemukan banyak jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu permasalahan yang diberikan guru. Semakin banyak jawaban yang diberikan semakin kreatif siswa. Tentu saja jawaban-jawaban itu harus sesuai dengan masalahnya dan jawaban yang diberikan berkualitas dan bermutu.

#### **b. Indikator – Indikator Berpikir Kreatif**

Indikator dalam berpikir kreatif yang menjadi acuan peneliti menurut Munandar (dalam Yeyen Febriyanti, 2016, hlm. 122) yaitu, keterampilan lancar, keterampilan luwes, keterampilan orisinal, keterampilan merinciserta keterampilan mengevaluasi. Sedangkan menurut Baer(dalam Y. Febriyanti, 2016, hlm. 122) mengemukakan berpikir kreatif yaitu:

- a) Lancar, adalah kemampuan menghasilkan banyak ide.
- b) Luwes, adalah kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi.
- c) Orisinal, adalah kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada.
- d) Memerinci, adalah kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail. Hal ini bahwa berpikir kreatif memiliki beberapa indikator untuk menghasilkan ide yang baru.

Selaras dengan pendapat tersebut, Noer (dalam Darwanto, 2019, hlm. 23-24) menyebutkan lima macam indikator ntuk mengukur kemampuan kreatif seseorang, yaitu:

Tabel 2. 1 Indikator Berpikir Kreatif

Indikator	Keterangan
<b>1. Kelancaran (<i>Fluency</i>)</b>	Kelancaran diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan segudang ide. Ini merupakan salah satu indikator yang paling kuat dari berpikir kreatif, karena semakin banyak ide, maka semakin besar kemungkinan yang ada untuk memperoleh sebuah ide yang signifikan.
<b>2. Fleksibilitas (<i>Flexibility</i>)</b>	Karakteristik atau indikator ini menggambarkan kemampuan seseorang individu untuk mengubah mentalnya ketika suatu keadaan, atau kecenderungan untuk memandang sebuah masalah secara instan dari berbagai perspektif. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk mengatasi rintangan-rintangan mental, mengubah pendekatan untuk sebuah masalah. Tidak terjebak dengan mengasumsikan aturan-aturan atau kondisi-kondisi yang tidak bisa diterapkan pada sebuah masalah.
<b>3. Elaborasi (<i>Elaboration</i>)</b>	Elaborasi diartikan sebagai kemampuan untuk menguraikan sebuah objek tertentu. Elaborasi adalah jembatan yang harus dilewati oleh seseorang untuk mengomunikasikan ide kreatifnya kepada masyarakat. Faktor inilah yang menentukan nilai dari ide apapun yang diberikan kepada orang lain di luar dirinya. Elaborasi ditunjukkan oleh

	sejumlah tambahan dan detail yang bisa dibuat untuk stimulus sederhana untuk membuatnya lebih kompleks.
<b>4. Orisinalitas</b> <b>(Originality)</b>	Indikator orisinalitas mengacu pada keunikan dari respon apapun yang diberikan. Orisinalitas yang ditunjukkan oleh sebuah respon yang tidak biasa, unik dan jarang terjadi. Berpikir tentang masa depan bisa juga memberikan stimulasi ide-ide orisinal. Jenis pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk menguji kemampuan ini adalah tuntutan penggunaan-penggunaan yang menarik dari objek-objek umum.

Berpikir kreatif siswa ada tiga menurut Lestari dan Yudhanegara (dalam Nelpita Ulandar dkk, 2019, hlm. 228) adalah:

- a) *Fluency*(kelancaran) yang mengacu pada kebenaran dan kelancaran jawaban yang diberikan siswa.
- b) *Flexibility* (keragaman) yang mengacu pada cara-cara yang berbeda dan beragam yang diberikan siswa dalam memecahkan dan menyelesaikan masalah.
- c) *Originality* (cara baru) mengacu pada cara yang baru atau cara yang muncul dari diri siswa sendiri dan hanya dimiliki oleh siswa yang dituangkan dalam menyelesaikan masalah.

Guilford (dalam Ratri Sekar Pertiwi, 2017, hlm. 12) menyatakan bahwa terdapat empat komponen utama dari keterampilan berpikir kreatif yang meliputi:

- a) *Fluency*(kelancaran), merupakan suatu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide.
- b) *Flexibility*(fleksibilitas), merupakan suatu kemampuan dalam menghasilkan ide-ide yang lebih bervariasi.

- c) *Originality*(orisinalitas), merupakan kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada.
- d) *Elaboration*(elaborasi), merupakan suatu kemampuan untuk mengembangkan ide sehingga dihasilkan ide yang rinci dan detail.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator berpikir kreatif di atas memiliki kesamaan dengan memberikan suatu pandangan mengenai proses berpikir kreatif. Pada proses berpikir kreatif tersebut yang akan membantu siswa untuk menciptakan ide-ide baru atau gagasan kreatif dan menyelesaikan masalah-masalah tertentu di dalam proses hidup.

Maka dari itu, indikator yang peneliti pakai untuk penelitian adalah kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa kemampuan berfikir kreatif siswa SDN Sukanagara 01.

## **B. Penelitian Relevan**

Adapun penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan Resi Dayana, dkk pada tahun 2021 (dalam Jurnal Riset Pendidikan Dasar, Volume 4 Nomor 1, Tahun 2021) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Diorama dalam Pembelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” yang menunjukkan bahwa hasil posttest menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen dengan rata-rata kelas eksperimen 86 dan kelas kontrol 77,61. Setelah dilakukan posttest selanjutnya dilakukan uji hipotesis, data hasil hipotesis antar kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan thitung lebih besar dari pada ttabel, thitung 58 ttabel 2.02, dan artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua kelompok ini.

Perbedaan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol dikarenakan adanya perbedaan perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen. Berdasarkan penelitian terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan model *Project Based Learning* dengan pembuatan proyek diorama siklus hidup hewan dengan kelas kontrol

yang menerapkan model konvensional yaitu model eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Berdasarkan data hasil penelitian, pengolahan data, analisis data pembahasan data maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Diorama dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan Fahrurrozi, dkk pada tahun 2022 (dalam Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 4 Nomor 3, Tahun 2022) dengan judul “Pemanfaatan Model *Project Based Learning* sebagai Stimulus Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA Sekolah dasar” yang menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi dengan mengambil kesimpulan secara objektif, sistematis, dan generalis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan memberikan stimulus berpikir kreatif siswa, karena model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA di sekolah dasar yang mengharuskan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Novita Wulandari, dkk pada tahun 2019 (dalam Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, Volume 4 Nomor 1, Tahun 2019) dengan judul “Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Pop Up Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V” yang menunjukkan bahwa hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas V di SD Negeri Banaran 5 Sragen semester II tahun ajaran 2018/2019 diketahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II dalam penerapan model *Project Based Learning*. Hal ini dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dari pra siklus sampai siklus II.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pembelajaran tematik siswa kelas V dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat dibuktikan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa terdapat peningkatan, yang diupayakan melalui *Project Based Learning* antar siklus, yakni sebanyak 50% kategori (berpikir kreatif cukup) dari seluruh siswa mencapai kemampuan berpikir kreatif cukup di pra siklus, meningkat menjadi 58,3% kategori (berpikir kreatif tinggi) di siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 91,7% kategori (berpikir kreatif tinggi).

Dari beberapa penelitian terdahulu, diketahui bahwa penelitian yang dilakukan oleh Resi Dayana memiliki persamaan dengan peneliti yaitu membahas mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media diorama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD. Namun, penelitian terdahulu dengan peneliti memiliki perbedaan yaitu terletak pada tempat penelitian.

Yang mana peneliti melaksanakan penelitian di SDN Sukanaga 01 sehingga penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Fahrurrozi dan Novita Wulandari memiliki persamaan yaitu membahas mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Tetapi ada perbedaan dalam menggunakan metode penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Fahrurrozi menggunakan metode analisis isi dan penelitian Novita Wulandari menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Sedangkan peneliti menggunakan metode eksperimen.

### **C. Kerangka Pemikiran**

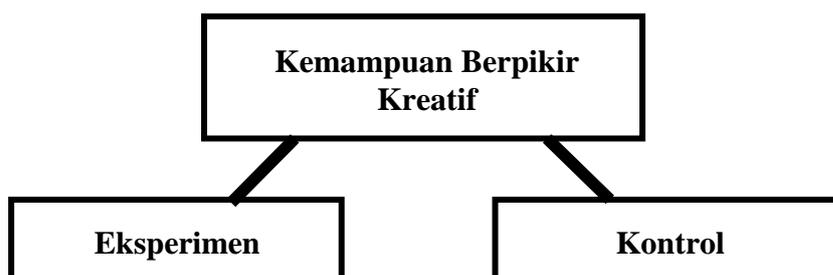
Berdasarkan dengan kajian teori yang telah dibahas, peneliti menarik kesimpulan bahwa rendahnya berpikir kreatif siswa karena guru kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran yang masih berlangsung secara konvensional dan bersifat *teacher centered* (berfokus pada guru). Keadaan ini tentu akan membuat siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran karena pada model ceramah ini guru menjadi pelaku utama dalam pembelajaran dan siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan materi yang disampaikan membuat suasana kelas kurang menyenangkan siswa, pembelajaran yang monoton, kurang aktif.

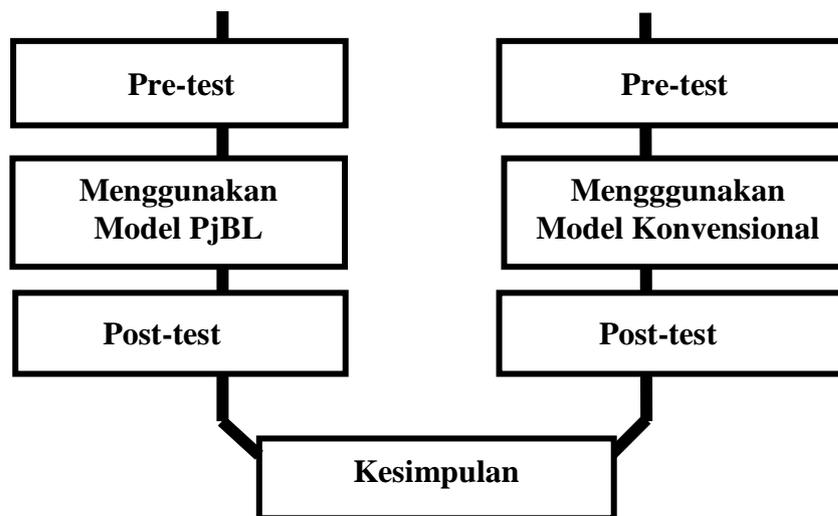
Sehingga siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran dan sering merasa bosan ketika berada di kelas.

Persepsi seperti ini akan mempengaruhi kurangnya berpikir kreatif siswa untuk mempelajari dan memecahkan masalah-masalah. Faktor penyebab adalah penggunaan model pembelajaran yang tidak menarik/tidak sesuai, kurangnya alat dan bahan ajar dan pendidik tidak memberikan kebebasan belajar pada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui ide dan pemikiran yang dimiliki. Hal ini yang membuat faktor penghambat kemampuan berpikir kreatif siswa tidak berkembang.

Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Salah satunya yaitu model pembelajaran *Project Based Learning*. Menurut Thomas (dalam Ibnu Badar al-Tabany, 2014 hlm. 42) . *Project Based Learning* ialah pendekatan pembelajaran yang terencana, kreatif serta menekankan kepada pembelajaran yang bersumber dari keadaan nyata. *Project Based Learning* berfokus pada ciri dan prinsip yang bertujuan agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, mengelola tugas dan waktu belajar, memecahkan masalah, mengintegrasikan pembelajaran yang sempurna, menghasilkan suatu produk atau karya berdasarkan hasil pemikiran kreatif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dalam proses kegiatan pembelajaran dua perlakuan yaitu model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai kelas eksperimen dan metode konvensional sebagai kelas kontrol. Yang mana untuk mengukur berpikir kreatif siswa baik kelas kontrol maupun eksperimen keduanya dilakukan tes awal yaitu disebut juga dengan pretes dan tes akhir atau postes, fungsi dari kedua tes ini yaitu untuk melihat sejauh manapeningkatan berpikir kreatif siswa tersebut sebelum dan sesudah dilaksanakan model pembelajaran serta untuk mengetahui perbandingan berpikir kreatif siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.





Gambar 2.6 Kerangka berpikir

#### D. Asumsi

Asumsi dasar dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Sukanagara 01 lebih tinggi dengan menggunakan model *Project Based Learning* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

#### E. Hipotesis Penelitian

Sudjana (dalam Dr. Riduwan, 2013, hlm. 162) mengartikan hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai satu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya. adapun hipotesis yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

##### 1. Hipotesis Penelitian

$H_0$  = Tidak terdapat peningkatan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media diorama.

$H_a$  = Terdapat peningkatan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media diorama.

##### 2. Hipotesis Statistik

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan :

$H_0$  = Tidak terdapat peningkatan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media diorama.

$H_a$  = Terdapat peningkatan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media diorama.

$\mu_1$  = Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* pada kelompok eksperimen.

$\mu_2$  = Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol.