**BAB II**

**LANDASAN TEORETIS**

**A. Pembelajaran Berbasis Proyek/ *Project Based Learning***

**1. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Proyek/ *Project Based Learning***

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*=PjBL) adalah [*metode*](http://eurekapendidikan.blogspot.com/2014/10/definisi-metode-menurut-para-ahli.html) [*pembelajaran*](http://eurekapendidikan.blogspot.com/2014/10/hakikat-proses-belajar-mengajar.html)yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk [*hasil belajar*](http://eurekapendidikan.blogspot.com/2014/10/pengertian-hasil-belajar.html). Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan [*metode*](http://eurekapendidikan.blogspot.com/2014/10/definisi-metode-menurut-para-ahli.html) belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata (Kemdikbud, 2013).

Project based learning atau [*pembelajaran*](http://eurekapendidikan.blogspot.com/2014/10/hakikat-proses-belajar-mengajar.html) berbasis proyek merupakan [*model*](http://eurekapendidikan.blogspot.com/2014/10/defenisi-dan-pengertian-model.html) [*pembelajaran*](http://eurekapendidikan.blogspot.com/2014/10/hakikat-proses-belajar-mengajar.html) yang berpusat pada siswa untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Siswa secara konstruktif melakukan pendalaman  pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan (Grant, 2002).

PjBL dirancang untuk digunakan pada permaslaahan komplek yang diperlukan pelajaran dalam melakukan investigasi dan memahaminya, berikut pengertian PjBL menurut beberapa para ahli.

1. Thomas Mergendoller dan Michaelson mengatakan PjBL adalah metode pengajaran sistematik yang mengikutsertakan pelajaran ke dalam pembelajaran pengetahuan dan keahlian yang kompleks, pertanyaan autentik dan perancangan produk dan tugas.
2. Baron B. mengatakan PjBL adalah pendekatan cara pembelajaran secara konstruktif untuk pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata relevan bagi kehidupannya.
3. Blumenfeld menjelaskan bahwa PjBL adalah pendekatan komprehensif untuk pengajaran dan pembelajaran yang dirancang agar pelajaran melakukan riset terhadap permasalahan nyata.
4. Boud dan Felleti mengemukakan PjBL adalah cara yang konstruktif dalam pembelajaran menggunakan permasalahan sebagai stimulus dan berfokus aktifitas pelajar.
5. Moeslichatoen dalam bukunya “metode pengajaran di taman kanak-kanak” mengatakan bahwa model pembelajaran berdasarkan proyek (PjBL) adalah suatu metode pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Menurut hasil penelitian terdapat hubungannya erta antara proses memperoleh pengalaman yang sebenarnya dengan pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan bagi anak harus diintegrasikan kehidupan anak yang banyak menghadapkan anak dengan pengalaman langsung.

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang menitikberatkan pada aktifitas siswa untuk dapat memahami suatu konsep dengan melakukan investigasi mendalam tentang suatu masalah dan menemukan solusi dengan pembuatan proyek.

PjBL diketahui sangat mendukung pelaksanaan KTSP untuk mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, mengingat PjBL merupakan pembelajaran yang komprehensif mengikutsertakan siswa melakukan investigasi secara kolaboratif (Mahanal, 2009). Santyasa (2006) juga menjelaskan bahwa di dalam PjBL proyek dilakukan secara kolaboratif dan inovatif yang berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan siswa atau masyarakat. Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa PjBL dalam pelaksanaannya menekankan pada pembelajaran yang kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif dalam hal ini menunjukkan bahwa antar siswa dalam kelompok saling ketergantungan dalam menyelesaikan proyek dan antara siswa satu dengan siswa yang lain akan mencapai suatu tujuan jika dalam kelompok tersebut dapat mencapai tujuan bersama yang diharapkan (Slavin, 1995; Arends, 1998; Heinich et al., 2002 dalam Santyasa, 2006).

PjBL membantu siswa dalam belajar pengetahuan dan ketrampilan yang kokoh yang dibangun melalui tugas-tugas dan pekerjaan otentik. Situasi belajar, lingkungan, isi, dan tugas-tugas yang relevan, realistik, otentik, dan menyajikan kompleksitas alami dunia nyata mampu memberikan pengalaman pribadi siswa terhadap obyek siswa dan informasi yang diperoleh siswa membawa pesan sugestif cukup kuat (Mahanal, 2009). Selain itu menurut Kamdi (2007) menjelaskan bahwa PjBL mendukung proses konstruksi pengetahuan dan pengembangan kompetensi produktif pebelajar yang secara aktual muncul dalam bentuk-bentuk keterampilan okupasional/teknikal (*technical skills*), dan keterampilan sebagai pekerja yang baik (*employability skills*).

Pembelajaran berbasis proyek membutuhkan suatu pendekatan pengajaran yang komperehensif di mana lingkungan belajar siswa perlu didesain agar siswa dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah-masalah autentik, termasuk pendalaman materi pada suatu topik mata pelajaran, dan melaksanakan tugas bermakna lainnya. Biasanya pembelajaran berbasis proyek memerlukan beberapa tahapan dan beberapa durasi, tidak sekedar merupakan rangkaian pertemuan kelas, serta belajar kelompok kolaboratif. Proyek memfokuskan pada pengembangan produk atau unjuk kerja (*performance*), secara umum siswa melakukan kegiatan: mengorganisasi kegiatan belajar kelompok mereka, melakukan pengkajian atau penelitian, memecahkan masalah, dan mensintesis informasi (Corebima, 2009).

Melalui *PjBL,* proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question* ) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yangmengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab,secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsipdalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. *PjBL* merupakan investigasi mendalam tentangsebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, makaPembelajaran Berbasis Proyek memberikan kesempatan kepada para peserta didik untukmenggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya,dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakaninvestigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi danusaha peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan permasalahan (*problem*) sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata dan menuntut siswa untuk melakukan kegiatan merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan siswa untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok. Hasil akhir dari kerja proyek tersebut adalah suatu produk yang antara lain berupa laporan tertulis atau lisan, presentasi atau rekomendasi.

**2. Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis Proyek/ *Project Based Learning***

Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek Menurut Thomas (2000, dalam Isriani, 2012: 127=128) yaitu:

Fokus pembelajaran terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan siswa bekerja secara otonom dalam mengontruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya untuk menghasilkan produk nyata.

Pembelajaran Berbasis Proyek menurut (Kemdikbud, 2013. h.2). memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja;

2. adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik;

3. peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan;

4. peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan;

5. proses evaluasi dijalankan secara kontinyu;

6. peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan;

7. produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif; dan

8. situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Peran instruktur atau guru dalam Pembelajaran Berbasis Proyek sebaiknya sebagai fasilitator, pelatih, penasehat dan perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi dan inovasi dari siswa.

**3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)**

Penjelasan Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek menurut (Kemdikbud 2013 h.5) yang garis besarnya sebagai berikut:

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar ( *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.

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

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

3. Menyusun Jadwal *(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.

4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek *(Monitor the Students and the Progress of the Project)*

Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara menfasilitasi 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.

5. Menguji Hasil *(Assess the Outcome)*

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

6. Mengevaluasi Pengalaman *(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 pengalamanya 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.

**4. FAKTA EMPIRIK KEBERHASILAN**

Kelebihan dan kekurangan pada penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek menurut (Kemendikbud 2013 h.3) yang garis besarnya dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. **Keuntungan Pembelajaran Berbasis Proyek**

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.

2. **Kelemahan Pembelajaran Berbasis Proyek**

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. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.

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

Untuk mengatasi kelemahan dari pembelajaran berbasis proyek di atas seorang pendidik harus dapat mengatasi dengan cara memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah, membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan proyek, meminimalis dan menyediakan peralatan yang sederhana yang terdapat di lingkungan sekitar, memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau sehingga tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga instruktur dan peserta didik merasa nyaman dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Berbasis Proyek ini juga menuntut siswa untuk mengembangkan keterampilan seperti kolaborasi dan refleksi. Menurut studi penelitian, Pembelajaran Berbasis Proyek membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka, sering menyebabkan absensi berkurang dan lebih sedikit masalah disiplin di kelas. Siswa juga menjadi lebih percaya diri berbicara dengan kelompok orang, termasuk orang dewasa. Pelajaran berbasis proyek juga meningkatkan antusiasme untuk belajar. Ketika anak-anak bersemangat dan antusias tentang apa yang mereka pelajari, mereka sering mendapatkan lebih banyak terlibat dalam subjek dan kemudian memperluas minat mereka untuk mata pelajaran lainnya. Antusias peserta didik cenderung untuk mempertahankan apa yang mereka pelajari, bukan melupakannya secepat mereka telah lulus tes.

**5. Peran Guru dan Peserta Didik dalam Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai berikut:**

Peran Guru adalah Merencanakan dan mendesain pembelajaran, Membuat strategi pembelajaran, Membayangkan interaksi yang akan terjadi antara guru dan siswa, Mencari keunikan siswa, Menilai siswa dengan cara transparan dan berbagai macam penilaian.

Peran Peserta Didik adalah Menggunakan kemampuan bertanya dan berpikir, Melakukan riset sederhana, Mempelajari ide dan konsep baru, Belajar mengatur waktu dengan baik, Melakukan kegiatan belajar sendiri/kelompok, Mengaplikasikanhasil belajar lewat tindakan dan Melakukan interaksi sosial (wawancara, survey, observasi, dan lain-lain).

**6. Sistem Penilaian Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)**

Penilaian pembelajaran dengan metoda Pembelajaran Berbasis Proyek harus diakukan secara menyeluruh terhadap sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek. Penilaian Pembelajaran Berbasis Proyek dapat menggunakan teknik penilaian yang dikembangkan oleh Pusat Penilaian Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu penilaian proyek atau penilaian produk. Penilaian tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. **Penilaian Proyek**

**a.** **Pengertian**

Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan dan kemampuan menginformasikan peserta didik pada mata pelajaran tertentu secara jelas (Kemdikbud, 2013).

**b. Penilaian tugas proyek**

Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode atau waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi atau penyelidikan sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan dan kemampuan siswa memberikan informasi tentang sesuatu yang menjadi penyelidikannya pada materi tertentu secara jelas. Pada penilaian proyek ada 3(tiga) hal yang perlu dipertimbangkan yaitu:

a. Kemampuan pengelolaan yaitu kemampuan siswa dalam memilih topik apabila belum ditentukan oleh guru, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan,

b. Relevansi yaitu kesesuaian dengan mata pelajaran dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran)

c. Keaslian yaitu proyek yang dilakukan siswa harus merupakan hasil karyanya,

dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek siswa.

Penilaian proyek dilakukan mulai dari perencanaan, proses pengerjaan, sampai hasil akhir proyek. Untuk itu, pendidik perlu menetapkan hal-hal atau tahapan yang perlu dinilai, seperti penyusunan disain, pengumpulan data, analisis data, dan penyiapan laporan tertulis.

Laporan tugas atau hasil penelitian juga dapat disajikan dalam bentuk poster. Pelaksanaan penilaian dapat menggunakan alat/instrumen penilaian berupa daftar cek atau skala penilaian.

**c. Teknik Penilaian Proyek**

Penilaian proyek dilakukan mulai dari perencanaan, proses pengerjaan, sampai hasil akhir proyek. Untuk itu, guru perlu menetapkan hal-hal atau tahapan yang perlu dinilai, seperti penyusunan disain, pengumpulan data, analisis data, dan penyiapkan laporan tertulis. Laporan tugas atau hasil penelitian juga dapat disajikan dalam bentuk poster. Pelaksanaan penilaian dapat menggunakan alat/ instrumen penilaian berupa daftar cek ataupun skala penilaian.

**Tabel 2.1 Contoh Teknik Penilaian Proyek**

Mata Pelajaran :

Nama Proyek :

Alokasi Waktu :

Guru Pembimbing :

Nama

NIS :

Kelas :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek** | **Skor (1-5)** |
| 1. | PERENCANAAN  a. Persiapan  b. Rumusan Judul |  |
| 2. | PELAKSANAAN  a. Sistematika Penulisan  b. Keakuratan Sumber Data / Informasi  c. Kuantitas Sumber Data  d. Analisis Data  e. Penarikan Kesimpulan |  |
| 3. | LAPORAN PROYEK :  a. Performans  b. Presentasi / Penguasaan |  |
|  | **TOTAL SKOR** |  |

Penilaian Proyek dilakukan mulai dari perencanaan , proses pengerjaan sampai dengan akhir proyek. Untuk itu perlu memperhatikan hal-hal atau tahapan yang perlu dinilai. Pelaksanaan penilaian dapat juga menggunakan *rating scale* dan *checklist.*

2. **Penilaian Produk**

**a. Pengertian**

Penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Penilaian produk meliputi penilaian kemampuan peserta didik membuat produk-produk teknologi dan seni, seperti: makanan, pakaian, hasil karya seni (patung, lukisan, gambar), barang-barang terbuat dari kayu, keramik, plastik, dan logam. Pengembangan produk meliputi 3 (tiga) tahap dan setiap tahap perlu diadakan penilaian yaitu:

1. Tahap persiapan, meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dan merencanakan, menggali, dan mengembangkan gagasan, dan mendesain produk.

2. Tahap pembuatan produk (proses), meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dalam menyeleksi dan menggunakan bahan, alat, dan teknik.

3. Tahap penilaian produk *( appraisal)* , meliputi: penilaian produk yang dihasilkan peserta didik sesuai kriteria yang ditetapkan.

**b. Teknik Penilaian Produk**

Penilaian produk biasanya menggunakan cara holistik atau analitik.

1. Cara holistik, yaitu berdasarkan kesan keseluruhan dari produk, biasanya dilakukan pada tahap *appraisal* .

2. Cara analitik, yaitu berdasarkan aspek-aspek produk, biasanya dilakukan terhadap semua kriteria yang terdapat pada semua tahap proses pengembangan.

**Tabel 2.2 Contoh Penilaian Produk**

Mata Ajar :

Nama Proyek :

Alokasi Waktu :

Nama Peserta didik :

Kelas/SMT :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Tahapan** | **Skor (1-5)** |
| 1. | Tahap Perencanaan Bahan |  |
| 2. | Tahap Proses Pembuatan  a. Persiapan Alat dan Bahan  b. Teknik Pengolahan  c. K3 (Keselamatan kerja, Keamanan dan  Kebersihan) |  |
| 3. | 3 Tahap Akhir (Hasil Produk)  a. Bentuk Fisik  b. Inovasi |  |
|  | **TOTAL SKOR** |  |

Catatan :

\*) Skor diberikan dengan rentang skor 1 sampai dengan 5, dengan ketentuan

semakin lengkap jawaban dan ketepatan dalam proses pembuatan maka semakin

tinggi nilainya.

**B. Keterampilan**

**1. Pengertian Keterampilan**

Kata keterampilan sama artinya dengan kata kecekatan. Terampil atau cekatan adalah kepandaian melakukan sesuatu dengan cepat dan benar. Seseorang yang dapat melakukan sesuatu dengan cepat tetapi salah tidak dapat dikatakan terampil. Demikian pula apabila seseorang  dapat melakukan sesuatu dengan benar tetapi lambat, juga tidak sapat dikatakan terampil (Soemarjadi, Muzni Ramanto, Wikdati Zahri,1991:2).

Sedangkan ruang lingkup keterampilan sendiri cukup luas, meliputi kegiatan berupa perbuatan, berpikir, berbicara, melihat, dan mendengar. Dalam pembelajaran, keterampilan dirancang sebagai proses komunikasi belajar untuk mengubah perilaku siswa menjadi cekat, cepat, dan tepat dalam melakukan atau menghadapi sesuatu.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah suatu bentuk kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan dalam mengerjakan sesuatu secara efektif dan efisien.

**2. Pengertian Keterampilan Menurut Para Ahli**

Setiap orang memiliki keterampilan yang merupakan suatu talenta dari Yang Maha Kuasa. Sebagian orang menyadari akan keterampilan yang dimilikinya, akan tetapi sebagian lagi belum atau tidak menyadari keterampilan dalam dirinya sendiri.

Definisi keterampilan adalah kemampuan seseorang dalam mengubah sesuatu hal menjadi lebih bernilai dan memiliki makna. Menggunakan keterampilan bisa saja dengan pikiran, akal dan kreatifitas. Jika keterampilan itu diasah, tidak menutup kemungkinan bila akan menghasilkan sesuatu yang menguntungkan.

Setiap para ahli memiliki pandangannya sendiri mengenai definisi keterampilan. Berikut pengertian keterampilan menurut para ahli:

1. Gordon (1994)

Keterampilan merupakan sebuah kemampuan dalam mengoperasikan pekerjaan secara lebih mudah dan tepat. Definisi keterampilan menurut Gordon ini cenderung mengarah pada aktivitas psikomotor.

1. Dunette (1976)

Keterampilan berarti mengembangkan pengetahuan yang didapatkan melalui training dan pengalaman dengan melaksanakan beberapa tugas.

1. Nadler (1986)

Keterampilan harus dilakukan dengan praktek sebagai pengembangan aktivitas.

1. Iverson (2001)

Keterampilan tidak hanya membutuhkan training saja, tetapi kemampuan dasar yang dimiliki setiap orang dapat lebih membantu menghasilkan sesuatu yang bernilai dengan lebih cepat.

1. Robbins (2000)

Keterampilan dibagi menjadi 4 kategori yaitu:

* *Basic Literacy Skill* : Keahlian dasar yang sudah pasti harus dimiliki oleh setiap orang seperti membaca, menulis, berhitung serta mendengarkan.
* *Technical Skill* : Keahlian secara teknis yang didapat melalui pembelajaran dalam bidang teknik seperti mengoperasikan komputer dan alat digital lainnya.
* *Interpersonal Skill* : Keahlian setiap orang dalam melakukan komunikasi satu sama lain seperti mendengarkan seseorang, memberi pendapat dan bekerja secara tim.
* *Problem Solving* : Keahlian seseorang dalam memecahkan masalah dengan menggunakan logikanya.

Dari pendapat para ahli diatas kita dapat menarik kesimpulan bahwa keterampilan setiap orang harus diasah melalui program training atau bimbingan lain. Training dan sebagainya pun didukung oleh kemampua dasar yang sudah dimliki seseorang dalam dirinya. Jika kemampuan dasar digabung dengan bimbingan secara intensif tentu akan dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dan bernilai bagi diri sendiri dan orang lain.

**3. Jenis-jenis Keterampilan Dasar Mengajar**

Keterampilan dasar mengajar yang haru ada pada seorang tenaga pengajar atau pendidik dapat dibedakan menjadi 8 jenis keterampilan. Keterampilan dasar mengajar tersebut adalah sebagai berikut:

a. Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan adalah suatu keterampilan menyajikan bahan belajar yang diorganisasikan secara sistematis sebagai suatu kesatuan yang berarti, sehingga mudah dipahami para peserta didik.

b. Keterampilan Bertanya

Bertanya merupakan suatu unsur yang selalu ada dalam proses komunikasi, termasuk dalam komunikasi pembelajaran. Keterampilan bertanya merupakan ucapan atau pertanyaan yang dilontarka guru sebagai stimulus untuk memunculkan atau menumbuhkan jawaban (respon) dari peserta didik.

c. Keterampilan Menggunakan Variasi Stimulus

Keterampilan menggunakan variasi stimulus merupakan keterampilan guru dalam menggunakan bermacam kemampuan dalam mengajar untuk memberikan rangsangan kepada siswa agar suasana pembelajaran selalu menarik, sehingga siswa bergairah dan antusias dalam menerima pembelajaran dan aktivitas belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif.

d. Keterampilan Memberi Penguatan

Memberi penguatan atau reincorcement merupakan tindakan atau respon terhadap suatu bentuk perilaku yang dapat mendorong munculnya peningkatan kualitas tingkah laku tersebut di saat yang lain.

e. Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran adalah usaha guru untuk mengkondisikan mental peserta didik agar siap dalam menerima pelajaran. Dalam membuka pelajaran peserta didik harus mengetahui tujuan yang akan dicapai dan langkah-langkah yang akan ditempuh.

Keterampilan menutup pelajaran adalah keterampilan guru dalam mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Dalam menutup pelajaran, guru dapat menyimpulkan materi pelajaran, mengetahui tingkat pencapaian peserta didik dan tingkat keberhasilan guna dalam proses belajar mengajar.

f. Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perseorangan

Keterampilan mengajar kelompk kecil adalah kemampuan guru melayani kegiatan peserta didik dalam belajar secara berkelompok dengan jumlah `peserta didik berkisar antara 3 hingga 5 orang atau paling banyak 8 orang untuk setiap kelomppoknya. Sedangkan keterampilan dalam pengajaran perorangan atau pengajarn individual adalah kemampuan guru dalam menentukan tujuan, bahan ajar, prosedur dan waktu yang digunakan dalam pengajaran dengan memperhatikan tuntutan-tuntutan atau perbedaan-perbedaan individual peserta didik.

g. Keterampilan Mengelola Kelas

Keterampilan mengelola kelas merupakan kemampuan guru dalam mewujudkan dan mempertahankan suasana belajar mengajar yang optimal.

h. Keterampilan Membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok kecil adalah suatu proses belajar yang dilakukan dalam kerja sama kelompok bertujuan memecahkan suatu permasalahan, mengkaji konsep, prinsip atau kelompok tertentu. Untuk itu guru memiliki peran sangat penting sebagai pembimbing agar proses diskusi dapat berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran.

**C. Hasil Belajar**

**1. Pengertian Hasil Belajar**

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dopengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern dari siswa itu sendiri.

Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya. Hasil belajar yang baik hanya dapat dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Untuk mengevaluasi hasil belajar siswa yang diharapkan, diperlukan tujuanyang bersifat operasional yaitu tujuan berupa tingkah lau yang dapat dikerjakan dan diukur. Tujuan berkaitan dengan sifat secara operasional dan tujuan pembelajaran khusus (Subiyanto, 1986:46).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan guru baik dibidang kogninif, afektik dan psikomotor (Ali, 2011:1).

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebil baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (slameto, 2003:16).

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar mengalami perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2006:30).

Menurut Sudjana (2005:45) mengemukakan bahwa “*pembelajaran dikatakan berhasil dilihat dari beberapa tipe hasil belajar, sikap dan cita-cita yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah*”

Pendapat lain dikemukakan oleh Bloom dalam Sudjana (2005:46) mengemukakan bahwa “*dalam tujuan pembelajaran yang kita capai terdiri dari 3 hal, yaitu bidang kognitif, bidang afektif dan bidang psikomotor*”

Berdasarkan teori taksonomi Bloom dalam (Dahlan M.D. h. 23) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan,mengamati).

Tipe hasil belahjar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

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

Menurut Howard Kingsley dalam Siti A (2012, h.17) membagi 3 macam hasil belajar:

a. Keterampilan dan kebiasaan

b. Pengetahuan dan pengertian

c. Sikap dan cita-cita

Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

**2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri. Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dari dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakakn oleh clark pada tahun 1981 bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh pengaruh siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian pula faktor dari luar diri siswa yakni lingkngan yang paling domian berupa kualitas pembelajar (Sudjana, 2006:39)

Dari beberapa pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni dari dalam individu siswa berupa kempuan personal (internal) dan faktor dari luar siswa yakni lingkungan.

**3. Manfaat Hasil Belajar**

Manfaat hasil belajar antara lain:

a. Bagi peserta didik yang memerlukan remedial

Guru harus percaya bahwa setiap peserta didik dalam kelasnya mampu mencapai kriteria ketuntasan setiap kompetensi, bila peserta didik mendapat bantuan yang tepat.

b. bagi peserta didik yang memerlukan pengayaan

Pengayaan dilakukan bagi peserta didik yang memiliki penguasaan lebih cepat dibandingkan peserta didik lainnya, atau peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar ketika sebagian besar peserta didik yang lain belum. Salah satu kegiatan pengayaan yaitu memberikan materi tambahan, latihan tambahan atau tugas individual yang bertujuan untuk memperkaya kompetensi yang telah dicapainya.

c. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan hasil belajar untuk perbaikan program dan kegiatan pembelajaran. Perbaikan program tidak perlu menunggu sampai akhir semester, karena bila dilakukan pada akhir semester bisa saja berarti perbaikan itu akan sangat terlambat.

d. Bagi Kepala Sekolah

Hasil belajar dapat digunakan oleh kepala sekolah untuk menilai tingkat keberhasilan peserta didik, kinerja guru, dan kinerja sekolah, serta sebagai bahan kajian dalam pengambilan keputusan dalam rangka pembinaan sekolah yang dipimpinnya.

**D. Tinjauan mengenai Pendidikan Kewarganegaraan**

Dalam tinjauan mengenai Pendidikan Kewarganegaraan akan dijelaskan beberapa pengertian mengenai Pendidikan Kewarganegaraan, tujuan Pendidikan Kewarganegaraan dan ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan. Untuk itu penjelasan mengenai pengertian Pendidikan Kewarganegaraanakan diuraikan sebagai berikut.

1. **Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan**

Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Kemudian menurut Azis Wahab (Cholisin, 2000:18) menyatakan bahwa PKn ialah media pengajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Karena itu, program PKn memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hukum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut.

Berbeda dengan pendapat di atas pendidikan kewarganegaraan diartikan sebagai penyiapan generasi muda (siswa) untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakatnya (Samsuri, 2011: 28).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter bangsa Indonesia, cerdas, terampil, dan bertanggungjawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945.

2. **Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan**

Tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan diatur dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

a. Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti-korupsi.

c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.

d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Ahmad Sanusi (dalam Cholisin: 2004:15) menyebutkan bahwa konsep-konsep pokok yang lazimnya merupakan tujuan *Civic Education* pada umumnya

adalah sebagai berikut:

a. Kehidupan kita di dalam jaminan-jaminan konstitusi.

b. Pembinaan bangsa menurut syarat-syarat konstitusi.

c. Kesadaran warga negara melalui pendidikan dan komunikasi politik.

d. Pendidikan untuk (ke arah) warga negara yang bertanggung jawab.

e. Latihan-latihan berdemokrasi.

f. Turut serta secara aktif dalam urusan-urusan publik.

g. Sekolah sebagai laboratoriun demokrasi.

h. Prosedur dalam pengambilan keputusan.

i. Latihan-latihan kepemimpinan.

j. Pengawasan demokrasi terhadap lembaga-lembaga eksekutif dan legislatif.

k. Menumbuhkan pengertian dan kerjasama Internasional.

Dari tujuan yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, diketahui bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan memuat beberapa hal yang memuat nilai-nilai karakter. Untuk mencapai tujuan tersebut Pendidikan Kewarganegaraan memiliki komponen-komponen yaitu pengetahuan kewarganegaraan (*civic* *knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), dan karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) yang masing-masing memiliki unsur. Berdasarkan pemaparan di atas dapat dikemukakan tujuan Pendidikan Kewaranegaran dapat diartikan sebagai mata pelajaran yang fokus pada pembentukan warga negara yang memiliki keterampilan intelektual, ketrampilan berpartisipasi dalam setiap kegiatan kewarganegaraan dan memiliki karakter kewarganegaraan yang kuat sehingga menjadikan warga negara yang cerdas dan berkarakter.

3. **Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan**

Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan diatur dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Ruang Lingkup mata pelajaran PKn untuk pendidikan dasar dan menengah secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

a. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.

b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.

c. Hak Asasi Manusia, meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan penghormatan dan perlindungan HAM.

d. Kebutuhan warga negara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

e. Konstitusi negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.

f. Kekuasaan dan politik, meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.

g. Pancasila, meliputi, kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.

h. Globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan ruang lingkup PKn di atas, diketahui bahwa materi yang ada dalam PKn terdiri dari diantaranya tentang materi nilai-nilai, norma dan peraturan hukum yang mengatur perilaku warga negara, sehingga diharapkan peserta didik dapat mengamalkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari menjadi karakter

pribadi yang melekat pada setiap individu peserta didik.

4. **Sejarah Pendidikan Kewarganegaraan**

Menurut Nu’man Soemantri (Cholisin, 2004:44-57), secara singkat sejarah perkembangan PKn sesudah kemerdekaan diawali dengan pendidikan moral di Indonesia yang berisi nilai-nilai kemasyarakatan, adat dan agama. Pada tahun 1957, pelajaran kewarganegaraan membahas cara memperoleh dan kehilangan kewargaan negara. Pada tahun1961, istilah kewarganegaraan berubah menjadi *civics* yang membahas tentang sejarah nasional, sejarah Proklamasi, UUD 1945, Pancasila, pidato-pidato kenegaraan presiden, pembinaan persatuan dan kesatuan bangsa. Pembelajaran *civics* dilaksanakan dengan menggunakan metode indoktrinasi. Pada tahun 1968, pemerintah menetapkan kurikulum yang baru dengan mengganti nama pelajaran Kewargaan Negara menjadi Pendidikan Kewargaan Negara/ PKn. Kemudian diadakan Seminar Nasional Pengajaran dan pendidikan *civics* di Tawangmangu Surakarta tahun 1972 yang menghasilkan antara lain; menetapkan istilah Ilmu Kewargaan Negara (IKN) sebagai pengganti *civics*, dan Pendidikan Kewargaan Negara sebagai pengganti stilah *civic* *education.*

Pada kurikulum tahun 1989, Pendidikan Kewarganegaraan diatur dalam Undang-Undang No.2 Tahun 1989 tentang SPN Pasal 39 ayat 2, yaitu Pancasila yang mengarah pada moral, tentunya diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian kurikulum 1994 bergulir lebih pada upaya memadukan kurikulum-kurikulum sebelumnya. Kurikulum 1994 sebagai salah satu upaya dalam melaksanakan UU no.2 Tahun 1989, yaitu memilih mengintegrasikan antara pengajaran pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan menjadi PPKn. Kurikulum tahun 2004/ kurikulum KBK juga membawa perubahan nama dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menjadi Pendidikan Kewarganegaraan, isinya meliputi beberapa aspek yaitu, Pancasila, persatuan dan kesatuan, norma, hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, dan globalisasi.

Tetapi dengan adanya perubahan UU No. 2 Tahun 1989 yang diubah dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional nama pendidikan Pancasila tidak dieksplisitkan lagi, sehingga berubah nama menjadi Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila dimasukkan dalam PKn. Begitu pula kurikulum 2004 memperkenalkan istilah pengganti PPKn dengan Kewarganegaraan/ Pendidikan kewarganegaraan. Perubahan ini juga nampak diikuti dengan perubahan Isi PKn yang lebih memperjelas akar keilmuan yakni politik, hukum, dan moral (Cholisin, 2004: 57). Perkembangan paradigma PKn di

Indonesia antara paradigma lama dan Paradigma Baru untuk memberikan istilah PKn yang sejalan dengan tuntunan era reformasi dan yang sekarang dikembangkan dengan standar isi).

Paradigma baru PKn antara lain memiliki struktur organisasi keilmuan yang jelas yakni berbasis pada ilmu politik, hukum, filsafat moral/ filsafat Pancasila dan memiliki visi yang kuat *nation and character building, citizen* *empowerment* (pemberdayaan warga negara), yang mampu mengembangkan *civil* *society* (masyarakat kewargaan) yang memiliki arti penting dalam pembaharuan Pendidikan Kewarganegaraan yang sejalan dengan sistem politik demokratis. Paradigma baru ini merupakan upaya untuk menggantikan paradigma lama PKn (PPKn), yang antara lain bercirikan struktur keilmuan yang tidak jelas, materi disesuaikan dengan kepentingan politik rezim, memiliki visi untuk memperkuat *state building* (Negara otoriter birokratis) yang bermuara pada posisi warga negara sebagai kaula atau obyek yang sangat lemah ketika berhadapan dengan penguasa. Akibat dari kondisi tersebut, PKn semakin sulit untuk mengembangkan

karakter warga negara yang demokratis (Cholisin, 2008:10).

Dari pemaparan di atas dapat dikemukakan bahwa sejarah perkembangan PKn di Indonesia mengalami pergantian nama dari *civics*, kewargaan negara, PMP, PPKn, kemudian menjadi PKn. Perubahan ini juga nampak diikuti dengan perubahan isi PKn yang lebih memperjelas akar keilmuan yakni politik, hukum dan moral. Penanaman nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari menjadi kurang terinternalisasi melaui pembelajaran PKn di kelas. Sehingga menyebabkan semakin sulit mengembangkan Pendidikan Karakter dikarenakan materi PKn lebih fokus pada materi pendidikan politik dan hukum.

**5. Nilai-nilai Karakter dalam PKn**

Kegiatan pembelajaran, selain untuk menjadikan peserta didik menguasai materi, juga dirancang untuk mengenal, menyadari/ peduli, dan menginternalisasi nilai-nilai dan menjadikannya perilaku. Dalam struktur kurikulum kita, ada dua mata pelajaran yang terkait langsung dengan pengembangan budi pekerti dan akhlak mulia, yaitu Pendidikan Agama dan PKn. Kedua mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang secara langsung (eksplisit) mengenalkan nilai-nilai, dan sampai taraf tertentu menjadikan peserta didik peduli dan menginternalisasi nilai-nilai (Sri Narwanti, 2011:83-85). Namun dikarenakan nilai-nilai karakter yang ditanamkan terlalu banyak, sehingga tidak memungkinkan untuk ditanamkan seluruhnya pada setiap mata pelajaran. Penanaman nilai-nilai karakter yang terlalu banyak dan dibebankan pada setiap mata pelajaran dirasa terlalu berat, sehingga dipilih beberapa yang menjadi nilai utama dan dikelompokkan menjadi nilai-nilai karakter yang sesuai dengan mata pelajaran yang dianggap sesuai. Distribusi nilai-nilai utama dalam mata pelajaran PKn adalah Nasionalis, patuh pada aturan sosial, demokratis, jujur, menghargai keragaman, sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain (Kemdiknas, 2010:37).

Sesuai dengan tujuan PKn dalam Permendiknas tentang Standar isi yang salah satunya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, dan berdasarkan komponen substansi PKn yang meliputi: pengetahuan kewarganegaraan, ketrampilan kewarganegaraan, dan karakter kewarganegaraan, menunjukan bahwa salah satu misi yang diemban PKn adalah pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang menjadi misi PKn meliputi seluruh aspek yang

dibutuhkan demi terciptanya warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan amanat Undang-Undang Dasar 1945, yaitu warga negara yang cerdas berdasarkan substansi pengetahuan Kewarganegaraan (*civic knowledge*), terampil berdasarkan substansi keterampilan kewarganegaraan *(civic skill*), dan warga negara yang berkarakter berdasarkan substansi karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*). Ketiga aspek inilah yang akan dibangun dalam diri peserta didik manusia Indonesia, yang nantinya akan berkembang menjadi sebuah penalaran yang akan terwujud dalam perilaku bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sesuai dengan cita-cita membangun masyarakat madani dengan kekuatan pemberdayaan warga negara (*citizen empowerment*), tentu saja dengan materi karakter yang bersumber pada nilai-nilai yang ada dalam masyarakat bangsa Indonesia.

Nilai-nilai karakter yang diajarkan dalam PKn meliputi nilai karakter pokok dan nilai karakter utama. Nilai karakter pokok mata pelajaran PKn meliputi: kereligiusan, kejujuran, kecerdasan, ketangguhan, kedemokratisan, dan kepedulian. Sedangkan nilai karakter utama mata pelajaran PKn yaitu; nasionalisme, kepatuhan pada aturan sosial, menghargai keberagaman, kesadaran akan hak dan kewajiban diri dan orang lain, bertanggung jawab, berfikir logis, krits, kreatif, dan inovatif, dan kemandirian (Kemendiknas, 2010:19). Nilai-nilai karakter ini dapat dikembangkan lebih luas lagi agar dapat memperkuat fungsi PKn sebagai Pendidikan Karakter pada peserta didik.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dikemukakan bahwa untuk membentuk karakter warga negara yang mampu berpikir dan bertindak sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945, selain tiga komponen yaitu *civic knowledge*, *civic skill*, *civic disposition*, juga diperlukan pendidikan karakter yang merupakan

nilai-nilai yang mengatur kehidupan sehari-hari yang mencakup pengenalan nilai-nilai, kesadaran akan pentingnya nilai itu secara mendalam, dan dapat diwujudkan

dalam penghayatan tingkah laku keseharian terutama dengan pembelajaran PKn dan dengan pengenalan nilai-nilai yang terpadu dalam mata pelajaran PKn.

**E.** **HASIL PENELITIAN TERDAHULU YANG SESUAI DENGAN**

**PENELITIAN**

Adapun hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 2.3

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Judul penelitian | Penulis/Tahun | Isi dan Hasil Penelitian |
| Peningkatan HasilBelajar  IPS Melalui Penerapan Metode Project Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek) Pada Siswa Kelas V Di SD Islam Al-Syukro Universal | Djehan Nur Mulyani 1110018300075  (2013/2014) | Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa, aktivitas belajar siswa, dan respon siswa terhadap metode *Project Based Learning*. Penelitian ini dilakukan di SD Islam Al-Syukro kelas V pada tahun ajaran 2013/2014.Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa. Peningkatankemampuan hasil belajar dapat dilihat dari teknik analisis data yang dilakukan secara kuantitatif indikator keberhasilan penelitian ini dilihat dari ketuntasanbelajar siswa sebanyak 75%, dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 65. Dari hasil penelitian, pada siklus pertama ketuntasan belajar yang dicapai sebanyak70%, dan siklus kedua sebanyak 97%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dapat meningkat melalui metode Project Based Learning. |
| Peningkatan Disiplin Dalam Pembelajaran Sub Tema: Aku Merawat Tubuhku Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Pada Siswa Kelas 1 SDN2 Sedayu Grobogan Tahun 2014/2015 | Nuriyah Miftaqul jannah, A54F121004(2014/2015) | Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan disiplin dalam pembelajaran sub tema; aku merawat tubuhku melalui penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) pada siswa kelas 1 SDN 2 Sedayu Grobogan Tahun 2014/2015. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, siklus pertama dan siklus kedua. Berdasarkan deskripsi pelaksanaan tindakan, hasil penelitian, dan pembahasan, diperoleh data adanya peningkatan disiplin dalam setiap siklus. Displin pada pra siklus 38% meningkat 24% menjadi 62% pada siklus I dan meningkat pada siklus II sebanyak 24% yaitu mencapai 86%. Kesimpulan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) dapat meningkatkan disiplin dalam pembelajaran sub tema: aku merawat tubuhku di kelas 1 SDN 2 Sedayu Grobogan Tahun 2014/2015. |

**F. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan guru sebagai pendidik. Sering dikatakan mengajar adalah mengorganisasikan aktifitas siswa dalam arti yang luas. Peran guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar lebih memadai. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru.

Dalam pemikiran murid tidak terjadi gerak proses belajar, kalau hal baru dalam materi pelajaran itu disajikan tidak jelas. Sejalan dengan hal itu Rooijakkers (2003: 15) menjelaskan bahwa keberhasilan seseorang pengajar akan terjamin, jika pengajar itu dapat mengajak para muridnya mengerti suatu masalah melalui semua tahapan proses belajar, karena dengan cara begitu murid akan memahami hal yang akan diajarkan. Dengan begitu dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan model-model atau pendekatan mengajar yang dapat menjamin pembelajaran berhasil sesuai yang direncanakan.

Proses belajar mengajar banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilannya antara lain penguasaan materi, kemampuan awal yang dimiliki siswa, pendekatan pengajaran yang digunakan maupun ketepatan pemilihan metode pengajarannya. Untuk mengetahui berhasil tidaknya dan tepat tidaknya pendekatan dan metode pengajaran yang digunakan perlu diadakan evaluasi penggunaan pendekatan dan model mengajar yang tepat menciptakan kondisi belajar yang bermakna.

Pendekatan dan metode yang dipilih guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran hendaknya mendukung untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Semakin tepat dan sesuai dalam memilih metode mengajar, berarti memberikan hasil yang lebih baik. Pemilihan model *Project Based Learning (PjBL)* dimaksudkan agar dalam kegiatan pembelajaran PKn dapat memberikan pengalaman langsung, dapat memberi contoh dalam bentuk nyata. Penggunaan pendekatan dan model ini diharapkan agar dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga konsep yang mereka dapatkan akan lebih lama tertanam dalam ingatan mereka. Implikasi yang diharapkan ialah dengan menggunakan metode tersebut dapat meningaktkan proses dan hasil belajar pada ranah kognitif siswa.

Pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik dengan materi yang sama pada kelas yang sama diprediksikan akan memberikan hasil yang memuaskan. Kelas yang sama disini telah diasumsikan bahwa kelas tersebut kemampuan awalnya terdistribusi normal dan homogen, sehingga hanya faktor *treatmen* yang sama dengan dilakukan perbaikan pada tahap berikutnya diharapkan bisa menghasilkan hasil berupa prestasi yang memuaskan. Siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dapat dipastikan juga menghasilkan hasil belajar yang baik, sedangkan untuk siswa yang memiliki kemampuan awal rendah dapat dipastikan juga menghasilkan hasil belajar yang rendah dengan *treatmen* yang sama.

Kajian antara model pembelajaran, mengajar guru dan kemampuan awal siswa secara terpisah akan berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penyajian materi pelajaran oleh guru yang sebelumnya telah dirancang dan dilaksanakan dengan baik tidak akan memberi manfaat yang berarti jika tidak didukung oleh kemampuan awal siswa. Prestasi belajar yang diharapkan oleh guru dan siswa dengan model pembelajaran dan metode tersebut juga tidak akan maksimal. Dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* diharapkan siswa dapat memperoleh prestasi yang baik.

Peneliti menerapkan model *Project Based Learning (PjBL)* pada proses pembelajaran di kelas IV SDN Karangsetra Kecamatan Cangkuang Kabupaten Bandung pada materi Sistem Pemerintahan Desa dan Kecamatan. Model ini dianggap tepat karena sesuai dengan materi yang memerlukan kemampuan berpikir dalam pemecahan masalahnya. Model *Project Based Learning (PjBL)* merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengaktifkn siswa saat pembelajaran. Proses belajar siswa akan muncul dengan adanya minat belajar siswa. Guru dalam melaksanakan model pembelajaran ini bertugas untuk mengendalikan jalannya proses pembelajaran.Dengan diterapkan model *Project Based Learning (PjBL)* dalam pembelajaran kelas IV di SDN Karangsetra pada materi Sistem Pemerintahan Desa dan Kecamatan, pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Performansi guru juga dapat meningkat dengan adanya pengelolaan kelas dalam proses pembelajaran.

**Bagan 1. Skema Pembelajaran**

**Minat belajar siswa menjadi rendah, sehingga menyebabkan aktifitas belajar siswa berkurang. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa tidak maksimal.**

**Kondisi**

**Awal**

**Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang efektif dan efisien. Guru masih menerapkan model ceramah.**

**Siklus 1**

**Melakukan PTK dengan menggunakan model PjBL (*Project Based Learning*)**

**Tindakan**

**Siklus 2**

**Proses dan hasil belajar siswa serta performansi guru**

**Kondisi**

**Akhir**

**G. HIPOTESIS**

Berdasarkan pada asumsi dan kerangka berfikir sebagaimana telah diuraikan diatas, maka diajukan hipotesis penelitian ini adalah: “**Penerapan Model *PjBL (Project Based Learning)* dalam meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn (Penelitian Tindakan Kelas pada materi sistem pemerintahan desa dan kecamatan di kelas IV semester 1 SDN Karangsetra Kecamatan Cangkuang Kabupaten Bandung)**”.