



“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (*PROJECT-BASED LEARNING*) PADA POKOK BAHASAN MASA KOLONIAL EROPA DI INDONESIA TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR IPS KELAS VII SMP N 2 JUWANA TAHUN PELAJARAN 2015/2016”

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Anis Sayekti

3101412051



PENDIDIKAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

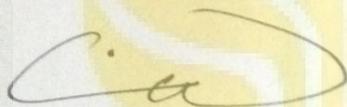
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Unnes pada:

Hari : **Senin**

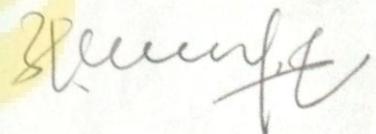
Tanggal : **8 Agustus 2016**

Dosen Pembimbing I



Drs. Ba'in, M.Hum
NIP. 19630706 19902 1 001

Dosen Pembimbing II



Romadi, S.Pd., M.Hum
NIP. 19691210 20050 1 001

UNNES
Mengetahui
Ketua Jurusan Sejarah
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd
NIP. 19640605 19890 1 1001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin

Tanggal : 15 Agustus 2016

Penguji Skripsi

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Tsabit Azinar Ahmad, S.Pd, M.Pd
NIP. 19860724 2012121002

Romadi, S.Pd, M.Hum
NIP. 196912102005011001

Drs. Bain, M.Hum
NIP. 196307061990021001

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dekan Fakultas Ilmu Sosial,



Drs. Moh Solehatul Mustofa, MA
NIP. 196308021988031001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, Agustus 2016

Anis Sayekti

A rectangular box containing a handwritten signature in black ink. The signature is cursive and appears to read 'Anis Sayekti'.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

NIM. 3101412051

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Jadilah seperti karang di lautan yang selalu kuat meskipun terus dihantam ombak dan lakukanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan juga untuk orang lain, karena hidup itu cuma sekali.

Persembahan

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas terselesaikannya skripsi ini, karya sederhana ini penulis persembahkan untuk:

- wanita terhebat dalam hidupku, Ibu Patmi, yang tak pernah putus doa serta usaha untuk putri kecilmu, serta pria terhebat dalam hidupku, Bapak Sudiro, terima kasih atas cinta, peluh keringat, dan kucuran semangat serta motivasi dalam hidupku.
- adikku-adikku tercinta, Aji Suryawan, Rifqi Adha Maulana dan Talitha Namira Huwaida, terima kasih untuk cinta dan dukunganmu untukku meraih impian.
- sahabatku tercinta, Sonia Auzhy Syah Putri, Awalia Lusiana Dewi, dan Ila Raudhatul Jannah, yang telah berjuang bersama-sama dalam meraih impian.
- dosen dan guruku, terima kasih atas ilmu yang diajarkan.
- Almameter Unnes

PRAKATA

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) Pada Pokok Bahasan Masa Kolonial Eropa di Indonesia Terhadap Keaktifan Belajar IPS Kelas VII SMP Negeri 2 Juwana Tahun Pelajaran 2015/2016* ini dapat terselesaikan.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kesulitan dan hambatan, namun berkat bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesempatan untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Moh. Solehatul, MA., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang memberikan motivasi penulis.
3. Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd., Ketua Jurusan Sejarah yang memberikan motivasi dan inspirasi penulis.
4. Drs. Ba'in, M.Hum., pembimbing yang tidak lelah memberikan bimbingan, petunjuk, nasehat, dan arahan bagi penulis agar menyelesaikan skripsi ini.
5. Romadi, S.Pd.,M.Hum., pembimbing yang tidak lelah memberikan bimbingan, petunjuk, nasehat, dan arahan bagi penulis agar menyelesaikan skripsi ini.

6. Suroso, S.Pd.,M.Pd., Kepala SMP Negeri 2 Juwana yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis di SMP Negeri 2 Juwana.
7. Eko Mudiono, S.Pd., Guru IPS di SMP Negeri 2 Juwana yang telah membantu dan membimbing penulis selama melakukan penelitian serta memberikan informasi yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.
8. Peserta didik kelas VII C dan VII B SMP Negeri 2 Juwana yang bersedia membantu dalam kelancaran penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga kebaikan dan bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT dan mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan makna dan manfaat bagi pembaca.

UNNES Semarang, Agustus 2016
Penyusun
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Anis Syekti
NIM. 3101412051

Abstract

Sayekti, Anis.2016. The Influence Learning Project-Based Learning Design On The Subject Of European Colonial Period In Indonesia Towards Learning Activity IPS Class VII SMP Negeri 2 Juwana Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi, Jurusan Sejarah FIS, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Bain, M.Hum., Romadi, S.Pd.,M.Hum., 86 page.

Key Word: Influence, Project-Based Learning Design, Activity.

Activeness of student learning is one of the things that will no doubt provide great effect to the learning process, because in the learning process has always required the student activity in it, so that should be a model of learning that are more creative and innovative. One model that can be applied is a Project Based Learning model. This study aims to determine how much influence the students' learning activeness taught using Project Based Learning model in social studies class VII SMP Negeri 2 Juwana.

This research using a quantitative approach type experiment with Pre Experimental Design form PreTest-PostTest One Control Group Design put the subject of research that selected random into one eksperiment classroom. Population research that all student's class VII SMP Negeri 2 Juwana tahun ajaran 2015/2016. Sampling was conducted with simple random sampling and selected class VII C as the sample research. Data collection technique with the observation, documentasion and questionnaire. Analysis data research conducted in two step that is analysis instruments and analysis data research. Analysis instrument research include the validitas test, and reliabilitas questionnaire test, while analysis data research comprise normality test, pretest dan posttest and regression test.

Based on the results of the study, showed that the average value of the variable posttest PBL = 119.22 and the value of learning activities = 32.125. Regression test results show the value $t = 2,522$ and $0,349$ because $t\text{-hitung} > t\text{-table}$, the mean regression. This indicates that the application of the implementation of the Project Based Learning model influence on students learning activeness. The coefficient of determination obtained = 0.12. This means that students learning activeness score of 12 % influenced the Project Based Learning model and the remaining 88 % are influenced by other factors.

Application of Project Based Learning model affect the activity of social studies students of class VII SMP Negeri 2, so expect a Project Based Learning model can be used as a reference model for use in social studies learning. Recommendation proposed that the teacher is always innovating by using creative and innovative learning model, so that students are always active in the learning process in the classroom.

SARI

Sayekti, Anis.2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) Pada Pokok Bahasan Masa Kolonial Eropa di Indonesia Terhadap Keaktifan Belajar IPS Kelas VII SMP Negeri 2 Juwana Tahun Pelajaran 2015/2016.* Skripsi, Jurusan Sejarah, FIS, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Ba'in, M.Hum., Romadi, S.Pd.,M.Hum., 86 halaman.

Kata kunci: Pengaruh, Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Keaktifan.

Keaktifan belajar siswa adalah salah satu hal yang tidak dipungkiri memberikan pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran, karena di dalam setiap proses belajar selalu diperlukan aktivitas siswa di dalamnya, sehingga perlu dilakukan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model Pembelajaran Berbasis Proyek.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh keaktifan belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek pada pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan desain *Pre Experimental Design* bentuk *PreTest-PostTest One Control Group Design* yaitu menempatkan subjek penelitian ke dalam satu kelas kelompok eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana tahun pelajaran 2015/2016. Pengambilan sampel dilakukan dengan *cluster random sampling* dan dipilih kelas VII C sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi, dan angket. Analisis data penelitian dilakukan dalam dua hal yaitu analisis instrumen dan analisis data penelitian. Analisis instrumen meliputi uji validitas dan uji reliabilitas angket uji coba, sedangkan analisis data penelitian meliputi uji normalitas, dan uji regresi.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan rata-rata nilai *posttest* variabel PBL = 119,22 dan nilai aktivitas belajar = 32,125. Hasil uji regresi menunjukkan nilai $t = 2.522$ dan $t_{tabel} = 0,349$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka regresi berarti. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Koefisien determinasinya diperoleh = 0.12. Hal ini berarti skor keaktifan belajar siswa 12% dipengaruhi model Pembelajaran Berbasis Proyek dan sisanya 88% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya.

Penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek berpengaruh terhadap keaktifan belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana, sehingga diharapkan model Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dijadikan sebagai salah satu referensi model untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Saran diajukan agar guru selalu berinovasi dengan menggunakan model pembelajaran inovatif dan kreatif, agar siswa selalu aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PEMHESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRACT	viii
SARI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat	7
E. Batasan Istilah.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Pustaka	11
B. Landasan Teori.....	13

C. Kerangka Berfikir	39
D. Hipotesis	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
A. Pendekatan Penelitian	44
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	48
C. Variabel Penelitian.....	49
D. Teknik dan Instrumen Pengambilan Data.....	50
E. Proses Pembelajaran Berbasis Proyek	52
F. Analisis Data.....	59
G. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	65
A. Hasil Penelitian	66
B. Pembahasan	76
BAB V PENUTUP.....	82
A. Simpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	8

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain <i>Pretest-PostTest Control Group Design</i>	45
Tabel 3.2 Perhitungan Validitas Angket Uji Coba.....	61
Tabel 4.1 Hasil Data Pemanfaatan PBL.....	68
Tabel 4.2 Indikator Penilaian Aktivitas Belajar.....	69
Tabel 4.3 Hasil Data Aktivitas Siswa.....	70
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data.....	71
Tabel 4.5 Uji Linearitas Regresi.....	72
Tabel 4.6 Uji Regresi (<i>Coefficients</i>).....	73
Tabel 4.7 Uji Signifikansi Simultan (Uji F).....	74
Tabel 4.8 Uji R^2 (<i>Model Summary</i>).....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	42
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Siswa Kelas Eksperimen (VII C).....	87
2. Daftar Siswa Kelas Uji Coba (VII B)	89
3. Silabus	90
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	93
5. Kisi-kisi Angket Keaktifan	108
6. Angket Keaktifan	111
7. Penilaian Indikator Keaktifan Belajar	116
8. Kisi-kisi Angket Model Pembelajaran Berbasis Proyek.....	119
9. Angket Model Pembelajaran Berbasis Proyek.....	120
10. Lembar Validitas Instrumen Keaktifan.....	125
11. Lembar Validitas Instrumen PBL	126
12. Lembar Reliabilitas Keaktifan	127
13. Lembar Reliabilitas PBL.....	129
14. Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	131
15. Hasil Perhitungan Data <i>PreTest</i> Keaktifan.....	132
16. Hasil Perhitungan Data <i>PostTest</i> Keaktifan.....	133
17. Hasil Perhitungan <i>PreTest</i> Angket PBL	134
18. Hasil Perhitungan <i>PostTest</i> Angket PBL.....	135
19. Perhitungan Data Pemanfaatan Model PBL	136
20. Lembar Observasi Aktivitas Pembelajaran.....	137
21. Lembar Hasil Penilaian Observasi.....	138
22. Hasil Perhitungan Uji Linearitas Regresi.....	140
23. Hasil Perhitungan Uji Regresi.....	141

24. Hasil Perhitungan Uji Signifikasi Simultan (Uji F).....	142
25. Hasil Perhitungan Uji R ²	143
26. Lembar Penugasan PBL.....	144
27. Rubrik Penilaian Proyek	148
28. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian.....	150
29. Foto Pembelajaran Kelas Eksperimen	151



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kegiatan belajar diperlukan keterlibatan unsur fisik maupun mental, sebagai suatu wujud reaksi. Pikiran dan otot-ototnya harus dapat bekerja sama secara harmonis, sehingga subjek belajar itu bertindak atau melakukannya. Belajar harus aktif, tidak sekedar apa adanya, menyerah pada lingkungan, tetapi semua itu harus dipandang sebagai tantangan yang memerlukan reaksi. Jadi, orang yang belajar itu harus aktif, bertindak dan melakukannya dengan segala panca inderanya secara optimal (Sardiman, 1996: 40). Dengan demikian proses belajar harus berpusat pada siswa melalui berbagai aktivitas fisik dan aktivitas mental.

Pembelajaran aktif merupakan suatu pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga mereka mendapat berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman. Siswa dilibatkan dalam aktivitas-aktivitas pembelajaran untuk mendapatkan berbagai informasi, sehingga siswa secara mudah memahami pelajaran yang disampaikan (Mulyasa, 2009: 191).

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari beberapa banyak interaksi antara siswa dengan guru maupaun siswa dengan siswa yang

lain, sehingga keaktifan siswa dapat menunjang proses belajar mengajar agar berjalan secara efisien dan dapat mencapai hasil yang diinginkan oleh guru maupaun siswa.

Masalah utama dalam pembelajaran pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri. Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikirnya (Trianto, 2011: 5).

Untuk jenjang SMP/MTs, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan korelasi (*correlated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun mengacu pada beberapa disiplin ilmu secara terbatas kemudian dikaitkan dengan kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik, usia, tingkat perkembangan berpikir, kebiasaan bersikap, dan berperilaku. Dalam dokumen Permendiknas (2006) dikemukakan bahwa IPS SMP/MTs memiliki kesamaan dengan IPS SD/MI, yakni mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi, maka secara konseptual materi pelajaran di

SMP belum mencakup dan mengkomodasi seluruh disiplin ilmu sosial (Suprayogi dkk, 2011: 30).

Tujuan pendidikan IPS diarahkan pada pembentukan sikap dan kepribadian profesional serta peningkatan penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional peserta didik. Untuk mencapai tujuan itu, pembelajaran IPS sebagai implementasi pendidikan IPS dilaksanakan dengan orientasi agar terjadi *transfer of values*, dan bukan semata mata agar terjadi *transfer of knowledge* (Suwito, 2013: 16).

Dalam sebuah proses pembelajaran, terlebih lagi materi pembelajaran IPS dengan materi sejarah, aktifitas belajar yang tinggi sangat diharapkan dapat terjadi sehingga anggapan bahwa pelajaran IPS dengan materi sejarah hanya menghafal tanggal, tahun, tempat, dan tokoh dapat dihapuskan dari pikiran siswa. Dalam hal ini pembelajaran sejarah sangat penting, karena sebagai penghubung antara masa lampau dan masa kini. Dengan adanya pembelajaran IPS memungkinkan siswa untuk mengetahui keadaan di masa lampau dan mengambil pelajaran yang berarti di masa kini, selain itu pembelajaran IPS materi sejarah juga berupaya dalam membangun rasa nasionalisme dan cinta tanah air. Mengingat begitu pentingnya pembelajaran sejarah, maka dalam sebuah proses pembelajaran guru diharapkan agar mampu melibatkan peserta secara aktif belajar di kelas.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMP N 2 Juwana, dimana dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas VII yang menunjukkan bahwa siswa

kesulitan dalam memahami materi IPS dan cenderung pasif ketika pelajaran sedang berlangsung. Para siswa kesulitan menyerap materi yang disampaikan oleh guru, yang dikarenakan dalam pembelajaran IPS masih ditemukan berbagai kendala dan hambatan, hal ini berkaitan dengan ketepatan penggunaan model atau teknik yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS. Melihat permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPS yang dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah belum dapat berlangsung dengan optimal, sehingga tujuan dari pembelajaran IPS belum bisa terlaksana dengan baik sesuai dengan harapan.

Pada mata pelajaran IPS materi sejarah kelas VII terdapat materi masa kolonial Eropa di Indonesia, di mana materi tersebut sangat banyak namun tidak diimbangi adanya jumlah jam tatap muka yang banyak, sehingga siswa kesulitan dalam memahami dan menguasai materi yang ada, pada materi tersebut juga sangat diperlukan adanya keaktifan dalam belajar agar siswa mampu memecahkan masalah serta mampu mengingat materi lebih dalam. Guna membenahi sistem pembelajaran yang lebih bermakna, maka kegiatan belajar itu sendiri harus dirancang sedemikian rupa, sehingga seluruh siswa menjadi aktif dalam belajarnya, yang dapat merangsang daya cipta, rasa maupun krasa. Cara belajar yang aktif diasumsikan menjadi pangkal kesuksesan belajar (Muhadjir, 2003: 137).

Dalam proses belajar bukan hanya siswa saja yang dilibatkan secara aktif dalam proses belajar, tetapi guru juga ikut dituntut secara aktif dalam

mengajar, oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang tepat. Model yang mungkin dapat diaplikasikan adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek atau *project-based learning*.

Tugas proyek yang nantinya dikerjakan oleh siswa adalah membuat peta konsep dari materi masa kolonial Eropa di Indonesia, proyek tersebut dibuat dengan menggunakan kertas kraton dan kertas manila yang dikreasikan oleh siswa sendiri. Dengan pembuatan proyek tersebut diharapkan siswa mampu terlibat aktif dalam pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, selain itu juga memudahkan siswa dalam mengingat materi, terutama pada materi masa kolonial Eropa di Indonesia.

Menurut (Satyasa, 2006: 12) dalam pembelajaran berbasis proyek, merupakan pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu berfokus pada masalah. Pada pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) Pada Pokok Bahasan Masa Kolonial Eropa di Indonesia Terhadap Keaktifan Belajar IPS Kelas VII SMP N 2 Juwana Tahun Pelajaran 2015/2016”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang hendak diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Berapa tinggi tingkat pemanfaatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) pada pelajaran IPS materi Masa Kolonial Eropa di Indonesia pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana?
2. Berapa tinggi tingkat keaktifan belajar siswa pada materi Masa Kolonial Eropa di Indonesia di kelas VII SMP Negeri 2 Juwana?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) pada pelajaran IPS materi Masa Kolonial Eropa di Indonesia pada keaktifan siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat pemanfaatan model pembelajaran berbasis proyek pada pelajaran IPS materi Masa Kolonial Eropa di Indonesia pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana.
2. Untuk tingkat keaktifan belajar siswa pada materi Masa Kolonial Eropa di Indonesia pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) pada pelajaran IPS materi Masa Kolonial Eropa di Indonesia pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan gambaran yang jelas tentang model pembelajaran (*Project-Based Learning*) dan diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi pembaca.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat berupa:

a. Bagi Guru

Secara praktis penelitian ini bagi guru diharapkan sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar yang maksimal khususnya dalam mata pelajaran IPS.

b. Bagi Siswa

Dengan pembelajaran berbasis proyek dapat mengembangkan kreativitas serta keaktifan belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan mampu memberikan sumbangan penelitian dalam dunia pendidikan yang berkaitan dengan upaya meningkatkan proses pembelajaran.

E. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi salah pengertian terhadap judul skripsi ini dan agar tidak meluas sehingga skripsi ini tetap pada pengertiannya yang dimaksud dalam judul maka perlu adanya istilah.

a) Model Pembelajaran

Menurut Joyce dalam Trianto (22: 2011) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Setiap model pembelajaran mengarah kepada desain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

b) Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Pembelajaran berbasis proyek atau *Project-Based Learning*, merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Wena, 2009: 144). Melalui kerja proyek, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat dan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberi penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha kolaboratif.

Menurut Semiawan dkk, dalam (Wena, 2009: 107) menyatakan bahwa strategi proyek bertujuan untuk memantapkan pengetahuan yang dimiliki siswa, serta memungkinkan siswa memperluas wawasan pengetahuannya dari suatu mata pelajaran tertentu. Demikian pula pengetahuan yang diperoleh siswa menjadi lebih berarti dan kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih menarik, karena pengetahuan itu lebih bermanfaat baginya untuk mengapresiasi lingkungannya, memahami serta memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

c) Keaktifan Siswa

Keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti giat bekerja, berusaha. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari seberapa banyak interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa yang lain, sehingga keaktifan siswa dapat menunjang proses belajar mengajar agar berjalan secara efisien dan dapat mencapai hasil yang diinginkan oleh guru maupun siswa.

Pembelajaran aktif merupakan suatu pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga mereka mendapat berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman (Mulyasa, 2009: 191). Siswa dilibatkan dalam aktivitas-aktivitas pembelajaran untuk

mendapatkan berbagai informasi, sehingga siswa secara mudah memahami pelajaran yang disampaikan.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Penelitian terdahulu oleh Amirulloh (2013) dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Kompetensi Perbaikan Sistem Pengapian Elektronik Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar*”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis data pada kelas kontrol rata-rata hasil belajar pada tes pre tes mencapai (46,93) dan setelah diberikan metode pembelajaran konvensional meningkat menjadi (73,27), sehingga pada kelas kontrol setelah diberikan metode konvensional mengalami peningkatan rata-rata mencapai (26,24) dan pada kelas eksperimen rata-rata hasil belajar pada test pre test mencapai (48,55) dan setelah diberikan metode pembelajaran berbasis proyek meningkat menjadi (80,14), sehingga pada kelas eksperimen setelah diberikan metode pembelajaran berbasis proyek meningkat mencapai (31,59). Berdasarkan hasil uji t nilai *posttest* kompetensi perbaikan sistem pengapian ternyata ada perbedaan hasil belajar perbaikan sistem pengapian setelah menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek.

Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh Dini Rahmawati (2011) dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa*” (*Studi Quasi Eksperimen di SMPN 48 Jakarta*)”.

Metode penelitian yang digunakan adalah Kuasi-Eksperimen. Sampel diambil dua kelas, menggunakan *cluster sampling* dan dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda dengan skor 0-1 sebanyak 20 soal dan 4 pilihan jawaban. Hasil penelitian ini diuji dengan melalui statistik uji t. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai t hitung sebesar 2,79 ternyata lebih besar dari t tabel sebesar 2.00 pada taraf signifikansi $L= 0,05$, sehingga Hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar fisika siswa diterima.

Penelitian berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Widowati dengan judul "*Pengaruh Implementasi Model Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Gubug Tahun Ajaran 2014/2015*". Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan desain *True eksperimen design* bentuk kuantitatif jenis eksperimen dengan desain *True eksperimental design* bentuk *Pretest-posttest Control Group Design*. Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan minat belajar sejarah antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan uji perbedaan dua rata-rata hasil angket akhir yang diperoleh hasil t hitung lebih besar dari t tabel yang berarti ada perbedaan antara kedua kelompok, sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa yang mendapat perlakuan penerapan model *Project-Based Learning* lebih tinggi dibanding dengan minat belajar siswa yang diajar

dengan menggunakan metode ceramah bervariasi. Kemudian pada uji F diperoleh nilai F hitung lebih besar dari F tabel. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berpengaruh terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Gubug Tahun Ajaran 2014/2015. Kesimpulan pembelajaran dengan menggunakan model *Project-Based Learning* lebih dapat menarik minat belajar sejarah siswa karena siswa diberikan kebebasan untuk berekspresi dalam membuat proyek sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya secara mandiri.

B. Landasan Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1.1 Hakikat Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Uraian pendapat dari beberapa ahli tentang belajar di antaranya, menurut Gage dan Bearliner dalam (Rifai'i dan Anni, 2012: 66) dikemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Menurut Morgan et.al dalam (Rifai'i dan Anni, 2012: 66) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktek pengalaman. Menurut Slavin

dalam (Rifai'i dan Anni, 2012:66) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.

Skinner dalam (Rifai'i dan Anni, 2012:90) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku. Perilaku dalam belajar mempunyai arti luas, yang sifatnya bisa berwujud perilaku yang tidak tampak (*innert behafvior*) atau perilaku yang tampak (*overt behavior*), sebagai suatu proses, dalam kegiatan belajar dibutuhkan waktu sampai mencapai hasil belajar berupa perubahan perilaku yang lebih sempurna dibandingkan dengan perilaku sebelum melakukan kegiatan.

Berdasarkan pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah pemerolehan pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk perubahan tingkah laku atau perilaku yang relatif menetap, sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu objek (pengetahuan), atau melalui suatu penguatan (*reinforcement*) dalam bentuk pengalaman terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar.

Belajar yang paling baik adalah belajar dari pengalaman, *experience is the best teacher*, pengalaman adalah guru terbaik. Siswa akan lebih mudah untuk memahami suatu pembelajaran dengan siswa itu mengalami sendiri, dan belajar untuk mencari informasi yang ada di lingkungannya.

1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal meliputi faktor psikologis dan fisiologis.

Faktor psikologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam. Pertama, keadaan tonus jasmani. Keadaan tonus jasmani pada umumnya sangat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Kedua, keadaan fungsi jasmani/fisiologis. Selama proses belajar berlangsung, peran atau fungsi fisiologi pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula.

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat (Burhanuddin dan Esa, 2015: 23-24).

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

Lingkungan sosial meliputi:

1. Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa.
2. Lingkungan sosial masyarakat yaitu meliputi kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak-anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa.
3. Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa.

Lingkungan nonsosial meliputi:

1. Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang.

Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa.

2. Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam. Pertama, *hardware*, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, dan lain sebagainya. Kedua, *software* seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabi dan lain sebagainya.
3. Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa), yaitu faktor kesesuaian guru dalam menggunakan metode mengajar berdasarkan kondisi siswa (Burhanuddin dan Esa, 2015: 32-34)

1.3 Hakikat Pembelajaran

Secara umum pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh guru yang sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik.

Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yaitu tercapainya tujuan kurikulum (Isriani dan Dewi, 2012: 10).

Menurut Gagne dalam (Rifai'i dan Anni, 2012:158) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar.

Dari pengertian pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dikoordinasi oleh guru sedemikian rupa membentuk pola yang bermakna, sehingga tingkah laku siswa akan berubah kearah yang lebih baik.

1.4 Teori Pembelajaran

Teori pembelajaran yang digunakan untuk mendukung penelitian ini adalah teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme merupakan teori psikologi tentang pengetahuan yang menyatakan bahwa manusia itu membangun dan memanai pengetahuan dari pengalamannya sendiri (Rifai'i dan Anni, 2012:189)

Brunner dalam (Baharuddin dan Esa, 2015:163) menyatakan bahwa pendekatan konstruktivistik dalam belajar dan pembelajaran didasarkan pada perpaduan antara beberapa penelitian dalam psikologi kognitif dan psikologi sosial, sebagaimana teknik-teknik dalam modifikasi perilaku yang didasarkan pada teori *operant conditioning* dalam psikologi behavioral. Premis dasarnya adalah bahwa individu harus secara aktif “membangun” pengetahuan dan keterampilannya

dan informasi yang ada diperoleh dalam proses membangun kerangka oleh pelajar dari lingkungan di luar dirinya.

Konsep belajar konstruktivisme menurut Jean Piaget menyatakan bahwa pengetahuan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman. Pemahaman berkembang semakin dalam dan kuat apabila selalu diuji oleh berbagai macam pengalaman baru, oleh karena itu pada saat manusia belajar, menurut piaget, sebenarnya telah terjadi dua proses dalam dirinya, yaitu proses organisasi informasi dan proses adaptasi (Baharuddin dan Esa, 2015: 166-167)

Prinsip dasar pembelajaran menurut teori konstruktivistik adalah, membangun interpretasi siswa berdasarkan pengalaman belajar, menjadikan pembelajaran sebagai proses aktif dalam membangun pengetahuan tidak hanya sebagai proses komunikasi pengetahuan, pembelajaran bertujuan pada proses pembelajaran itu sendiri bukan hanya pada hasil belajar, pembelajaran berpusat pada siswa, mendorong siswa dalam mencapai tingkat berpikir yang lebih tinggi (*high order thinking*) (Warsita, 2008: 89).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa di dalam teori konstruktivisme, peserta didik membangun pengetahuan berdasarkan pada pemahaman dan pengalamannya sendiri, sehingga peserta didik mampu terlibat secara aktif dalam proses belajar.

2. Pembelajaran IPS

2.1 Pembelajaran IPS

Secara umum pembelajaran sebagai suatu proses merupakan rangkaian kegiatan yang dirancang guru dalam rangka membuat peserta didik belajar.

Menurut Triatno (2011:17) Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seseorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Somantri dalam (Supryaogi dkk, 2011:1) menyatakan bahwa pendidikan IPS atau Pendidikan Ilmu Sosial adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Pendidikan IPS adalah suatu perpaduan cabang-cabang ilmu sosial dan humaniora termasuk di dalamnya agama, filsafat, dan pendidikan, bahkan juga menyangkut aspek-aspek ilmu kealaman dan teknologi.

Tujuan pendidikan IPS diarahkan pada pembentukan sikap dan kepribadian profesional serta peningkatan penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional peserta didik. Untuk mencapai tujuan itu, pembelajaran IPS sebagai implementasi pendidikan IPS dilaksanakan dengan orientasi agar terjadi *transfer of values*, dan bukan semata mata agar terjadi *transfer of knowledge* (Suwito, 2013: 16).

Tujuan pendidikan IPS adalah mengkaji masalah-masalah kehidupan dalam arti luas dan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik agar mampu berperan serta dalam membangun kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara yang demokratis, memecahkan masalah-masalah kehidupan secara logis dan realistis, serta mengambil keputusan secara tepat dalam rangka memperbaiki kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan berbegara (Suwito, 2013: 32).

Untuk mencapai tujuan pendidikan IPS, maka setiap masalah kehidupan akan dikaji secara sistematis, sistemik, dan objektif. Terlepas kedudukannya sebagai adaptasi dari *social studies* atau *citizenship education*, menurut Suwito (2013:33) pendidikan IPS memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Objek pendidikan IPS adalah peserta didik dan masalah-masalah kehidupan manusia beserta seluruh dinamikanya, baik dalam konteks lokal, nasional, regional maupun global.

- b. Subjek pendidikan IPS adalah peserta didik sebagai penerus bangsa yang harus semakin berkualitas.
- c. Tujuan pendidikan IPS adalah mengkaji masalah-masalah kehidupan dalam arti luas dan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik.
- d. Secara khusus, tujuan pendidikan IPS di sekolah dapat dikelompokkan menjadi empat aspek, yaitu:
 - a) Memberi peserta didik pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam hidup dan kehidupan masyarakat pada masa lampau, masa sekarang, dan masa yang akan datang.
 - b) Menolong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan untuk mencari, mengolah, menganalisis informasi untuk kepentingan hidup dan kehidupannya.
 - c) Menolong peserta didik untuk mengembangkan sikap atau nilai demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
 - d) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengambil bagian atau berperan serta dalam kehidupan bermasyarakat.
- e. Keterampilan merupakan tujuan pendidikan IPS yang tidak dapat diabaikan. Pengetahuan dan keterampilan fungsional merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

- f. Orientasi pendidikan IPS adalah nilai-nilai dasar yang akan menjadi acuan dan pegangan hidup masyarakat, sehingga pembelajaran IPS harus dapat mengembangkan sikap dan kepribadian peserta didik.

Karakteristik pendidikan IPS memiliki peranan dan fungsi setrategi dalam mewujudkan pembelajaran IPS yang efektif dan efisien serta berhasil dan berdaya guna. Pembelajaran IPS bukan sekedar proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu, melainkan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional peserta didik.

Untuk jenjang SMP/MTs, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan korelasi (*correlated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun mengacu pada beberapa disiplin ilmu secara terbatas kemudian dikaitkan dengan kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik, usia, tingkat perkembangan berpikir, kebiasaan bersikap, dan berperilaku. Dalam dokumen Permendiknas (2006) dikemukakan bahwa IPS SMP/MTs memiliki kesamaan dengan IPS SD/MI, yakni mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi, maka secara konseptual materi pelajaran di

SMP belum mencakup dan mengakomodasi seluruh disiplin ilmu sosial (Suprayogi dkk, 2011: 30).

3. Keaktifan

3.1 Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai aktif dalam fisik dan mental. Keaktifan fisik seperti aktif dalam berbagai macam aktivitas fisik, melakukan sesuatu, mengacungkan tangan dan sebagainya. Keaktifan mental dapat dilihat saat mereka aktif berpikir, menjawab, bertanya serta aktif dalam membangun pemahaman mereka mengenai materi pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari seberapa banyak interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa yang lain, sehingga keaktifan siswa dapat menunjang proses belajar mengajar agar berjalan secara efisien dan dapat mencapai hasil yang diinginkan oleh guru maupun siswa.

Siswa melakukan berbagai aktivitas dalam belajar di kelas, seperti membaca, mengerjakan tugas, bertanya, menjawab, berdiskusi menggambar, mencatat dan memperhatikan guru. Paul B. Diedrich menggolongkan kegiatan siswa adalah sebagai berikut:

1. *Visual Activities* (kegiatan-kegiatan visual) meliputi membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan dan sebagainya.
2. *Oral Activities* (kegiatan-kegiatan lisan) meliputi menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan sebagainya.
3. *Listening Activities* (kegiatan-kegiatan mendengarkan) meliputi, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan sebagainya.
4. *Writing Activities* meliputi menulis cerita, membuat rangkuman, menulis laporan, angket dan sebagainya.
5. *Drawing Activities* meliputi menggambar, membuat grafik, membuat peta, diagram dan sebagainya.
6. *Motor Activities* (kegiatan-kegiatan metrik) meliputi melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi dan sebagainya.
7. *Mental Activities* (kegiatan-kegiatan mental) meliputi merenungkan, menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
8. *Emotional Activities* (kegiatan-kegiatan emosional) meliputi menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan sebagainya (Sardiman, 1996: 100).

Menurut Mulyasa (2009:191) pembelajaran aktif merupakan suatu pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas peserta

didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga mereka mendapat berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman. Siswa dilibatkan dalam aktivitas-aktivitas pembelajaran untuk mendapatkan berbagai informasi, sehingga siswa secara mudah memahami pelajaran yang disampaikan.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari beberapa banyak interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa yang lain, sehingga keaktifan siswa dapat menunjang proses belajar mengajar agar berjalan secara efisien dan dapat mencapai hasil yang diinginkan oleh guru maupun siswa. Untuk mengetahui sejauh mana siswa aktif dalam proses pembelajaran, dapat dilihat dari:

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- b. Terlibat dalam pemecahan masalah.
- c. Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru.

f. Menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau proyek yang dihadapinya (Sudjana, 2014: 61).

Pada prinsipnya belajar diperlukan aktifitas, sebab belajar adalah berbuat, mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Prinsip-prinsip dalam aktivitas dalam belajar dilihat dari sudut pandang ilmu jiwa dibagi menjadi dua pandangan yakni Ilmu Jiwa Lama dan Ilmu Jiwa Modern.

a. Menurut pandangan Ilmu Jiwa Lama

Lock dalam Sardiman (1996:97) dengan konsepnya Tabularasa, mengibaratkan jiwa (*psyche*) seseorang bagaikan kertas putih yang tidak bertulis. Kertas putih ini kemudian akan mendapatkan coretan atau tulisan dari luar. Terserah kepada unsur dari luar yang akan menulis, mau ditulisi merah atau hijau, kertas itu akan bersifat reseptif. Konsep semacam ini kemudian ditransfer ke dalam dunia pendidikan. Siswa diibaratkan kertas putih, sedang sedang unsur dari luar yang menukisis adalah guru. Dalam hal ini terserah kepada guru, mau dibawa ke mana, mau diapakan siswa itu, karena guru adalah yang memberi dan mengatur isinya. Dengan demikian aktivitas didominasi

oleh guru, sedang anak didik bersifat pasif dan menerima begitu saja. Guru menjadi seorang yang adikuasa di dalam kelas.

Dalam pandangan ilmu jiwa lama dapat diketahui bahwa proses kegiatan belajar mengajar senantiasa didominasi oleh guru. Siswa terlalu pasif, sedang guru aktif dan segala inisiatif datang dari guru. Peserta didik hanya bekerja keras atas perintah guru, menurut cara yang ditentukan guru, begitu juga dengan cara berfikir peserta didik yang digariskan oleh guru. Hal ini tentu tidak sesuai dengan hakekat pribadi peserta didik sebagai subjek belajar.

b. Menurut pandangan Ilmu Jiwa Modern

Aliran ilmu jiwa yang tergolong modern akan menerjemahkan jiwa manusia itu sebagai sesuatu yang dinamis, memiliki potensi, dan energi sendiri. Oleh karena itu, secara alami anak didik itu juga menjadi aktif, karena adanya motivasi dan didorong oleh bermacam-macam kebutuhan. Anak didik dipandang sebagai organisme yang mempunyai potensi untuk berkembang. Tugas pendidik adalah membimbing dan menyediakan kondisi agar anak didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Dalam hal ini anaklah yang beraktivitas, berbuat dan harus aktif sendiri (Sardiman, 1996: 98).

Pada hakekatnya berdasarkan pandangan ilmu jiwa modern dapat diketahui bahwa siswa sudah memiliki potensi untuk melakukan sesuatu, sehingga dalam proses pembelajaran guru harus memberikan

kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran dengan cara memfasilitasi dan menciptakan kondisi belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas sebanyak mungkin guna membantu siswa mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Aktivitas belajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Hamalik (2013:175) menyatakan penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran para siswa karena:

- a. Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral.
- c. Menumpuk kerja sama yang harmonis di kalangan siswa.
- d. Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
- e. Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis.
- f. Mempererat hubungan sekolah dengan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru.
- g. Pengajaran diselenggarakan secara realistis dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan verbalitis.

- h. Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktifitas dalam kehidupan masyarakat.

4. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

4.1 Pengertian Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning*, merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang, dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri. Tujuannya adalah agar siswa mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya (Isriani dan Dewi, 2012: 127).

Pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Permasalahan yang dikaji

merupakan permasalahan yang kompleks dan membutuhkan penguasaan berbagai konsep atau materi pelajaran dalam upaya penyelesaiannya. Proyek yang dibuat dapat merupakan proyek dari satu guru, atau proyek bersama dari beberapa guru yang mengasuh pelajaran yang berbeda. Siswa dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji. Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan (Sani, 2014: 172).

Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek atau *project-based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata dilakukan oleh siswa.

4.2 Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Karakteristik model pembelajaran berbasis proyek menurut (Wena, 2009: 145) adalah sebagai berikut: (a) siswa membuat

keputusan dan kerangka kerja, (b) terdapat masalah dan pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya, (c) siswa merancang proses untuk mencapai hasil, (d) siswa bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan, (e) siswa melakukan evaluasi secara kontinu, (f) Siswa secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan, (g) hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya, (h) kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

4.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Thomas dalam (Wena, 2009: 145-147) pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa prinsip dalam penerapannya yaitu:

a) Prinsip Sentralistis (*centrality*)

Model pembelajaran ini merupakan pusat dari strategi pembelajaran, dimana siswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Proyek yang dimaksud adalah strategi pembelajaran, dimana pelajar mengalami dan belajar konsep-konsep inti suatu disiplin ilmu melalui proyek.

b) Pertanyaan pendorong/pendorong (*driving question*)

Pekerjaan proyek yang dilakukan oleh siswa berfokus pada pertanyaan atau permasalahan yang dapat mendorong siswa untuk

berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama suatu bidang tertentu.

c) Investigasi konstruktif (*constructive investigation*)

Proyek melibatkan pelajar dalam investigasi konstruktif. Investigasi berupa proses perencanaan pembuatan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, discovery, dan pembentukan desain.

d) Otonomi (*autonomy*)

Dalam pembelajaran berbasis proyek dapat diartikan sebagai kemandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri, bekerja dengan minimal supervise dan bertanggung jawab.

e) Realistis (*realism*)

Pembelajaran berbasis proyek dapat diartikan sebagai sesuatu yang nyata. Pembelajaran berbasis proyek harus dapat memberikan perasaan yang realistis kepada siswa, termasuk dalam memilih topik, tugas, dan peran konteks kerja, kolaborasi kerja, produk, pelanggan, maupun standar produknya. Kegiatan ini akan meningkatkan motivasi, kreativitas, sekaligus kemandirian siswa dalam pembelajaran.

4.4 Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Wena (2009: 108) tahap pelaksanaan model *Project-Based Learning* dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:

- a. Tahap perencanaan pembelajaran meliputi kegiatan merumuskan tujuan proyek, menganalisis karakteristik siswa, merumuskan strategi pembelajaran, membuat lembar kerja (*job sheet*), merancang kebutuhan sumber belajar, dan merancang alat evaluasi.
- b. Tahap pelaksanaan mencakup aktivitas mempersiapkan sumber belajar yang diperlukan, menjelaskan tugas-tugas proyek dan gambar kerja, mengelompokkan siswa sesuai dengan tugas masing-masing dan mengerjakan proyek.
- c. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran oleh siswa. Agar hasil evaluasi dapat mengukur pencapaian tujuan pembelajaran maka evaluasi harus dilakukan sesuai dengan prosedur evaluasi yang benar.

Menurut Sani (2014:180) mengemukakan enam tahapan dalam pelaksanaan model *Project-Based Learning* dengan rincian sebagai berikut: (1) mengajukan pertanyaan, (2) membuat perencanaan, (3) membuat penjadwalan, (4) memonitor pembuatan proyek, (5) melakukan penilaian, dan (6) evaluasi.

Berdasarkan beberapa uraian tahapan model *Project-Based Learning* dapat diperinci sebagai berikut:

- a) *Penyajian Permasalahan*, permasalahan diajukan dalam bentuk pertanyaan. Pertanyaan awal yang diajukan adalah pertanyaan esensial (penting) yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam belajar. Permasalahan yang dibahas adalah permasalahan dunia nyata yang membutuhkan investigasi mendalam. Guru harus memastikan bahwa permasalahan relevan untuk siswa agar mereka terlibat secara mental.
- b) *Membuat perencanaan*, guru perlu merencanakan standar kompetensi yang akan dikaji ketika membahas permasalahan. Kompetensi yang dikaji sebaiknya mencakup konsep penting yang ada dalam kurikulum. Guru seharusnya melibatkan siswa dalam bertanya, membuat perencanaan, dan melengkapi rencana kegiatan pembuatan proyek/karya. Kegiatan ini melibatkan guru dan siswa dalam melakukan curah pendapat yang mendukung inkuiri untuk penyelesaian permasalahan.
- c) *Menyusun pejadwalan*, siswa harus membuat penjadwalan pelaksanaan proyek yang disepakati bersama guru. Siswa mengajukan tahapan pengerjaan proyek dengan menetapkan acuan yang akan dilaporkan pada setiap pertemuan di kelas, sehingga

pembuatan proyek dapat selesai tepat waktu sesuai dengan perencanaan sebelumnya.

- d) *Memonitor pembuatan proyek*, pelaksanaan pekerjaan siswa harus dimonitor dan difasilitasi prosesnya, paling sedikit pada dua tahapan yang dilakukan oleh siswa (*Checkpoint*). Fasilitas yang juga perlu dilakukan adalah memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja di laboratorium atau fasilitas lainnya jika dibutuhkan. Guru perlu melakukan mentoring pelaksanaan proses, serta menyediakan rubrik dan intruksi tentang apa yang harus dilakukan untuk setiap konten pembelajaran.
- e) *Melakukan penilaian*, penilaian dilakukan secara autentik dan guru perlu memvariasikan jenis penilaian yang digunakan. Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode atau waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode atau waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, dan penyajian data.
- f) *Evaluasi*, evaluasi dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada siswa dalam melakukan refleksi pembelajaran yang dilakukan baik secara individual maupun kelompok. Siswa perlu berbagi perasaan dan pengalaman, mendiskusikan apa yang sukses,

mendiskusikan dan pengalaman, mendiskusikan apa yang sukses, mendiskusikan apa yang perlu diubah, dan berbagai ide yang mengarah pada inkuiri baru.

4.5 Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Moursund dalam (Wena, 2009: 147) keuntungan pembelajaran berbasis proyek adalah: (a) meningkatkan motivasi, (b) meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, (c) meningkatkan kemampuan studi pustaka, (d) meningkatkan kolaborasi, (e) meningkatkan keterampilan manajemen sumber daya.

Menurut Sani (2014:177) menyatakan beberapa keuntungan menggunakan model *project-based learning*, yaitu:

- a) Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong mereka untuk melakukan pekerjaan penting
- b) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah
- c) Membuat siswa lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks
- d) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerjasama
- e) Mendorong siswa mempraktikkan keterampilan berkomunikasi
- f) Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber daya,

- g) Memberikan pengalaman kepada siswa dalam mengorganisasi proyek, mengalokasikan waktu, dan mengelola sumber daya seperti peralatan dan bahan untuk menyelesaikan tugas
- h) Memberikan kesempatan belajar bagi siswa untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata
- i) Melibatkan siswa untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata
- j) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

4.6 Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Sani (2014:177) mengatakan beberapa kekurangan model *Project-Based Learning*, yaitu: (1) membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk, (2) membutuhkan biaya yang cukup, (3) membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar, (4) membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai, (5) tidak sesuai untuk siswa yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan, (6) kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok.

4.7 Hubungan Model Pembelajaran Berbasis Terhadap Keaktifan

Pembelajaran dengan model *project-based learning* dapat membuat siswa lebih aktif, karena siswa terlibat secara mandiri dalam pembuatan tugas proyek. Pembelajaran dengan model berbasis proyek melatih siswa untuk berdiskusi merumuskan masalah, menyusun perencanaan proyek, menentukan hipotesis, melakukan investigasi, mempresentasikan hasil analisis, dan mengevaluasi tugas tersebut. Aktivitas kerja dalam kelompok akan menjadikan siswa aktif dalam menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan. Selain itu siswa juga akan berusaha mencari informasi yang diperlukan baik dari buku maupaun lingkungan. Setelah proyek dilakukan selesai, hasilnya dipresentasikan di depan kelas kemudian teman yang lainnya menanggapi.

Pembelajaran dengan model berbasis proyek membantu siswa aktif untuk berpikir kritis secara mandiri, melakukan penyelidikan, menyelesaikan masalah, menganalisis, dan menyimpulkan masalah yang sedang dikaji dalam kehidupan nyata, sehingga akan berdampak pada keaktifan belajar.

C. Kerangka Berpikir

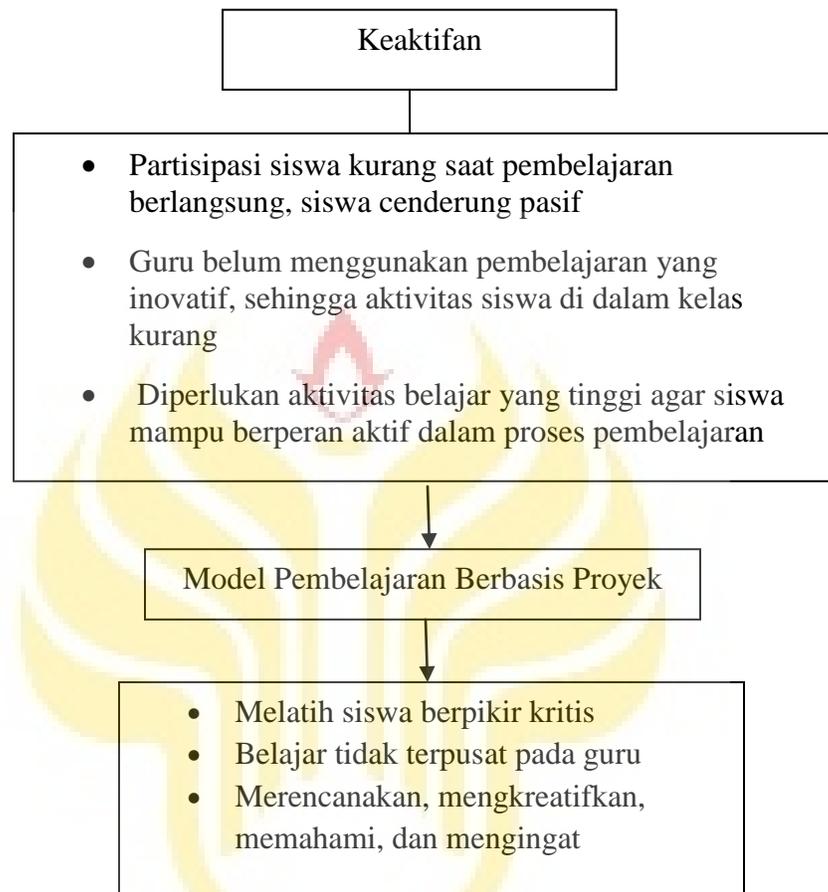
Keberhasilan pembelajaran IPS terutama materi sejarah tidak hanya bergantung pada satu faktor saja. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal seluruh faktor yang mendukung proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan maksimal, sedangkan guru mempunyai peranan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, sehingga dapat diingat oleh siswa dan mampu meningkatkan prestasi dalam belajar.

Pelaksanaan pembelajaran yang merupakan peristiwa interaksi antara siswa dengan guru dalam suasana yang telah dirancang dan didukung dengan model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan siswa terhadap materi pelajaran. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa diajak untuk merancang sebuah proyek dan sensitif terhadap isu-isu yang sedang berkembang yang dapat diaplikasikan dalam proyek tersebut. Dalam pembelajaran proyek, siswa diprogramkan selalu aktif, secara mental maupun fisik. Materi yang disajikan guru, bukan begitu saja diberikan dan diterima oleh siswa. Siswa diusahakan sedemikian rupa hingga memperoleh pengalaman dalam rangka menemukan dan menerapkan sendiri konsep-konsep dalam pembelajaran.

Berdasarkan pada upaya peserta didik dalam menerapkan konsep pembelajaran IPS, belajar konsep akan berhasil dengan baik bilamana siswa

mengalami sendiri, mengerjakan atau melakukan sendiri apa yang dipelajarinya. Sifat-sifat keingintahuannya tentang apa-apa yang diamatinya atau dilihat, dan dirasakan di lingkungan sekitarnya. Semua tidak lepas dari hubungannya dengan perhatian guru untuk memfasilitasi siswa ke arah *active learning*.

Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) diharapkan mampu mengubah cara belajar agar tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan pemahaman yang dapat meningkatkan keaktifan belajar. Hal ini secara tidak langsung akan dapat mengatasi masalah berupa rendahnya aktivitas belajar siswa. Pembelajaran berbasis proyek dianggap dapat memenuhi kebutuhan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Adapun kerangka berpikir untuk penerapan model pembelajaran berbasis proyek terdapat pada halaman 42 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian adalah taksiran terhadap parameter populasi melalui data-data sampel. Secara singkat hipotesis dalam statistik merupakan pernyataan statistik tentang parameter populasi sedangkan hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah pada suatu penelitian (Sugiyono, 2010: 84-85). Berdasarkan uraian dalam kerangka berfikir diatas tersebut maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

- Ha : model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.
- Ho : model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) tidak berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan:

1. Pemanfaatan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) diperoleh nilai angket *posttest* sebesar 3.815, dengan rata-rata sebesar 119,22 yang termasuk ke dalam kategori tinggi.
2. Berdasarkan hasil observasi variabel keaktifan diperoleh jumlah skor total sebesar 1.028 dengan rata-rata nilai 32,125 yang termasuk ke dalam ke dalam kategori baik.
3. Penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) mempunyai pengaruh terhadap keaktifan belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji regresi sederhana menunjukkan nilai t sebesar 2.522. Banyaknya siswa 32 dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh nilai t_{tabel} 0,349, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka regresi berarti. Kemudian dari perhitungan diperoleh nilai signifikan 0,017, karena signifikan 0,017 < taraf signifikan 0,05. Maka regresi berarti. Dari hasil perhitungan koefisien determinasi diperoleh nilai 0,12 atau sebesar 12%. Hal ini berarti skor keaktifan belajar siswa sebesar 12% dipengaruhi oleh model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*). Sedangkan

sisanya 88% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya, seperti dari pengetahuannya yang berupa daya tangkap siswa yang berbeda, tingkat kecerdasan masing-masing siswa yang berbeda, motivasi, dan perhatian.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) di kelas diperlukan adanya persiapan dan perencanaan, karena proyek yang akan dikerjakan oleh siswa memiliki jangka waktu dalam proses pengerjaannya.
2. Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) memerlukan keahlian dalam membuat penugasan, guru harus selalu memonitor proses jalanya pembuatan proyek agar pembuatan proyek tersebut berlangsung lancar dan akan lebih efektif jika proses pembuatan proyek dilakukan di sekolah secara keseluruhan, sehingga mendapat pendampingan dari guru secara langsung.
3. Dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam aktivitas menulis di dalam kelas, diharapkan ketika pembelajaran berlangsung guru bisa menuliskan beberapa kata kunci dan materi di papan tulis, serta

memusatkan perhatian siswa agar siswa mau tertarik dan menulis materi yang sudah disampaikan guru saat pembelajaran sedang berlangsung.

4. Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam aktivitas melihat maka, saat pembelajaran dimulai guru bisa menampilkan gambar atau menampilkan slide *power point* yang berisi materi, sehingga dalam pembelajaran siswa bisa fokus melihat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sedangkan agar siswa tetap fokus melihat maka cara yang diperlukan guru adalah dengan melakukan kontak pandang kepada siswa, terutama saat berbicara kepada siswa secara individu maupun secara keseluruhan pada siswa di seluruh kelas, sehingga mereka merasa diajak berbicara.
5. Agar kelas kondusif saat pembelajaran sedang berlangsung maka guru diharapkan berkeliling ke seluruh bagian kelas untuk memantau lebih dekat aktivitas siswa saat pembelajaran sedang berlangsung dan selalu memberikan perhatian kepada siswa agar mereka selalu termotivasi untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirulloh. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Kompetensi Perbaikan Sistem Pengapian Elektronik Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar*. Penelitian Skripsi . Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsimi,. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rifai'i dan Anni. 2012. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Burhanuddin dan Esa. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, Umar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isriani dan Dewi. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia.
- Mulyasa, E. 2009. *Kurikulum Yang Disempurnakan: Pengembangan Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Bandung: PT Rosdakarya
- Muhadjir, Noeng. 2003. *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial Teori Pendidikan Pelaku Sosial Kreatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin
- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Pramono, Suwito Eko. 2013. *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Semarang: Widya Karya.
- Rahmawati, Dini. 2011. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa'' (Studi Quasi Eksperimen di SMPN 48 Jakarta)*. Penelitian Skripsi. UIN Syarif Hidayattullah.
- Santysa, I.W. 2006. *Pembelajaran Inovatif: Model kolaboratif, basis proyek, dan orientasi NOS*. Makalah. Disajikan dalam seminar di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Semerapura, 27 Desember 2006, di Semerapura.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sardiman, A.M. 1996. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bndung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprayogi, dkk. 2011. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Semarang: Widya Karya
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Warsita, Bambang 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovativ Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widowati. 2015. *Pengaruh Implementasi Model Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Gubug Tahun Ajaran 2014/2015*. Penelitian Skripsi. Universitas Negeri Semarang.



Siswa mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang presentasi

Sumber: dokumentasi pribadi, diambil bulan April 2016



Siswa menampilkan hasil kerja proyek mereka

Sumber: dokumentasi pribadi, diambil bulan April 2016