



**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SEJARAH
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS MAN
TEMANGGUNG**

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Oleh

UNNES
Ardhian Ramadhany
NIM. 3101412075
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PENGESAHAN KELULUSAN

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

Hari: Rabu
Tanggal: 5 Oktober 2016

Penguji I

Dra. Ufi Saraswati, M.Hum.
NIP. 19660806 199002 2001

Penguji II

Andy Suryadi, S.Pd, M.Pd
NIP. 197911242006041001

Penguji III

Arif Purnomo, S.Pd. SS. M.P
NIP. 19730131 199903 1 002

UNNES



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Drs. Moh. Solehatul Mustofa, M.A

NIP 196308021988031001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia Ujian

Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 12 Agustus 2016

Pembimbing Skripsi I



Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd.

NIP. 197301311999031002

Pembimbing Skripsi II



Andy Suryadi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197911242006041001

Mengetahui:

Ketua jurusan program studi



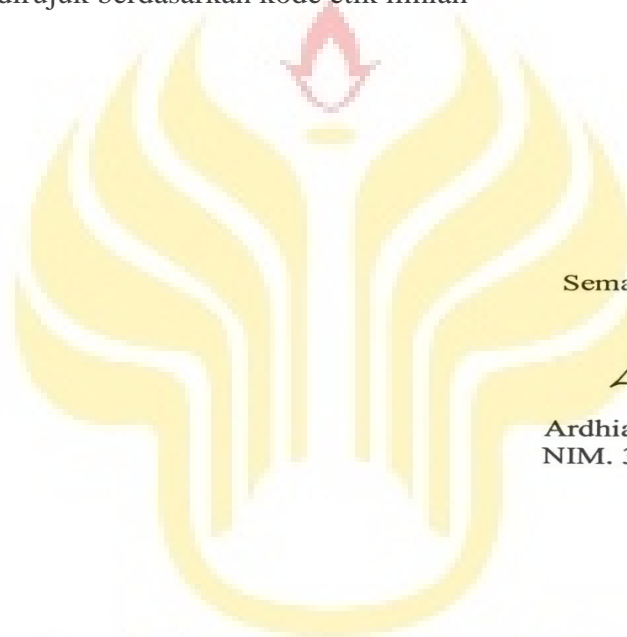
Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd.

NIP. 196406051989011001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

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



Semarang, Juli 2016

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ardhan Ramadhany', is written over a thin horizontal line.

Ardhan Ramadhany
NIM. 3101412075

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ✓ Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah
- ✓ Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan atau diperbuatnya (Ali Bin Abi Thalib)



PERSEMBAHAN :

Atas izin Allah SWT, kupersembahkan karya ini kepada:

- *Orangtuaku tercinta (Bapak Sumarjiyatno dan Ibu Rumiwati) yang tak pernah lelah memberikanku doa, semangat serta kasih sayang dan dorongan yang tulus.*
- *Adikku tercinta Alm. Arizka Octaviani dan kakakku tersayang Alvian Permana Putra yang selalu memberikan doa, motivasi dan semangat yang luar biasa.*
- *Almamaterku “Universitas Negeri Semarang” tercinta*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan petunjukNya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi berjudul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MAN Temanggung dapat diselesaikan baik dan tepat waktu. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh bantuan dan pengarahan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, maka penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam menuntut ilmu dengan segala kebijakannya.
2. Drs Moh Solehatul Mustofa MA, Dekan Fakultas Ilmu Sosial yang dengan kebijaksanaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan studi dengan baik.
3. Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd ketua Jurusan Sejarah yang telah memotivasi dan mengarahkan dan memberikan izin penelitian.
4. Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan Andy Suryadi, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan motivasi, saran dan arahan sehingga skripsi ini dapat menjadi skripsi yang lebih baik dan dapat terselesaikan dengan baik.

5. Terima kasih kepada Kepala Sekolah MAN Temanggung yang telah memberikan bantuan pada penulis di lapangan dalam mendapatkan data-data yang dibutuhkan.
6. Terima kasih kepada Ibu Fatkhurizkiyah selaku guru Sejarah MAN Temanggung yang telah banyak membantu, saling bertukar pikiran dan meluangkan waktu untuk membantu membimbing penelitian guna menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Selain itu dapat menambah referensi dalam pendidikan.



SARI

Ramadhany, Ardhian. 2016. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN Temanggung.* Skripsi. Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1. Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd. Pembimbing II Andy Suryadi, S.Pd, M.Pd.

Kata kunci : Pengaruh, Model Pembelajaran *Project Based Learning*, Hasil Belajar.

MAN Temanggung merupakan sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013, namun sekolah ini kurang menerapkan inovasi model-model pembelajaran khususnya sejarah, siswa juga cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebuah pembelajaran yang inovatif dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik, untuk itu proses belajar pada dasarnya ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang paling sederhana sampai pada yang paling menyangkut segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling dan banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi pengajaran.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimanakah hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 MAN Temanggung yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran *project based learning*? 2) Pengaruh hasil belajar sejarah menggunakan model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 MAN Temanggung?

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif jenis *quasi eksperimental design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPS MAN Temanggung tahun ajaran 2015/2016. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 1. Variabel dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Project Based Learning* dan hasil belajar. Metode pengumpulan data menggunakan metode tes, angket dan dokumentasi.

Penelitian menunjukkan bahwa, hasil belajar siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* memiliki nilai rata-rata 82.94. Simpulannya adalah (1) Hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* mengalami peningkatan yang cukup baik. (2) Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar sejarah. Hal ini dilihat dari besarnya pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* adalah 73,3%, ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *project based learning* merupakan factor yang cukup dominan dalam menentukan meningkat atau tidaknya hasil belajar.

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN KELULUSAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Batasan Istilah	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pembelajaran	11
B. Pembelajaran Sejarah	12
C. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	14
D. Hasil Belajar.....	21
E. Penelitian yang Relevan	25
F. Kerangka Berpikir	28
G. Hipotesis.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	32
B. Populasi	33

C.	Sampel.....	34
D.	Variabel Penelitian	34
	1. Variabel Independen (bebas).....	34
	2. Variabel Dependen (terikat)	35
E.	Metode Pengumpulan Data	35
	1. Metode Tes	35
	2. Metode Dokumentasi	36
	3. Angket.....	36
F.	Instrumen Penelitian.....	36
	1. Validitas.....	37
	2. Reabilitas	38
	3. Tingkat Kesukaran.....	39
	4. Daya Beda	39
G.	Teknik Analisis Data.....	41
	1. Analisis Data awal.....	41
	a. Uji Normalitas	41
	b. Uji Homogenitas	42
	c. Uji Regresi	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Hasil Penelitian	47
	1. Gambaran umum lokasi penelitian	47
	2. Pelaksanaan penelitian.....	50
	a. Penelitian dikelas XI IPS 1	50
	3. Deskriptif tahap analisis penelitian.....	52
B.	Hasil Analisis Data.....	52
	1. Data Populasi	53
	2. Analisis Data Tahap Awal	54
	3. Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP		
A.	Simpulan.....	66
B.	Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70



DAFTAR BAGAN

	Halaman
Kerangka berpikir.....	30



DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Desain Penelitian.....	33
3.2 Jumlah Siswa XI IPS.....	33
3.3 Hasil perhitungan validitas soal	37
3.4 Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal	39
3.5 Daya beda soal	40
3.6 Daftar Anava Untuk Regresi Linier.....	43
4.1 Ruang dan gedung.....	48
4.2 Perkembangan sarana dan prasarana.....	48
4.3 Nilai akhir semester 1 kelas XI IPS	52
4.4 Gambaran umum hasil <i>pretest</i>	55
4.5 <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	55



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1 Silabus.....	70
2 Kisi-kisi soal uji coba.....	73
3 Lembar soal uji coba	75
4 Kunci jawaban soal uji coba	82
5 Daftar nama siswa uji coba	83
6 RPP kelas eksperimen	85
7 Kisi-kisi soal pretest.....	92
8 Soal pretest	94
9 Kunci jawaban soal pretest.....	99
10 Kisi-kisi soal posttest	100
11 Soal posttest	102
12 Kunci jawaban soal posttest	107
13 Angket.....	108
14 Daftar nama siswa kelas XI IPS 1	114
15 Perhitungan validitas.....	115
16 Perhitungan reliabilitas.....	121
17 Perhitungan tingkat kesukaran	122
18 Perhitungan daya beda	123
19 Nilai kelas XI IPS 1	124
20 Uji normalitas data pretest	128
21 Uji normalitas data posttest	129
22 Uji ketuntasan hasil belajar	130
23 Uji presentase ketuntasan hasil belajar	131
24 Uji Perhitungan Regresi.....	133
25 Dokumentasi pembelajaran kelas eksperimen.....	139
26 Surat izin melakukan penelitian	141
27 Surat keterangan telah melakukan penelitian	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dipandang sebagai salah satu faktor utama yang menentukan pertumbuhan ekonomi, yaitu melalui peningkatan produktivitas tenaga kerja terdidik. Di samping itu pendidikan dipandang mempunyai peranan penting dalam menjamin perkembangan dan kelangsungan bangsa. Kualitas pendidikan dapat diketahui dari dua hal, yaitu : kualitas proses dan produk (Sudjana, 2005: 35).

Kemajuan zaman dan teknologi yang semakin modern dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan kata lain pendidikan dapat meningkatkan derajat hidup masyarakat tersebut. Pendidikan dikatakan berkualitas apabila terjadi penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melibatkan semua komponen-komponen pendidikan, seperti mencakup tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, strategi atau metode belajar mengajar, alat dan sumber pelajaran serta evaluasi (Sugito, 1997: 3).

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap seseorang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Dengan belajar seseorang dapat memperoleh pengetahuan secara luas. Dalam pembelajaran yang terjadi di sekolah atau khususnya di kelas, guru adalah pihak yang paling bertanggung jawab atas

hasilnya. Dengan demikian, guru dibekali dengan penilaian sebagai ilmu yang mendukung tugasnya, yakni penilaian hasil belajar siswa. Dalam hal ini guru bertugas mengukur apakah siswanya sudah menguasai ilmu yang dipelajari atas bimbingan guru sesuai dengan tujuan yang dirumuskan. Menurut pengertian lama, pencapaian tujuan belajar yang berupa prestasi belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar mengajar semata. Dengan kata lain, kualitas kegiatan belajar mengajar adalah satu-satunya faktor penentu bagi hasilnya. Pendapat seperti ini kini sudah tidak berlaku lagi. Pembelajaran bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan prestasi belajar, karena prestasi merupakan hasil yang keadaannya sangat kompleks (Purnomo, 2011: 1-2).

Rumpun ilmu sosial memberikan sebuah wawasan kemasyarakatan dan pemahaman untuk dapat hidup bermasyarakat yang baik. Sebagai contohnya ilmu sejarah. Ilmu sejarah memberikan wawasan bahwa kehidupan masa lalu sangat mempengaruhi kehidupan sekarang ini dan memberikan andil bagi kehidupan yang akan datang. Pelajaran Sejarah dalam pembangunan bangsa berfungsi untuk penyadaran warga negara dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya dalam rangka pembangunan nasional (Sarwono, 2008: 122).

Sejarah sering disebut sebagai ratu atau ibu ilmu-ilmu sosial. Sebab sejarah telah lahir dan berkembang jauh sebelum ilmu-ilmu sosial lainnya serta paling awal diajarkan di sekolah, dengan pengecualian mata pelajaran Geografi. Ilmu sejarah merupakan dasar semua disiplin ilmu

yang termasuk dalam kategori ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Tidak diragukan lagi bahwa sejarah merupakan ilmu pengetahuan yang sangat diperlukan untuk pendidikan manusia seutuhnya (Kochhar, 2008: 1). Sejarah sebagai salah satu mata pelajaran rumpun ilmu sosial, dewasa ini mengalami berbagai masalah, terutama penurunan motivasi siswa untuk mempelajarinya secara sungguh-sungguh dan maksimal (Widja, 1989: 91).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Terkait dengan pendidikan di sekolah dasar hingga sekolah menengah, pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Selanjutnya diterangkan bahwa mata pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (UNNES UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG http://gurupembaharu.com/home/download/66.-Sejarah_SMA.doc).

Pembelajaran sejarah bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, dan menyadarkan peserta didik untuk mengenal diri dan ilingkungannya, serta memberikan perspektif historikalitas, sedangkan secara spesifik, tujuan pembelajaran sejarah ada tiga yaitu, mengajarkan

konsep, mengajarkan keterampilan intelektual, dan memberikan informasi kepada peserta didik. Pembelajaran sejarah tidak bertujuan untuk menghafal berbagai peristiwa sejarah. Keterangan tentang kejadian dan peristiwa sejarah hanyalah merupakan suatu alat, dan juga merupakan suatu media untuk mencapai tujuan. Sudah barang tentu tujuan disini dikaitkan dengan arah baru pendidikan modern, yaitu menjadikan peserta didik mampu mengaktualisasikan diri sesuai dengan potensi dirinya dan menyadari keberadaanya untuk ikut serta dalam menentukan masa depan yang lebih manusiawi bersama-sama dengan orang lain. Dengan kata lain adalah berupaya untuk menyadarkan peserta didik akan historikalisasi diri dan masyarakatnya. Kedekatan yang lebih dengan kelas sangat berpengaruh kepada kepercayaan dan praktek guru di ruang kelas (Aman, 2011: 43-44).

Melihat kondisi tersebut maka guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang inovatif, tepat dan menarik, yang sesuai serta memanfaatkan sumber belajar yang ada dalam pembelajaran sejarah. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat belajar sejarah secara aktif dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sejarah sehingga pemahaman siswa cukup memuaskan. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurangnya pemahaman materi dan monoton sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Salah satu bentuk dan cara yang dapat dilakukan agar aktivitas dan pemahaman konsep siswa meningkat adalah dengan menerapkan model pembelajaran

berbasis proyek. Model pembelajaran ini menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan – kegiatan yang kompleks. Fokus pembelajaran terletak pada konsep – konsep dan prinsip – prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan tugas – tugas yang bermakna lainnya (Widianingsih, 2009: 3).

Guru perlu menerapkan beberapa model pembelajaran agar siswa tidak jenuh dengan mata pelajaran sejarah. Di samping itu, guru harus dapat membangkitkan aktivitas dan meningkatkan pemahaman siswa dengan cara membaca dan menulis. Indikator yang nampak yaitu kurangnya minat membaca dan keaktifan siswa terhadap penyampaian materi sejarah karena pembelajaran sejarah dianggap pembelajaran yang monoton membosankan dan hanya membuat siswa menjadi jenuh, namun dengan adanya model pembelajaran yang inovatif terhadap pembelajaran sejarah akan meningkatkan minat belajar yang berdampak terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa, banyak sekali model pembelajaran yang sudah dikembangkan disekolah-sekolah saat ini, salah satunya model pembelajaran *project based learning*. Model pembelajaran ini berfokus pada konsep dan prinsip inti sebuah disiplin, memfasilitasi siswa untuk menyelidiki, pemecahan masalah, dan tugas – tugas bermakna lainnya, *students centered*, dan menghasilkan produk nyata.

Hasil penelitian Thomas (2000 : 11 – 12) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan model *Project Based Learning* naik hampir 26% dibandingkan kelas kontrol dan ada peningkatan yang signifikan,

kemampuan memecahkan suatu masalah antara pretest dan posttest untuk kelas eksperimen menggunakan model *project based learning*. Dengan pembelajaran *project based learning* ini juga diharapkan agar siswa dapat bekerja sama dengan teman, bisa belajar memecahkan suatu masalah, dan memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Dengan demikian diharapkan siswa dapat menjadi aktif dan adanya peningkatan hasil belajar sejarah.

MAN Temanggung merupakan sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013, namun walaupun sudah menerapkan kurikulum 2013 pelaksanaan pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah belum banyak menggunakan model pembelajaran yang inovatif, kurangnya inovasi model pembelajaran menjadikan pembelajaran menjadi monoton dan siswa cenderung bosan dalam pembelajaran sejarah. Guru mempunyai peran penting dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar lebih giat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik.

Pada saat observasi awal di MAN Temanggung kelas XI IPS 1, guru sejarah merupakan satu-satunya sumber belajar atau sumber informasi dan mendominasi kelas, belum adanya sumber belajar dan informasi dari referensi lain selain guru dan buku pegangan siswa. Sehingga kurangnya wawasan siswa dalam mendapatkan informasi. Siswa juga cenderung kurang aktif dalam merespon ataupun mengikuti proses pembelajaran di kelas. Sehingga diharapkan dengan pengembangan model pembelajaran

project based learning siswa tidak hanya mendapatkan informasi atau ilmu hanya dari guru sejarah namun siswa mampu mengeksplor lingkungan sekitar untuk di gali informasinya, dan juga dengan meerapkan model pembelajaran *project based learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga siswa diharapkan menjadi antusias mengikuti pelajaran sejarah yang sering kali dianggap membosankan. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MAN Temanggung*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimanakah hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS MAN Temanggung yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*?
2. Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar siswa XI IPS MAN Temanggung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan:

1. Hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS MAN Temanggung yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran *project based learning*.
2. Pengaruh hasil belajar sejarah menggunakan model pembelajaran *project based learning* terhadap

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pihak-pihak yang berkepentingan yaitu :

a. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan proses pembelajaran dengan cara memperbaiki metode belajar mengajarnya sehingga dapat membantu siswa untuk memahami dan menguasai materi mata pelajaran sejarah.

b. Bagi ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan yang sangat berharga pada perkembangan ilmu pendidikan, terutama pada penerapan model-model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar sejarah di kelas.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat serta digunakan sebagai bahan acuan dalam melakukan kontrol terhadap proses belajar mengajar serta penemuan cara belajar yang tepat bagi siswa khususnya dalam belajar Sejarah.

d. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar sejarah dan solidaritas siswa untuk menemukan pengetahuan dan mengembangkan wawasan, meningkatkan kemampuan menganalisis suatu masalah melalui pembelajaran dengan model Pembelajaran *project based learning*

e. Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah metode pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif dan efisien serta dapat digunakan sebagai sarana untuk menelaah sejauh mana ilmu pengetahuan yang telah peneliti pelajari dengan kenyataan dalam praktek.

E. Batasan Istilah

Batasan istilah ini digunakan agar tidak terjadi salah pengertian dalam penafsiran judul penelitian skripsi ini. Sehingga penulis merasa perlu untuk membuat batasan yang memperjelas dan mempertegas istilah-istilah yang digunakan agar pembaca dapat memahami istilah tersebut. Adapun istilah-istilah yang dipertegas adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *project based learning*

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Thomas, dkk, 1999). Melalui pembelajaran kerja proyek, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat

(Clegg, 2001; Clegg & Berch, 2001). Kerja proyek merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberikan penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu kolaboratif (Richmond & Striley, 1996), yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada periode tertentu (Hung&Wong, 2000). Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan (problem) yang sangat menantang, dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri (Thomas, dkk, 1999). Tujuannya agar siswa mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya. (Wena, 2009: 144).

2. Hasil belajar sejarah

Bloom (1956) dalam Sudjana, mengemukakan tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk aspek kognitif, Bloom menyebutkan enam tingkatan yaitu: pengetahuan; pemahaman; pengertian; aplikasi; analisa; sintesa dan evaluasi. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang paling sederhana sampai pada yang paling menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai pada yang paling kompleks yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar (Sudjana, 2009: 22).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran

Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berkaitan dengan pribadi guru sebagai pengelola kelas. Guru harus dapat melaksanakan proses pembelajaran, oleh sebab itu guru harus memiliki persiapan mental, kesesuaian antara tugas dan tanggung jawab, penguasaan bahan, kondisi fisik dan motivasi kerja. Faktor eksternal adalah kondisi yang timbul atau datang dari luar pribadi guru, antara lain keluarga dan lingkungan pergaulan dimasyarakat. Faktor lingkungan yang dimaksud adalah faktor lingkungan alam, lingkungan sosial dan lingkungan sekolah. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sanjaya, pembelajaran diartikan sebuah proses pengaturan lingkungan yang diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa (Sanjaya, 2006:76).

Proses pembelajaran merupakan serangkaian aktifitas yang terdiri dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga hal tersebut merupakan rangkaian utuh yang tidak dapat dipisah-pisahkan (Aman, 2011:81).

B. Pembelajaran Sejarah

Sejarah perlu diajarkan untuk mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri. Untuk mengetahui siapa seseorang diperlukan perspektif sejarah. Minat khusus dan kebiasaan yang menjadi ciri seseorang merupakan hasil interaksi di masa lampau dengan lingkungan tertentu. Tanpa pemahaman sejarah, ahli ekonomi tidak akan mampu memahami transformasi yang terjadi di masyarakat hingga mencapai tahap perkembangan yang sekarang ini: mekanisme pertanian, pabrik-pabrik, dan berbagai proyek (Kochhar, 2008: 28-29). Sejarah perlu diajarkan untuk memperlihatkan kepada anak konsep waktu, ruang, dan masyarakat serta kaitan antara masa sekarang dan masa lampau, antara wilayah lokal dan wilayah lain yang jauh letaknya, antara kehidupan perseorangan dan kehidupan Nasional, kehidupan dan kebudayaan masyarakat lain dimanapun dalam ruang dan waktu.

Sejarah adalah ilmu yang unik karena posisinya yang sangat strategis dalam menyediakan standar-standar bagi generasi muda abad ke-20 untuk mengukur nilai dan kesuksesan yang telah dicapai pada masa mereka. Sejarah membuat mereka peka terhadap berbagai permasalahan masyarakat, politik, sosial dan ekonomi dewasa ini. Sejarah perlu diajarkan untuk mendidik para siswa agar memiliki rasa toleransi terhadap perbedaan keyakinan, kesetiaan, kebudayaan, gagasan dan cita-cita. Sasaran pembelajaran sejarah adalah memberikan pelatihan mental. Sejarah dapat memberikan pikiran, penilaian, dan pemilahan serta menciptakan sikap ilmiah pada seseorang dewasa ini sebagai imbalan terhadap ketidak stabilan emosinya. Sejarah juga mendidik

para siswa agar akurat dalam memahami dan menyampaikan berbagai peristiwa (Kochhar, 2008: 49).

Mata pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Secara substansi, materi sejarah:

- a. Mengadung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik.
- b. Memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa, termasuk bangsa Indonesia. Materi tersebut merupakan bangsa pendidikan yang mendasar bagi proses pembentukan dan penciptaan peradaban bangsa Indonesia di masa depan.
- c. Menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi perekat bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa.
- d. Sarat dengan ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Berguna untuk menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup (Aman, 2011: 57).

C. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Thomas, dkk, 1999) dalam Wena. Clegg, 2001; Clegg & Berch, 2001 dalam Wena, melalui pembelajaran kerja proyek, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat. Kerja proyek merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberikan penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu kolaboratif (Richmond & Striley, 1996), yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada periode tertentu (Hung&Wong, 2000). Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan (problem) yang sangat menantang, dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri (Thomas, dkk, 1999). Tujuannya agar siswa mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya. (Wena, 2009: 144).

1. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif, dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. (CORD, 2001; Thomas, Mergendoller & Michaelson, 1999; Moss, Van-Duze, Carol, 1998). 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, memberikan kesempatan siswa bekerja secara otonom

dalam mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya untuk menghasilkan produk nyata (Thomas, 2000). Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberi pengalaman belajar yang besar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Gaer, 1998). Sedangkan menurut *Buck Institute for Educaion* (1999) belajar berbasis proyek memiliki karakteritik berikut.

- a. Siswa membuat keputusan dan membuat kerangka kerja.
 - b. Terdapat masalah yang 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 atmosfir yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan (Wena, 2009: 145).
2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek
- Sebagai sebuah model pembelajaran, menurut Thomas (2000), pembelajaran berbasis proyek mempunyai beberapa prinsip, yaitu (a) sentralistis (*centrality*), (b) pertanyaan pendorong/ penuntun (*driving question*), (c) investigasi konstruktif (*constructive investigation*), (d) otonomi (*autonomy*), dan (e) realistik (*realism*).

- a. Prinsip sentralistis (*centrality*) menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana siswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Oleh karena itu, kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran dikelas. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran akan dapat dilaksanakan secara optimal. Dalam pembelajaran berbasis proyek, proyek adalah strategi pembelajaran; siswa mengalami dan belajar konsep-konsep inti suatu disiplin ilmu melalui proyek.
- b. Prinsip pertanyaan pendorong/ penuntun (*driving question*) berarti bahwa kerja proyek berfokus pada pertanyaan atau permasalahan yang dapat mendorong siswa untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama suatu bidang tertentu. Kaitan antara pengetahuan konseptual dengan aktivitas nyata dapat ditemui melalui pengajuan pernyataan (Blumenfeld, dkk, 1991) ataupun dengan cara memberikan masalah dalam bentuk definisi yang lemah (Stepien & Gallagher, 1993). Jadi, dalam hal ini kerja sebagai *external motivation* yang mampu menggugah siswa (*internal motivation*) untuk menumbuhkan kemandiriannya dalam mengajarkan tugas-tugas pembelajaran (Clegg, 2001).
- c. Prinsip investigasi konstruktif (*constructive investigation*) merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung

kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Dalam investigasi memuat proses perancangan, pembuatan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, *discovery*, dan pembentukan model. Disamping itu, dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek ini harus tercakup proses transformasi dan konstruksi pengetahuan (Bereiter&Scardamalia, 1999). Jika kegiatan utama dalam kerja proyek tidak menimbulkan masalah bagi siswa, atau permasalahan itu dapat dipecahkan oleh siswa melalui pengetahuan yang dimiliki sebelumnya, maka kerja proyek itu sekedar latihan, bukan proyek dalam konteks pembelajaran berbasis proyek (Suhartadi, 2001). Oleh karena itu, penentuan jenis proyek haruslah dapat mendorong siswa untuk mengonstruksikan memecahkan persoalan yang dihadapinya. Dalam hal ini guru harus mampu merancang suatu kerja proyek yang mampu menumbuhkan rasa ingin meneliti, rasa untuk berusaha memecahkan masalah, dan rasa ingin tahu yang tinggi.

- d. Prinsip otonomi (*autonomy*) dalam pembelajaran berbasis proyek dapat diartikan sebagai kemandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri, bekerja dengan minimal supervisi, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, lembar kerja siswa, petunjuk kerja praktikum, dan yang sejenisnya bukan merupakan aplikasi dari prinsip pembelajaran berbasis proyek (Suhartadi, 2001). Dalam hal ini guru hanya berperan

sebagai fasilitator dan motivator untuk mendorong tumbuhnya kemandirian siswa.

- e. Prinsip realistik (*realism*) berarti bahwa proyek merupakan suatu yang nyata, bukan seperti di sekolah (Suhartadi, 2001). Pembelajaran berbasis proyek harus dapat memberikan perasaan realistik kepada siswa, termasuk dalam memilih topik, tugas, dan peran konteks kerja, kolaborasi kerja, produk, pelanggan, maupun standar produknya. Gordon (1998) membedakan antara tantangan akademis, tantangan yang dibuat-buat, dan tantangan nyata. Pembelajaran berbasis proyek mengandung tantangan nyata yang berfokus pada permasalahan yang autentik (bukan simulasi), bukan dibuat-buat dan solusinya dapat diimplementasikan di lapangan. Untuk itu, guru harus mampu merancang proses pembelajaran yang nyata, dan hal ini bisa dilakukan dengan mengajak siswa belajar pada dunia kerja yang sesungguhnya (Dryden&Vos, 2001). Jadi, guru harus mampu menggunakan dunia nyata sebagai sumber belajar bagi siswa. Kegiatan ini akan dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, sekaligus kemandirian siswa dalam pembelajaran (Wena, 2009: 145-146).

3. Prosedur/Desain Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembimbingan oleh guru dan penyelesaian tugas oleh siswa mengacu pada prinsip metode pembelajaran berbasis proyek seperti berikut (Wena,2009: 154-157):

1. Prinsip keautentikan, a. Proyek yang dikerjakan siswa harus mengacu pada permasalahan yang bermakna bagi siswa (proyek yang dikerjakan harus berguna baik secara praktis maupun secara teoritis bagi siswa). b. Proyek/ masalah tersebut harus secara nyata dapat dikerjakan oleh siswa (Proyek tersebut harus dapat dikerjakan oleh siswa dalam rentang waktu yang ditentukan). c. Dari kegiatan proyek tersebut siswa harus dapat menciptakan atau menghasilkan sesuatu, baik secara pribadi maupun kelompok diluar lingkungan sekolah (proyek harus menghasilkan produk pengetahuan/ keterampilan baru).
2. Prinsip ketaatan terhadap nilai-nilai akademik, a. Kegiatan proyek harus dapat membantu atau mengarahkan siswa untuk memperoleh dan menerapkan pokok pengetahuan dalam satu atau lebih disiplin ilmu (Dalam kegiatan proyek siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan bidang studi pokok yang diajarkan) b. Proyek tersebut harus dapat/ mampu memberi tantangan pada siswa untuk menggunakan metode-metode penemuan ilmiah dalam satu atau lebih disiplin ilmu (kegiatan proyek tersebut harus dapat merangsang siswa menggunakan metode-metode penemuan ilmiah dalam satu atau lebih disiplin ilmu yang dipelajari). c. Proyek harus mampu mendorong siswa menggabungkan dan kebiasaan berfikir tingkat tinggi? contoh: pencarian fakta; mengandung sesuatu masalah dari berbagai sudut

(kegiatan proyek tersebut harus dapat merangsang siswa menggunakan keterampilan dan kebiasaan berfikir tingkat tinggi).

3. Prinsip belajar pada dunia nyata, a. Apakah kegiatan belajar yang dilakukan siswa berada dalam konteks permasalahan semi terstruktur, mengacu pada kehidupan nyata, dan bekerja/ berada pada dunia luar sekolah (proyek harus mengacu pada kehidupan nyata/ permasalahan yang ada di masyarakat. b. Apakah proyek dapat mengarahkan untuk menguasai dan menggunakan unjuk kerja yang dipersyaratkan dalam organisasi kerja yang menuntut persyaratan tinggi? Contoh: kerja tim, menggunakan teknologi yang tepat, pemecahan masalah dan komunikasi (proyek harus merangsang siswa untuk bekerja secara baik, menggunakan teknologi yang tepat).c. Apakah pekerjaan tersebut mempersyaratkan siswa mampu untuk melakukan pengembangan organisasi dan mengelola keterampilan pribadi? (proyek tersebut mampu merangsang siswa untuk melakukan pengembangan organisasi dan mengelola keterampilan pribadi).
4. Prinsip aktif meneliti, a. Apakah siswa menggubakan sejumlah waktu secara signifikan untuk mengerjakan bidang utama pekerjaannya? (proyek harus diselesaikan tepat waktu), b. Apakah proyek tersebut mempersyaratkan siswa untuk mampu melakukan penelitian nyata, dan menggunakan berbagai macam metode, media dan berbagai sumber lainnya? (proyek harus merangsang siswa untuk mampu melakukan penelitian nyata, dan menggunakan berbagai macam

metode, media dan berbagai sumber lainnya), c. Apakah siswa diharapkan mampu untuk berkomunikasi tentang apa yang dipejari, baik melalui presentasi maupun unjuk kerja? (siswa harus mampu untuk berkomunikasi tentang apa yang dipejari baik melalui presentasi maupun unjuk kerja).

5. Prinsip hubungan dengan ahli, a. Apakah siswa mengamati dan menemui belajar dari teman/ orang sebaya, dewasa yang memiliki pengalaman dan kecakapan yang relevan? (siswa harus mampu belajar dari teman/ orang sebaya dewasa yang memiliki pengalaman dan kecakapan yang relevan), b. Apakah siswa dapat kesempatan untuk bekerja/ berdiskusi secara teliti dengan paling tidak seorang teman? (siswa harus dapat bekerja/ berdiskusi secara teliti dengan paling tidak seseorang teman). c. Apakah orang dewasa diluar siswa dapat bekerja sama dalam merancang dan menilai hasil kerja siswa? (siswa harus dapat bekerja sama dalam merancang dan menilai hasil kerja siswa).
6. Prinsip penilaian. a. Apakah siswa dapat merefleksi secara berkala proses belajar yang dilakukan dengan menggunakan kriteria proyek yang jelas, yang kiranya dapat membantu dalam menentukan kinerjanya (siswa harus mampu menilai unjuk kerjanya), b. apakah orang luar dapat membantu siswa mengembangkan pengertian tentang standar kerja dunia nyata dalam suatu jenis pekerjaan? (siswa harus mampu menilai unjuk kerjanya). c. Apakah ada kesempatan

secara reguler untuk menilai kerja siswa terkait dengan metode yang digunakan, termasuk melalui pameran dan portofolio (ada sistem penilaian reguler untuk menilai kerja siswa, terkait dengan metode yang digunakan, termasuk melalui pameran dan portofolio).

D. Hasil belajar

Bloom (1956) dalam Sudjana, mengemukakan tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk aspek kognitif, bloom menyebutkan enam tingkatan yaitu : Pengetahuan; pengertian; aplikasi; analisa; sintesa dan evaluasi. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai pada yang paling kompleks yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peran kepribadian dalam proses serta hasil belajar.

Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai pada yang paling kompleks yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar. Secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri siswa dan factor eksternal yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa.

Yang tergolong faktor internal ialah:

1. Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh dan sebagainya.
2. Faktor psikologis yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi:
 - a. Faktor intelektual terdiri atas, Faktor potensial yaitu intelegansi dan bakat. Faktor actual yaitu kecakapan nyata dan prestasi.
 - b. Faktor non intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional dan sebagainya.

Faktor kematangan baik fisik maupun psikis, yang tergolong faktor eksternal ialah pertama faktor sosial terdiri atas, (1) Faktor lingkungan keluarga, (2) Faktor lingkungan sekolah, (3) Faktor lingkungan masyarakat, (4) Faktor kelompok. Yang kedua yaitu faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan, dan teknologi, kesenian dan sebagainya.

Ketiga, faktor lingkungan fisik. Seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya. Yang ketiga faktor spiritual atau lingkungan keagamaan (Daryanto, 2012: 28). Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan dilihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif (Suprijono, 2009:7).

1. Ranah kognitif memiliki tipe hasil belajar:

a. Pengetahuan, istilah pengetahuan dimaksud sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual disamping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama nama kota. Di lihat dari segi proses belajar, istilah tersebut memang perlu dihafal dan di ingat agar dapat dikuasai sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.

Ada beberapa cara untuk dapat mengingat dan menyampaikan dalam ingatan seperti teknik memo, jembatan keledai, mengurutkan kejadian, membuat singkatan yang bermakna. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif yang paling rendah. Namun tipe hasil belajar ini menjadi prasarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi, baik matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu sosial, maupun bahasa. Misalnya hafal suatu rumus akan menyebabkan paham bagaimana menggunakan rumus tersebut; hafal kata-kata akan mudah membuat kalimat.

b. Pemahaman, dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi daripada pengetahuan, namun tidak berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab untuk dapat memahami perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal. Pemahaman dapat dibedakan dalam tiga kategori,

a) Tingkat rendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya misalnya dari bahasa Inggris ke dalam bahasa

Indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika. b) pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian. c) tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

c. Aplikasi, adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.

d. Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya. Jika kecapaian analisa telah dapat berkembang pada seseorang, maka ia akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif.

E. Penelitian yang relevan

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* juga diterapkan oleh peneliti lain dalam pembelajaran baik mata pelajaran sejarah ataupun mata pelajaran lainnya baik siswa SMA sederajat maupun SMP. Disini peneliti bermaksud menulis beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan model pembelajaran *Project Based Learning*, namun tetap memiliki perbedaan antar peneliti.

Pertama penelitian yang berjudul *keefektifan model pembelajaran project based learning berbasis video pada pembelajaran fisika untuk meningkatkan aktifitas dan pemahaman konsep siswa* dari Rohmah (2015). Berdasarkan hasil pembahasan diperoleh bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep siswa kelas X SMA. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t satu pihak kanan yang diperoleh nilai t (hitung) sebesar 1,94. Nilai t (hitung) tersebut lebih besar daripada nilai t (tabel) dengan $dk=105$ pada $\alpha 5\%$ yaitu sebesar 1,66. Selain itu, peningkatan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Besarnya peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada peningkatan rata-rata hasil belajar melalui uji normal *gain*. Hasil uji normal *gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,63 dan kelas kontrol sebesar 0,57. Peningkatan hasil belajar tersebut sejalan dengan perkembangan kemampuan pemahaman konsep. Analisis aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Secara keseluruhan, indikator aktivitas belajar siswa meningkat pada setiap indikatornya (aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas metrik, dan aktivitas emosional). Kontribusi dari penelitian tersebut untuk penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* kelas X SMA. Sehingga peneliti mencoba menerapkan model tersebut untuk diteliti di MAN Temanggung. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah (1) penelitian sebelumnya dilakukan dalam pembelajaran fisika sedangkan penelitian ini dilakukan dalam pembelajaran sejarah (2) penelitian tersebut bertujuan untuk

meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep siswa sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kedua penelitian dari Marinda Ditya Putriari (2013) yang berjudul *keefektifan project based learning pada pencapaian kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas X SMK materi program linier*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya, diperoleh simpulan sebagai berikut (1) Kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang memperoleh PBL mampu mencapai ketuntasan klasikal, yakni sekurang-kurangnya 75% dari peserta didik nilainya mencapai KKM,(2) Peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model PBL memiliki kemampuan pemecahan masalah lebih baik dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran ekspositori, (3) Ada pengaruh positif aktivitas belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model PBL terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi program linear. Aktivitas peserta didik mempengaruhi nilai hasil belajar aspek kemampuan pemecahan masalah sebesar 32,26% oleh persamaan regresi[^]. Kontribusi dari penelitian tersebut untuk penelitian ini adalah bahwa model PBL efektif pada pencapaian kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas X SMK materi program linear. Sehingga peneliti mencoba menerapkan model tersebut untuk diteliti di MAN Temanggung. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah (1) penelitian sebelumnya dilakukan dalam pembelajaran matematika sedangkan penelitian ini dilakukan dalam pembelajaran sejarah (2) penelitian tersebut merupakan penelitian PTK.

Ketiga penelitian dari Ferdiana Putri Dwi Astuti (2013) yang berjudul *keefektifan project based learning dalam proses pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak*. Pencapaian keefektifan *project based learning* dalam proses pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak sebagai berikut: 1. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak termasuk dalam kategori baik (75,53%), berarti bahwa penerapan *project based learning* cukup meningkatkan peran siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, 2. Pengalaman belajar siswa dalam proses pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak tergolong dalam kategori baik (46,81%), berarti bahwa penerapan *project based learning* memberikan pengalaman belajar bagi siswa, 3. Eksplorasi siswa dalam proses pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak tergolong dalam kategori baik (77,70%), hal ini berarti bahwa proses pembelajaran dengan metode *project based learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari dan menggali informasi dalam pembelajaran, 4. Keterampilan dan kerjasama tim dalam proses pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak tergolong dalam kategori baik 86 (85,11%), hal ini berarti bahwa setiap siswa dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan kerjasama tim dalam kegiatan pembelajaran, 5. Pelaksanaan *self-assessment* (penilaian diri oleh siswa) tergolong dalam kategori baik (85,11%), hal ini berarti bahwa setiap siswa berkesempatan untuk melakukan *self-assessment* (penilaian diri) dalam kegiatan pembelajaran. 6. Motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran

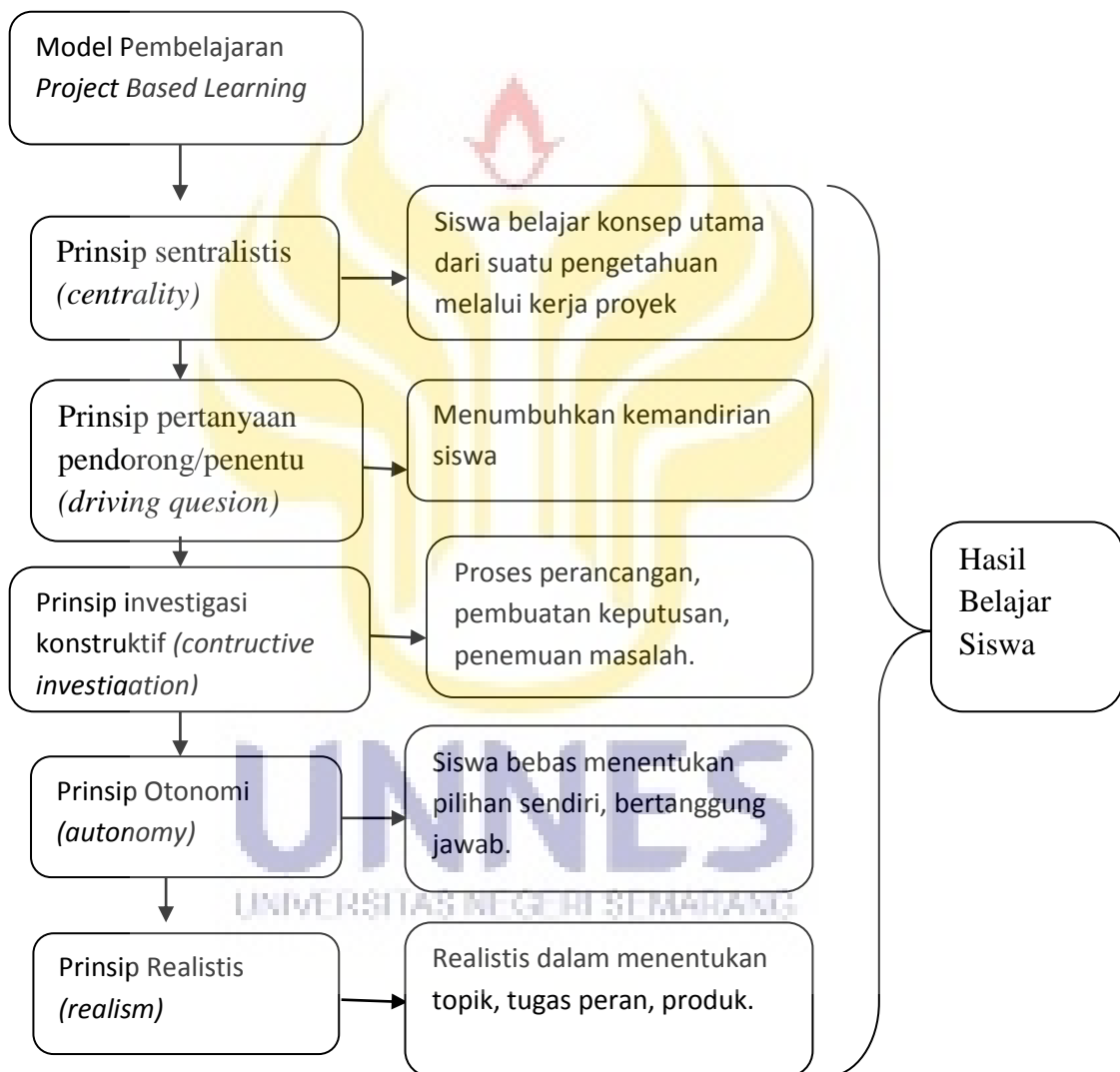
mengoperasikan aplikasi perangkat lunak tergolong dalam kategori baik (76,60%). Kontribusi dari penelitian tersebut untuk penelitian ini adalah bahwa pembelajaran menggunakan *project based learning* cukup meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga peneliti mencoba menerapkan model tersebut untuk diteliti di MAN Temanggung. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah (1) penelitian sebelumnya dilakukan dalam pembelajaran administrasi di SMK sedangkan penelitian ini dilakukan dalam pembelajaran sejarah (2) penelitian tersebut merupakan penelitian PTK.

F. Kerangka Berpikir

Pembelajaran dilakukan bertujuan agar terlaksananya interaksi antara guru dan siswa untuk dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Dalam proses belajar guru bertugas membantu pelaksanaan belajar siswa sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Proses komunikasi terjadi berupa interaksi yang saling mendukung dalam penyampaian dan pengolahan pesan berupa materi pelajaran. Salah satu upaya yang praktis dan realitis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang berdampak kepada hasil belajar siswa adalah perbaikan dan penyempurnaan sistem pembelajaran.

Penyempurnaan pembelajaran tersebut bermacam-macam, contohnya dalam model pembelajaran. Karena kebanyakan siswa menganggap bahwa pembelajaran Sejarah merupakan pembelajaran yang monoton dan membosankan, ini menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran Sejarah dan berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa. Dengan adanya model pembelajaran yang inovatif maka pembelajaran yang

dilaksanakan dikelas akan terasa lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti dan antusias dalam pembelajaran. Dengan meningkatnya motivasi dan antusias siswa dalam melaksanakan pembelajaran diharapkan agar hasil pembelajaran yang dicapai dapat meningkat.



2.1 Bagan (Skema Kerangka Berfikir)

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data (Sugiyono,2010: 96). Hipotesis dari penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh hasil belajar sejarah antara model *Project Based Learning* dengan model Ceramah pada siswa Kelas XI MAN Temanggung.

Ho: Tidak ada pengaruh hasil belajar sejarah antara model *Project Based Learning* dengan model Ceramah pada siswa Kelas XI MAN Temanggung.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Sebagaimana terdapat dalam rumusan masalah serta berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 MAN Temanggung dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* diperoleh nilai tertinggi 76,67 nilai terendah 43,33 dan rata-rata 61,86 dan hasil *posttes* diperoleh nilai tertinggi 93,33 nilai terendah 70,00 dan rata-rata mencapai 82,90.
2. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar sejarah. Hal ini dilihat dari besarnya pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* adalah 23,8%, ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *project based learning* merupakan factor yang cukup dominan dalam menentukan meningkat atau tidaknya hasil belajar

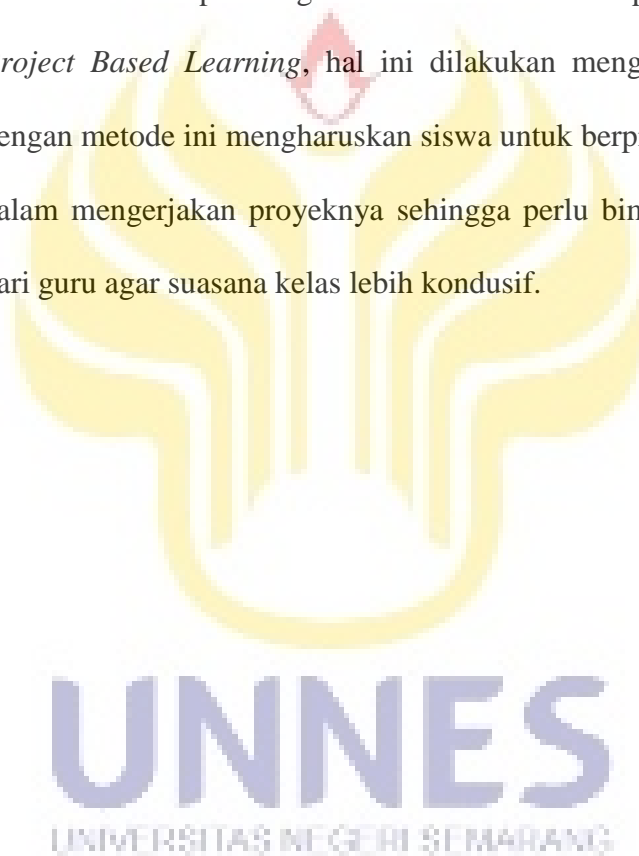
B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang sudah diperoleh, saran yang dapat direkomendasikan penulis adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan guru dapat lebih kreatif dalam memilih dan menerapkan model belajar yang sesuai dengan kondisi kelas, kondisi siswa juga materi yang akan disampaikan karena pembelajaran sejarah

dibutuhkan penyampaian materi yang tepat. Sebaiknya guru menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* karena dengan menggunakan model pembelajaran tersebut siswa dapat menggali informasi tidak sebatas hanya dari guru dan buku pegangan siswa saja namun juga dapat mendapatkan informasi dari sumber lain. Pembelajaran ini terbukti efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

2. Guru harus mampu mengkondisikan siswa dalam pembelajaran model *Project Based Learning*, hal ini dilakukan mengingat pembelajaran dengan metode ini mengharuskan siswa untuk berpikir aktif dan kreatif dalam mengerjakan proyeknya sehingga perlu bimbingan dan arahan dari guru agar suasana kelas lebih kondusif.



DAFTAR PUSTAKA

- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Budiharti. 2014. *Inovasi Pembelajaran Dengan Menerapkan Project Based Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Pembelajaran Interaktif I.Elementary School*,1(1): 110 – 111.
- Daryanto. Rahardjo, Mulyo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Penerbit Gava Media.
- Ditya Putriari, Marinda. 2013. *Keefektifa project based learning pada pencapaian kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas X SMK materiprogram linier*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Frank, Moti, I. Lavy & David . 2003. *Implementing the Project-Based Learning Approach in an Academic Engineering Course. International Journal of Technology and Design Education*. 13: 273–288
- Kochhar, S.K. 2008. *Teaching of History*. Edisi pertama. Diterjemahkan oleh: Drs. H.Purwanta, M.A., Yovita Hardiwanti, Jakarta: PT Grasindo.
- Purnomo, Arif. 2011. *Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Semarang: UNNES
- Putri, Ferdiana. 2013. *Keefektifan project based learnig dalam proses pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rohmah. 2015. *Keefektifan model project based learning berbasis video pada pembelajaran fisika untuk meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep siswa*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sarwono, SW. 2008. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2006. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

- 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugito. 1997. *Peranan pendidikan sejarah dalam pembinaan kesadaran nasional*. Jurnal paramit. Nomor 3. Tahun 1997.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono. Agus. 2009. *Cooperative learnig*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Thomas, J. W. 2000. *A Review of Research on Project Based Learning*. *Elektronic Journal of Science Education*.
- Uno, Hamzah. 2011. *Belajar dengan pendekatan PAIKEM*. Jakarta: bumi aksara.
- 2008. *Model pembelajaran (menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efektif)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara
- Widja, I Gede. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud Dikti PPLPTK
- Widianingsih, Hendrik. 2009. *Keefektifan Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan LKS dalam Pencapaian Hasil Belajar Materi Pokok Segiempat Pada Peserta Didik dalam Kelas VII SMP N 2 Warungasem Kabupaten Batang*. Skripsi. FMIPA Universitas Negeri Semarang: Semarang.
- Zaini, Hisyam. 2002. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Center for Teaching Staff Developmet (CTSD) IAIN Sunan Kalijaga.
- (http://gurupembaharu.com/home/download/66.-Sejarah_SMA.doc)



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG