

**MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
DENGAN METODE PEMBELAJARAN PROJECT BASED
LEARNING MATA KULIAH PEMROGRAMAN BERGERAK
PADA MAHASISWA TEKNIK INFORMATIKA KELAS A
ANGKATAN 2020**

PROPOSAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Oleh
ACH. DAFID, S.T., M.T.
NIDN. 0012129302



**UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA
JURUSAN INFORMATIKA
PROGAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
OKTOBER 2022**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan karunia dan rahmat-Nya yang telah memercikkan setetes ilmu dari luasnya lautan ilmu-Nya sehingga proposal PTK ini dapat terselesaikan. Proposal PTK ini berjudul “Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Dengan Metode Pembelajaran Project Based Learning Mata Kuliah Pemrograman Bergerak Pada Mahasiswa Teknik Informatika Kelas A Angkatan 2020”. Shalawat dan salam atas junjungan Nabi Muhammad SAW sebagai nabi akhir zaman, pembawa berita gembira dan rahmat bagi seluruh alam semesta.

Penulis menyadari bahwa proposal ini tidak dapat terselesaikan tanpa keterlibatan berbagai pihak dengan ketulusan dan keikhlasannya dalam memberikan dorongan, arahan dan bimbingannya. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ari Basuki, S.T, M.T. selaku dekan Fakultas Teknik.
2. Instruktur Pekerti UNESA 2022
3. Kedua orang tua tercinta, atas iringan doa, inspirasi dan dukungannya.
4. Istri dan putra kami atas semangat dan dukungannya.

Tidak lupa penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak atas bantuannya yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu. Penulis mendoakan semoga Allah SWT membalas semua bantuan, nasehat, bimbingan dan motivasinya berupa amal jariyah. Penulis menyadari bahwa proposal ini masih terdapat kekurangan namun penulis mencoba memberikan yang terbaik. Olehnya itu, sangat diharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun sebagai bahan perbaikan.

Bangkalan, Oktober 2022

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting bagi pengembangan sumber daya manusia, sebab pendidikan merupakan salah satu instrumen bukan saja yang digunakan untuk membebaskan manusia dari keterbelakangan, melainkan juga dari kebodohan dan kemiskinan. Pendidikan diyakini mampu menanamkan kapasitas baru bagi semua untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan baru sehingga dapat diperoleh manusia yang produktif. Semua itu dapat diperoleh dengan belajar. Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting didalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Oleh karena itu, dengan menguasai prinsip-prinsip dasar tentang belajar, seorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis. Jenjang MA, mata pelajaran TIK merupakan mata pelajaran yang membekali keterampilan teknologi guna melakukan kegiatan dan pekerjaan yang praktis dalam kehidupan sehari-hari. Yang menjadi masalah dari para pendidik ialah bagaimana cara menyampaikan ilmu pengetahuan tersebut kepada para peserta didik sehingga peserta didik dapat mengerti dan memahami ilmu pengetahuan yang diajarkan sehingga peserta didik mampu untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menjelaskan secara teoritis.

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ini yaitu menyiapkan penyelenggaraan metode pembelajaran yang sesuai dengan mapel informatika. Metode pembelajaran ada berbagai macam, ada yang berorientasi guru ataupun berorientasi pada kemampuan peserta didik. Maka dari itu, seorang guru wajib memilih metode pembelajaran yang sesuai terhadap situasi dan kondisi kelas sehingga mampu memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

Akibat dari pemilihan model yang salah oleh guru, peserta didik

menjadi kurang termotivasi pada mapel tersebut, sehingga peserta didik tersebut lebih banyak tertidur di kelas dari pada memperhatikan, terkadang peserta didik karena kurangnya motivasi bisa menjadikan peserta didik tersebut telat masuk bahkan sering tidak masuk sehingga pastinya hasil peserta didik tersebut menurun.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh metode pembelajaran *Project Based Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik mapel Informatika pada peserta didik kelas X IPS-2 di MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mapel Informatika dikelas X IPS-2 di MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Ingin mengetahui langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* mapel Informatika untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X IPS-2 di MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik
2. Ingin mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya pembelajaran *Project Based Learning* mapel Informatika pada peserta didik kelas X IPS-2 di MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik

1.4. Manfaat Penelitian

a. Internal

1. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar mapel Informatika peserta didik
2. Guru mengetahui tentang metode pembelajaran yang sesuai dengan mapel Informatika.

b. Eksternal

1. Memberikan masukan bagi sekolah sebagai pedoman untuk mengambil kebijakan metode yang sesuai dengan mapel di sekolah tersebut

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi diartikan sebagai kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Motivasi yang tinggi dapat memberi dorongan pada seseorang untuk melakukan pekerjaannya secara maksimal. Motivasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi menurut Sugihartono, dkk. Tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadap oleh berbagai kesulitan. Hal senada juga dikemukakan Prayitno bahwa motivasi adalah jantung

proses belajar, bukan saja menggerakkan tingkah laku, tetapi juga mengarahkan dan memperkuat tingkah laku. Peserta didik yang termotivasi dalam belajar, menunjukkan minat, kegairahan dan ketekunan yang tinggi dalam belajar, tanpa tergantung banyak kepada guru. Sedangkan Winkel menyatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya pengaruh yang ada di diri peserta didik yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan itu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar mengandung peranan penting dalam menumbuhkan gairah atau semangat dalam belajar, sehingga peserta didik yang bermotivasi kuat memiliki energi yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar.

b. Faktor-Faktor Motivasi Belajar

Motivasi belajar yang berasal dari diri sendiri yang biasa disebut motivasi intrinsik, sedangkan yang munculnya dibutuhkan rangsangan dari luar yang biasa disebut dengan motivasi ekstrinsik. Biggs dan Telfer dalam Dimiyati, dkk. menyatakan bahwa pada dasarnya peserta

didik memiliki bermacam-macam motivasi dalam belajar. Macam-macam motivasi tersebut dapat dibedakan menjadi 4 golongan yaitu:

- 1) Motivasi instrumental
- 2) Motivasi sosial 3) Motivasi berhasil 4) Motivasi intrinsik

c. Motivasi instrumental

berarti bahwa peserta didik belajar karena didorong oleh adanya hadiah atau menghindari adanya hukuman. Motivasi sosial berarti peserta didik belajar untuk penyelenggaraan tugas, dalam hal ini keterlibatan

peserta didik pada tugas menonjol. Motivasi berhasil bahwa peserta didik belajar untuk meraih hasil. Motivasi intrinsik bahwa peserta didik belajar karena keinginan sendiri.

d. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar peserta didik. Motivasi tinggi dapat ditemukan dalam sifat perilaku peserta didik antara lain:

- 1) Adanya kualitas keterlibatan peserta didik dalam belajar yang
- 2) sangat tinggi.
- 3) Adanya perasaan dan keterlibatan afektif peserta didik yang tinggi dalam belajar.
- 4) Adanya upaya peserta didik untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi

2. HASIL BELAJAR

a. Pengertian Hasil Belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata 'hasil' dan 'belajar'. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku

atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”. Lebih luas lagi Subrata mendefinisikan belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja”. Dari beberapa definisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan. Untuk lebih memperjelas Mardianto memberikan kesimpulan tentang pengertian belajar:

1. Belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan memanfaatkan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental
2. Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri antara lain perubahan tingkah laku diharapkan kearah positif dan kedepan.
3. Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan sikap, dari sikap negatif menjadi positif, dari sikap tidak hormat menjadi hormat dan lain sebagainya.
4. Belajar juga bertujuan mengadakan perubahan kebiasaan dari kebiasaan buruk, menjadi kebiasaan baik. Kebiasaan buruk yang dirubah tersebut untuk menjadi bekal hidup seseorang agar ia dapat membedakan mana yang dianggap baik di tengah-tengah masyarakat untuk dihindari dan mana pula yang harus dipelihara.
5. Belajar bertujuan mengadakan perubahan pengetahuan tentang berbagai bidang ilmu, misalnya tidak tahu membaca menjadi tahu membaca, tidak dapat menulis jadi dapat menulis. Tidak

dapat berhitung menjadi tahu berhitung dan lain sebagainya.

6. Belajar dapat mengadakan perubahan dalam hal keterampilan, misalnya keterampilan bidang olah raga, bidang kesenian, bidang teknik dan sebagainya. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.
 - a. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Dimyati dan Mudjiono, dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan. Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran information search dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.
 - b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor

eksternal). Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

a. Faktor internal terdiri dari:

- 1) Faktor internal terdiri dari: a) Faktor jasmaniah b) Faktor psikologis
- 2) Faktor eksternal terdiri dari: a) Faktor keluarga b) Faktor sekolah c) Faktor masyarakat

Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:

- 3) Faktor internal meliputi dua aspek yaitu: a) Aspek fisiologis b) Aspek psikologis
- 4) Faktor eksternal meliputi: a) Faktor lingkungan sosial b) Faktor lingkungan nonsosial.

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- 1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di madrasah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan.

Menurut Chalijah Hasan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar antara lain:

- 1) Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri disebut

dengan faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.

- 2) Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu factor internal dan eksternal.

- 1) Faktor internal siswa

- a) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- b) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

- 2) Faktor-faktor eksternal siswa

- a) Faktor lingkungan siswa

Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

- b) Faktor instrumental

Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak

faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

c. Manfaat Hasil Belajar Hasil belajar

Pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Berdasarkan pemaparan kajian teori diatas, peneliti dalam hal ini sangat tertarik dengan judul tesis ini dikarenakan peneliti akan mencoba meneliti strategi dan metode pembelajaran tersebut. Peneliti berpendapat bahwa apakah strategi pembelajaran information search dan metode resitasi ini sangat cocok dengan pembelajaran Alquran Hadis dan apakah hasil belajar dapat meningkat.

3. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

a. Pengertian Model *ProjectBasedLearning*

Model merupakan representasi tiga dimensi dari objek riil.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Project based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.³ “Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru meliputi pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran yang sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir, proses pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran berbasis proyek (Project-based learning). Model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (student centered) dan menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Model *project based learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. “ Model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media”. Model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) merupakan pemberian tugas kepada semua peserta didik untuk dikerjakan secara individual, peserta didik dituntut untuk

mengamati, membaca dan meneliti. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) adalah pembelajaran yang berfokus pada aktivitas peserta didik untuk dapat memahami suatu konsep dan prinsip dengan melakukan penelitian yang mendalam tentang suatu masalah dan mencari solusi yang relevan dan peserta didik belajar secara mandiri serta hasil dari pembelajaran ini adalah produk.

b. Karakteristik Model Project Based Learning

Model pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar, dalam hal ini tidak semua karakteristik dari model pembelajaran tersebut cocok dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik. Model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning), yaitu: Peserta didik sebagai pembuat keputusan, dan membuat kerangka kerja.

1. Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya.
2. Peserta didik sebagai perancang proses untuk mencapai hasil.
3. Peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.
4. Melakukan evaluasi secara kontinue.
5. Peserta didik secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan.
6. Hasil akhir berupa produk dan evaluasi kualitasnya.
7. Kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

c. Teori Yang Mendasari Model Project-Based Learning

Model pembelajaran tidak lahir berkembang secara sendirinya, melainkan memiliki landasan teoritis tertentu. Teori belajar yang mendasari model pembelajaran project based learning adalah

1. Dukungan PjBL Secara Teoritis Pembelajaran berbasis proyek (project based learning) juga didukung oleh teori belajar

konstruktivistik bersandar pada ide bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri didalam konteks pengalamannya sendiri.

2. Dukungan PjBL Secara Empiris Penerapan PjBL telah menunjukkan bahwa model tersebut sanggup membuat peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna, yaitu pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan faham konstruktivisme. Menurut pemaparan diatas bahwa penerapan pembelajaran didalam kelas bertumpu pada kegiatan belajar aktif dalam bentuk kegiatan (melakukan sesuatu) dari pada kegiatan pasif seperti guru hanya mentransfer ilmu pada tersebut. Pembelajaran ini memberi peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide orang lain dan memperkenalkan ide sendiri kepada orang lain, adalah suatu bentuk pembelajaran individu. Dari meningkatkan ketrampilan dan memecahkan masalah secara bersama.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Project Based Learning

1) Kelebihan Model Project Based Learning

Kelebihan dari pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) antara lain:

- a) Meningkatkan motivasi, dimana peserta didik tekun dan berusaha keras dalam mencapai proyek dan merasa bahwa belajar dalam proyek lebih menyenangkan dari pada komponen kurikulum lain.
- b) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dari berbagai sumber yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem kompleks.
- c) Meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikan keterampilan komunikasi.
- d) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber, bila diimplementasikan secara baik maka peserta didik akan belajar dan praktik dalam 14 mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- e) Meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam mengelola sumber belajar.

- f) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
 - g) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
 - h) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran. Menurut Moursund beberapa keuntungan dari pembelajaran berbasis proyek antara lain sebagai berikut:
 - a) Increased motivation,
 - b) Increased problem-solving ability,
 - c) Improved library research skills,
 - d) Increased collaboration,
 - e) Increased resource-managemen skills.
- 2) Kelemahan Model Project Based Learning
- Sebagai model pembelajaran tentu saja model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) juga memiliki kelemahan pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) adalah:
- a) Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk.
 - b) Membutuhkan biaya yang cukup.
 - c) Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar.
 - d) Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai.
 - e) Tidak sesuai untuk peserta didik yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta ketrampilan yang dibutuhkan.
 - f) Kesulitan melibatkan semua peserta didik dalam kerja kelompok.
- d. Langkah-Langkah *ProjectBasedLearning*
- Langkah-langkah pembelajaran dalam Project Based Learning sebagaimana yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation terdiri dari:
- 1) Dimulai dengan pertanyaan yang esensial
Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata

dan dimulai dengan suatu investigasi mendalam. Pertanyaan esensial diajukan untuk memancing pengetahuan, tanggapan, kritik dan ide peserta didik mengenai tema proyek yang akan diangkat.

- 2) Perencanaan aturan pengerjaan proyek
Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.
- 3) Membuat jadwal aktifitas
Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Jadwal ini disusun untuk mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek.
- 4) Memonitoring perkembangan proyek peserta didik.
Pendidik bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses.
- 5) Penilaian hasil kerja peserta didik
Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
- 6) Evaluasi pengalaman belajar peserta didik
Pada akhir proses pembelajarannya, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan

pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pembelajaran Project Based Learning memiliki langkah secara umum yaitu: planning (perencanaan), creating (Implementasi), Processing (pengolahan). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yang diungkapkan The George Lucas Educational Foundation yang terdiri dari 6 langkah pembelajaran yaitu dimulai dengan pertanyaan yang esensial, perencanaan aturan pengerjaan proyek, membuat jadwal aktivitas, memonitoring perkembangan proyek peserta didik, penilaian hasil kerja peserta didik, evaluasi pengalaman belajar peserta didik.

e. Prinsip-Prinsip Model *ProjectBasedLearning*

Prinsip PjBL adalah sebuah upaya kompleks yang memerlukan analisis masalah yang harus direncanakan, dikelola dan diselesaikan pada batas waktu yang telah ditentukan terlebih dahulu. Prosedur yang digunakan PjBL adalah perencanaan, implementasi/ penciptaan, dan pemrosesan sedangkan PBL mengidentifikasi masalah, mengkonfrontasikan informasi baru dengan pengalamannya, dan proses penemuan pengetahuan secara personal. Pembelajaran berbasis project based learning mempunyai beberapa prinsip yaitu:

1. Prinsip Sentralisasi Menegaskan bahwa kerja project based learning merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana peserta didik mengalami dan belajar konsep-konsep inti suatu disiplin ilmu melalui proyek.
2. Prinsip pendorong Kerja proyek berfokus pada “pertanyaan atau permasalahan” yang dapat mendorong peserta didik untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama suatu bidang tertentu. Jadi kerja proyek ini dapat sebagai eksternal motivation yang

mampu mengunggah peserta didik untuk menumbuhkan kemandiriannya dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran.

3. Prinsip invetigasi konstruktif Merupakan yang mengarah kepada pencapaian tujuan,yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Dalam invetigasi memuat proses perancangan, pembuatan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, discovery dan pembentukan model.
4. Prinsip Otonomi Prinsip otonomi dapat diartikan sebagai kemandirian peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihan sendiri, bekerja dengan minimal supervise dan bertanggung jawab. Oleh karena itu lembar kerja peserta didik, petunjuk kerja pratikum dan sejenisnya bukan merupakan aplikasi dari prinsip pembelajaran berbasis proyek.Dalam hal ini guru hanya sebagai fasilitator untuk mendorong tumbuhnya kemandirian peserta didik.
5. Prinsip realistik Proyek merupakan sesuatu yang nyata, bukan seperti disekolah.Pembelajaran berbasis proyek harus dapat memberikan perasaan realistik kepada peserta didik, termasuk dalam memilih topik, tugas, peran konteks kerja, kolaborasi kerja, produk, pelanggan, maupun standar produknya.

3. Penelitian yang Releven

Kajian terhadap penelitian terdahulu diambil dari skripsi Maya Sari (2017) yang berjudul “UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* PADA SISWA KELAS I SDN 1 BERINGIN RAYA KEMILING BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2017/2018”. Berdasarkan hasil pengamatan pada kelas 1 sekolah dasar negeri 1 Beringin Raya Kemiling Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017. Diperoleh data bahwa,

dalam pembelajaran tema 6 subtema 4 pembelajaran 4 masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria Ketuntasan Minimal KKM yang telah ditetapkan yaitu 70 terbukti dari nilai rata-rata kelas yang hanya mencapai 65, sementara dilihat dari ketuntasan individu berdasarkan KKM, diperoleh siswa dari 36 siswa hanya 15 orang siswa (47%) yang telah mendapat nilai Baik, sedangkan 21 orang siswa (53%) perlu bimbingan atau belum mencapai KKM. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan observasi pembelajaran tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah peneliti bermaksud mengadakan penelitian di kelas 1 SDN 1 Beringin Raya Kemiling Bandar Lampung tentang “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning siswa kelas I SDN 1 Beringin Raya Kemiling Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018”

4. Kerangka Berpikir

a. Peningkatan Motivasi Belajar

Konsep yang ada pada model pembelajaran *Project Based Learning* ini memiliki keunggulan dalam bentuk menghidupkan suasana kelas. Keberadaan peserta didik yang menjadi pemeran utama dalam kelas akan membentuk sebuah lingkungan belajar yang lebih berkesentrasi pada aktivitas peserta didik. Segala sesuatu yang dikerjakan oleh peserta didik selama kegiatan belajar mengajar akan menentukan pengetahuan peserta didik dalam memahami sebuah materi belajar. Kondisi semacam inilah yang dapat dikatakan sebagai perwujudan adanya motivasi belajar

peserta didik yang tercermin dari antusiasme saat belajar di kelas. Jumbadi juga mengatakan bahwa dalam pembelajaran partisipatif akan terjalin proses sosialisasi dan komunikasi yang lebih akrab sehingga minat peserta didik dalam belajar semakin tinggi.

b. Peningkatan hasil Belajar

Sebagai implikasi dari tumbuhnya motivasi belajar peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar mengajar, akan berakibat pula terhadap hasil belajar peserta didik. Rasionalnya jika peserta didik memiliki antusiasme saat mengikuti pembelajaran maka akan berdampak pada semangat peserta didik untuk mempelajari materi mapel informatika secara lebih mendalam mengingat mapel informatika ini membutuhkan kemampuan kognitif tingkat mengingat, dan analisis serta psikomotor peraktek. Dengan kondisi belajar mengajar yang dibentuk menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* ini maka secara keseluruhan dampak yang akan dirasakan oleh peserta didik adalah munculnya antusiasme belajar atau peningkatan motivasi belajar yang berbanding lurus dengan peningkatan hasil akademik tiap peserta didik. Hasil yang diraih pun akan bersifat merata karena partisipatif peserta didik secara keseluruhan dalam pembelajaran akan terus dievaluasi sehingga semua peserta didik mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan opininya kepada teman-teman sekelasnya.

5. Hipotesis Tindakan

- a. Jika model tersebut diterapkan maka hasil belajar Informatika akan meningkat
- b. Jika dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X IPS-2 MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik pada mata pelajaran Informatika.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Setting Penelitian

1. Guru Berencana memperbaiki model pembelajaran peserta didik dari *Inquery* ke *Project Based Learning*
2. Diperlukan media interaktif berupa video pembelajaran dan slide untuk melihat langsung project yang akan dibuat
3. Implementasi media interaktif memerlukan 2 siklus
4. Setiap siklusnya diperlukan 1 KD
5. Setiap KD dilakukan proses observasi kemudian mengerjakan project untuk mendapatkan penilaian hasil belajar
6. Tindak lanjut dan evaluasi hasil belajar berupa rekomendasi
7. Hasil dari rekomendasi digunakan dasar untuk refleksi

3.2 Subjek penelitian

1. Subjek
 - a) Peserta didik
 - b) Guru
 - c) Laboran
2. Objek
 - 1) Sekolah
 - 2) Lab Komputer
 - 3) Ruang Guru
 - 4) Komputer

3.3 Sumber Data

Jenis data dapat bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dapat berupa peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan penelitian tindakan. Data kuantitatif menerangkan minat siswa dalam belajar, suasana kelas, dan aktivitas siswa. Sumber data dapat diperoleh dari guru, siswa, dan dokumen.

3.4

3.5 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Data dapat diperoleh dari lembar observasi yang berupa check list dan skala penilaian.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat atau Instrumen penelitian ini yang akan dipersiapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. RPP siklus 1 dan siklus II
2. Lembar observasi berupa aktivitas siswa
Lembar observasi siswa ini bertujuan untuk mengumpulkan data kualitatif yang berkaitan dengan keaktifan siswa berisi nilai keaktifan siswa
3. Lembar observasi aktivitas guru
Lembar observasi aktivitas guru bertujuan untuk menganalisa praktik pengajaran guru yang sedang berlangsung, mengukur sejauh mana guru menguasai materi, menerapkan RPP dalam mengajar, menganalisa apakah metode yang digunakan telah tepat atau belum dalam pembelajaran.

3.6 Validasi Data

Validitas data atau keabsahan data merupakan kebenaran dari proses penelitian. Validitas data dipertanggung jawabkan dan dapat dijadikan sebagai dasar yang kuat dalam menarik kesimpulan.

3.7 Analisis Data

Teknik analisis data merupakan metode atau cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk dipahami. Teknik analisis data ini berupa analisis tes hasil belajar, dan observasi. Pengumpulan data di atas akan dianalisis secara kuantitatif berupa angka kemudian dikonversikan menjadi kualitatif berupa informasi yang berbentuk kalimat. Menganalisis data

hasil tes siswa melalui penskoran, skor setiap siswa ditentukan oleh jumlah jawaban yang benar. Menganalisis data hasil tes siswa melalui penskoran, skor setiap siswa ditentukan oleh jumlah jawabanyang benar.

3.8 Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan tercapai jika siswa memperoleh nilai diatas KKM atau 75 keatas pada mata pelajaran Informatika dalam aspek pengetahuan dan ketrampilan atau praktek.

3.9 Prosedur Penelitian

Ada beberapa prosedur penelitian yang dapat diterapkan. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, siklus I dan siklus II. Dari setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan (planning)

Perencanaan merupakan rencana tindakan apa yang dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan perilaku dan sikap sebagai solusi.

2. Tindakan (acting)

Tindakan dalam hal ini adalah apa yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan.

3. Observasi (observing)

Observasi yaitu mengamati atas hal atau dampak tindakan yang dilakukan terhadap peserta didik

4. Refleksi (reflecting)

Refleksi dalam hal ini yaitu peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan dari berbagai kriteria. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti bersama-sama guru dapat melakukan revisi perbaikan

terhadap rencana awal. Secara operasional tahap-tahap kegiatan yang akan direncanakan oleh peneliti,yaitu:

1.Siklus 1

a. Rencana

- 1) Merancang rencana pembelajaran mapel informatika dengan metode Project Based Learning.
- 2) Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

b. Tindakan

Melaksanakan kegiatan belajar mengajar tentang materi yang ada praktek pembuatan proyek.

c. Observasi Mengamati peserta didik waktu mengerjakan tugas proyek yangdiberikan oleh guru dengan menggunakan metode Project Based Learning.

- 1) Mengamati keaktifan siswa selama proses pembelajaran.
- 2) Mengamati pembahasan siswa pada mapel informatika.

d. Refleksi

- 1) Mengkaji atau mengevaluasi hasil temuan atau kelemahankelemahan yang muncul, baik yang berkaitan dengan siswa di laboratorium komputer.
- 2) Menentukan revisi rencana tindakan untuk siklus berikutnya.

2.Siklus II

a. Rencana

Kegiatan ini di maksud untuk merencanakan tindakan belajar mengajar yang akan dilaksanakan berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus II.

b. Tindakan

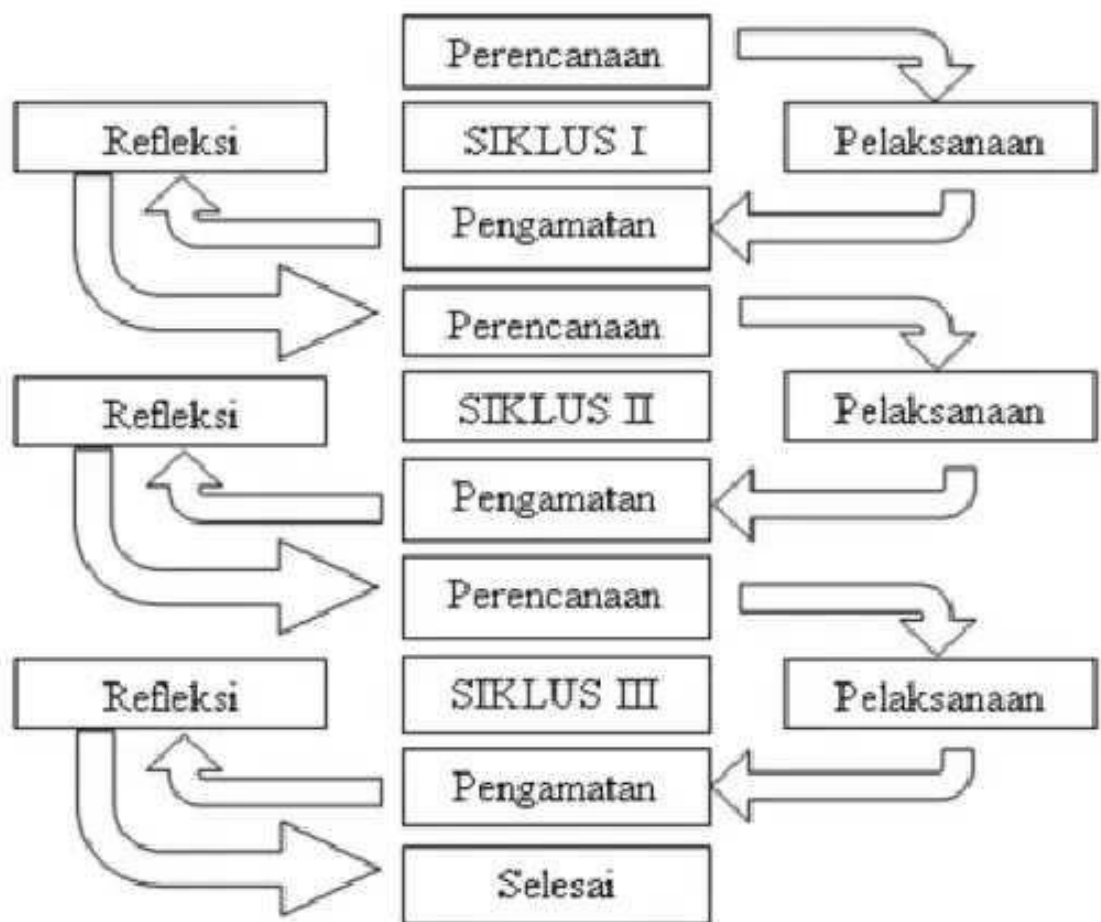
Kegiatan ini di maksudkan peneliti dan guru mengadakan ataumelaksanakan rencana yang telah dibuat pada siklus II untuk memperbaiki proses belajar mengajar pada siklus I, dengan sub pokok bahasan materi yang sama pada tindakan siklus I.

c. Observasi

Kegiatan ini di maksudkan mengadakan analisis terhadap hasil observasi terhadap kekurangan atau kelemahan yang masih ada pada siklus I.

d. Refleksi

Kegiatan ini di maksudkan mengadakan analisis terhadap hasil observasi terhadap kekurangan atau kelemahan yang masih ada pada siklus II. Apabila dari hasil dari suatu siklus terdapat banyak kelemahan, maka dilaksanakan siklus berikutnya yang dimulai dari revisi rencana, tindakan, observasi dan refleksi, dan seterusnya dengan sub topik berikutnya pada mapel informatika. Secara keseluruhan prosedur penelitian dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut :



DAFTAR PUSTAKA

Saputra D. R. 2013. *Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning(Pbl) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kompetensi Computerised Aided Design (Cad) Dengan Software Inventor Siswa Kelas Xi Teknik Pemesinan Di Smk Negeri 2 Klaten: Yogyakarta.*

Sari M. 2017. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Siswa Kelas I Sdn 1 Beringin Raya Kemiling Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018 : Bandar Lampung.*