

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Teori Belajar

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingatkan, akan tetapi luas daripada itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan (Hamalik, 2013: 36). Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar siswa, agar guru dapat memberikan bimbingan kepada siswa. Belajar aktif merupakan fungsi interaksi antara individu dan situasi disekitarnya yang ditentukan oleh indikator merupakan pengembangan dari kompetensi dasar. Interaksi yang secara terus menerus menimbulkan pengalaman-pengalaman keinginan untuk memahami sesuatu yang baru, yang belum dipahami, atau yang belum dialami. Belajar aktif ditandai bukan hanya melalui keaktifan belajar yang secara fisik, namun juga keaktifan mental (Yamin, 2011: 171)

Menurut Sardiman (2012: 21) belajar adalah membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, watak, penyesuaian diri. Dari pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku, karena belajar itu adalah pengalaman untuk mendapatkan respon.

Menurut Gestalt dalam Djamarah (2010:20) menyatakan belajar yang terpenting adalah penyesuaian yang pertama, yaitu mendapatkan respon atau tanggapan yang tepat. Dari paparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan perubahan tingkah laku yang tidak hanya mengingat tetapi juga mengalami kegiatan-kegiatan yang dilakukan. Dimana belajar dilakukan secara bertahap yang dapat menghasilkan perubahan secara terarah.

B. Model Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses membangun pengetahuan melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi sosial seseorang. Dalam pengajaran, senantiasa diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Untuk itu, proses pengajaran harus direncanakan. Ketercapaian tujuan dapat dikontrol sejauh mana tujuan itu telah tercapai. Itu sebabnya, perlu adanya suatu sistem pengajaran yang selalu mengalami dan mengikuti tiga tahap, yakni tahap analisis (menentukan dan merumuskan tujuan), tahap sintesis (perencanaan proses yang akan ditempuh), dan tahap evaluasi (Hamalik, 2013 : 55).

Menurut Millis (2014:45) Model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Menurut Joyce dan Weil (2012:133) berpendapat bahwa Model Pembelajaran adalah suatu Rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membangun kurikulum, untuk merancang bahan Pembelajaran yang lain. Model Pembelajaran merupakan landasan Praktik pembelajaran Hasil Penurunan teori psikologi Pendidikan dan Teori Belajar yang

dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat Operasional dikelas.

Model adalah seperangkat prosedur yang mewujudkan suatu Proses dilaksanakan Pengembangan sistem pengajaran seperti penentuan suatu kebutuhan, Pemilihan media, atau Penilaian. Berbagai model masing-masing mempunyai Persamaan dan Perbedaan, Sanjaya (2007:15). Sedangkan menurut Majid (2012:133) model Pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan Pendidikannya. Model Pembelajaran digunakan untuk menentukan materi Pembelajaran dan Metode-metode untuk menyampaikan materi tersebut dalam arti bahwa model Memberikan kerangka untuk menentukan bagian mana dari suatu model bermanfaat dalam situasi Pembelajaran tersebut.

Dari berbagai pengertian yang dijabarkan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Model pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk membangun pengetahuan baru guna mendapatkan informasi baru dan perubahan tingkah laku seseorang dalam proses belajar mengajar.

C. Model Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)

1. Pengertian *Project Based Learning*

Project based learning memiliki potensi yang besar untuk membuat pengalaman belajar untuk membuat pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik untuk memasuki lapangan kerja. Menurut Gear (1998) didalam *Project Based Learning* yang diterapkan untuk mengembangkan kompetensi setelah peserta didik bekerja di perusahaan, peserta didik menjadi

lebih aktif didalam belajar, dan banyak keterampilan yang berhasil dibangun dari proyek didalam kelasnya, seperti keterampilan membangun tim, membuat keputusan kooperatif, pemecahan masalah kelompok dan pengelolaan tim

Menurut Clegg (Wena, 2010), melalui pembelajaran berbasis proyek, keratifitas dan motivasi peserta didik meningkat. tujuannya adalah agar peserta didik mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya. Menurut Thomas dkk (Wena, 2010) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek. Adapun karakteristik pembelajaran berbasis proyek adalah siswa menyelidiki ide-ide penting dan bertanya, siswa menemukan pemahaman dalam proses menyelidiki, sesuai dengan kebutuhan dan minatnya, menghasilkan produk dan berpikir kreatif,serta menghubungkan dengan masalah dunia nyata, otentik dan isu-isu.

Paul Suparno (2007:126) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan *project based learning* adalah pembelajaran dimana peserta didik dalam kelompok diminta membuat atau melakukan suatu proyek bersama dan mempresentasikan hasil dari proyek itu. biasanya proyek lebih baik bersifat interdispliner, bukan hanya konsep melainkan juga sains yang lain yang terkait dan nilai kemanusiaan yang lain. *Project based learning* juga mengaitkan banyak kemampuan peserta didik, juga bersifat multi intelligence, karena peserta didik menggunakan berbagai intelligensi dalam melakukan proyek yang dilakukan seperti: inteligensi matematis-logis, ruang visual, kinestik,interpersonal,linguistik dan lingkungan.

Project Based Learning suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menggunakan unit-unit kehidupan sehari-hari sebagai bahan pelajaran agar peserta didik tertarik untuk belajar. Penerapan dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun secara kelompok. Menurut Erlain B. Johnson (2009:293), "*Project based learning* mampu menghubungkan muatan akademik dengan konteks dunia nyata, dalam hal ini proyek dapat membangkitkan antusiasme para peserta didik untuk turut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. *Project Based Learning* memerlukan keterampilan merancang kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik melakukan penyelidikan terhadap suatu masalah secara mandiri. Beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika melaksanakan metode ini, yaitu: (1) membuat tugas menjadi bermakna, jelas dan menantang; (2) menganekaragamkan tugas; (3) menaruh perhatian pada tingkat kesulitan; (4) memonitor kemajuan peserta didik.

Jadi *Project Based Learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, di mana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar dan menggunakan proyek sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Tabel 2.1

Tahapan Pembelajaran Project Based Learning

Fase-fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Fase 1 Penentuan Pertanyaan Mendasar	Guru memaparkan topik yang akan dikaji, tujuan belajar, motivasi, dan kompetensi yang akan dicapai	Peserta didik mengidentifikasi permasalahan atau pertanyaan yang terkait dengan topik yang akan dikaji
Fase 2 Perancangan langkah-langkah penyelesaian Proyek	Guru membimbing kelompok dalam membuat rancangan proyek, guru melakukan penilaian	Kelompok membuat perencanaan proyek terkait dengan penyelesaian permasalahan yang diidentifikasi
Fase 3 Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek	Guru membimbing dalam membuat perencanaan proyek sesuai dengan kesepakatan kelompok	Membuat kelompok dan menyusun jadwal pengerjaan proyek
Fase 4 Penyelesaian proyek dengan fasilitas guru dan monitoring guru	Guru melakukan monitoring dan penilaian	Kelompok membuat proyek atau karya dengan memahami konsep atau prinsip yang terkait dengan materi pelajaran
Fase 5 Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil penilaian proyek	Guru atau sekolah memfasilitasi pameran atas pekerjaan atau karya yang dihasilkan oleh kelompok	Menyimpulkan produk yang telah dibuat, mempresentasikannya dan membuat laporan proyek
Fase 6 Evaluasi proses dan hasil proyek	Evaluasi aktivitas belajar dan hasil proyek yang sudah dijalankan	Mengumpulkan penilaian portofolio praktikum, siswa melakukan diskusi, dengan perasaan dan pengalaman

3. Penilaian Pembelajaran Proyek

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

- a. Kemampuan Pengelolaan yaitu kemampuan peserta didik dalam memilih topik, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan
- b. Relevansi yaitu kesesuaian dengan mata pelajaran yang mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dalam pembelajaran
- c. Keaslian yaitu proyek yang dilakukan oleh peserta didik harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek peserta didik.

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

4. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *Project Based Learning*

a. Kelebihan Model *Project Based Learning*

Project Based Learning adalah alat penggerak yang unggul untuk membantu siswa belajar melakukan tugas-tugas autentik dan multidisipliner, menggunakan sumber yang terbatas secara efektif dan bekerja dengan orang lain. Pengalaman dilapangan baik dari guru maupun siswa bahwa *project based learning* menguntungkan dan efektif sebagai pembelajaran, selain itu memiliki nilai tinggi dalam peningkatan kualitas belajar siswa. Pembelajaran Berdasarkan Proyek ini memiliki kelebihan dan kekurangan (Hosnan, 2013:318). Adapun Kelebihan *Project Based Learning* adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran
2. Siswa dapat belajar bermusyawarah
3. Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa barang atau jasa
4. Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber/bahan/alat untuk menyelesaikan tugas
5. Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya *project based learning* yang bersifat kelompok dan terciptanya persaingan sehat.

b. Kelemahan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

1. Pembelajaran berbasis proyek memerlukan banyak waktu yang harus disediakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks
2. Pendapat serta pertanyaan siswa dapat menyimpang dari pokok persoalan
3. Pembelajaran berbasis proyek membutuhkan biaya yang cukup banyak
4. Banyaknya peralatan yang harus disediakan
5. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan
6. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok

D.Kreatifitas

1.Pengertian Kreatifitas

Menurut Syaodih (2003:104) mengemukakan bahwa kreatifitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan hal baru, Cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Selanjutnya Slameto (2010: 138) menyatakan bahwa Kreatifitas adalah hasil belajar dalam kecapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar .

Menurut Conny R Semiawan (2009: 44) kreatifitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Haru Basuki, mencatat bahwa kreatifitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru (1965). Kemudian, dibagian yang lainnya, Haru Basuki pun menjelaskan bahwa kecuali unsur baru, juga terkandung peran faktor lingkungan

dan waktu. produk baru dapat disebut karya kreatif jika mendapatkan pengakuan oleh masyarakat pada waktu tertentu (Stein, 1963)

Torrance dalam Ali dan Asrori (2012:43) mendefinisikan sebagai proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis- hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasilnya serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Kreatifitas sebagai proses berpikir yang membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah. Kemudian ia menemukan bahwa kreatifitas yang penting bukan apa yang dihasilkan dari proses tersebut tetapi yang pokok adalah kesenangan dan keasyikan yang terlihat dalam melakukan aktivitas kreatif. Hurlock dalam Sudarma (2013:18) Kreatifitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru. kreatifitas juga diartikan suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan, (fleksibilitas) dan originalitas dalam berfikir Munandar dalam Sudarma (2013:19)

Kreatifitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi - kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya, menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat. berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa kreatifitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi,

suksesi, diskontinuitas dan diferensiasi yang berdaya guna dalam bidang untuk pemecahan masalah (Munandar, Utami: 2009)

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kreatifitas merupakan suatu proses berpikir yang lancar, lentur dan orisinal dalam menciptakan suatu gagasan yang bersifat unik, berbeda, orisinal, baru, indah, efisien, dan bermakna, serta membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah.

2. Ciri-Ciri Kreatifitas

Menurut Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik (Depdiknas 2004: 19) dalam Nurhayati (2011: 10), disebutkan ciri kreatifitas antara lain :

- a. Menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa,
- b. Menciptakan berbagai ragam dan jumlah gagasan guna memecahkan persoalan
- c. Sering mengajukan tanggapan yang unik dan pintar, Mengambil resiko,
- d. Suka mencoba,
- e. Peka terhadap keindahan dan segi estetika dari lingkungan.
- f. Memberikan banyak gagasan
- g. Mempunyai imajinasi yang sangat tinggi

Menurut Utami Munandar (2009: 10) ciri-ciri kreatifitas dapat dibedakan menjadi dua yaitu ciri kognitif (aptitude) dan ciri non-kognitif (non-aptitude). Ciri kognitif (aptitude) dari kreativitas terdiri dari orisinalitas,

fleksibilitas, kelancaran dan elaboratif. Sedangkan ciri nonkognitif dari kreatifitas meliputi motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif.

3. Indikator Kreatifitas Belajar

Menurut Munandar (2009:71).ciri-ciri kreatif yang diperoleh dari kelompok pakar Psikologi adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki rasa ingin tahu seperti: mencari jawaban dari berbagai literatur
Mencari informasi lebih tentang hal yang baru, memberikan pertanyaan mengenai materi yang tidak dipahami
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang membangun seperti: mengajukan pertanyaan kepada kelompok penyaji, aktif dalam diskusi kelompok, menanyakan hal yang tidak dipahami
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah seperti: Mengemukakan pendapat, Partisipasi setiap anggota kelompok, memberikan
- d. Mampu menunjukkan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu seperti : Berani mengajukan dan menjawab pertanyaan dari teman dan guru, Kelancaran mengemukakan ide dalam memecahkan masalah, Berani memberikan pendapat dan saran dalam kelompok di depan kelas.
- e. Mempunyai atau menghargai keindahan seperti : Memiliki minat belajar sendiri dalam lingkungan sekolah atau diluar sekolah, Mengaitkan kesenian menulis dengan mata pelajaran ekonomi, Menghargai hasil seni pencatatan kelompok

- f. Bebas berfikir dalam belajar seperti : Memiliki beberapa referensi untuk memecahkan masalah, Mengembangkan pengetahuan awal untuk, diterapkan dalam kehidupannya, Memiliki keyakinan sendiri dalam mengerjakan tugas baik individu atau kelompok
- g. Memiliki rasa humor yang tinggi seperti : Menjaga suasana dalam kelompok, Memiliki kemampuan bermain ide, Menyukai hal-hal yang membuat suasana kelas harmonis
- h. Mempunyai daya imajinasi yang kuat seperti : Tenang dalam mengerjakan tugas, Kemampuan dalam menghimpun hasil diskusi, Mampu menyelesaikan masalah dalam LKS dengan tepat
- i. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain seperti: Mengemukakan pendapat berdasarkan pengalaman pribadi, Berani menerima resiko atas pendapatnya, menyampaikan saran kepada kelompok lain
- j. Dapat bekerja sendiri seperti: Mengerjakan tugas dengan mandiri, Mengambil keputusan dalam tugas individu, mengerjakan tugas dengan baik
- k. Sering mencoba hal-hal baru seperti: Tidak menghiraukan pendapat kelompok lain mengenai hasil kelompoknya, Mampu melakukan hal yang tidak dilakukan oleh kelompok lain, Tertarik untuk mengerjakan kasus dalam LKS dengan cara yang berbeda

1. Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan seperti :
Menganalisis jawaban teman, Memecahkan masalah dalam LKS,
Menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreatifitas

Menurut Rhodes dan Ali dalam Asrori (2012:44) menyatakan bahwa kreatifitas dapat dijelaskan dari sisi product, person, proses dan press. Produk menekankan pada hasil karya kreatif berkaitan dengan kreatifitas. Proses menekankan pada bagaimana proses berlangsung sejak mulai tumbuh sampai dengan berwujud perilaku kreatif press meningkatnya pada pentingnya faktor-faktor yang mendukung timbulnya kreatifitas individu.

Arieti dalam Ali dan Ansori (2012:46) mengemukakan beberapa faktor sosiologis yang kondusif bagi perkembangan kreatifitas, yaitu:

1. Tersedianya sarana-sarana kebudayaan
2. Keterebukaan terhadap keragaman cara berpikir
3. Adanya keleluasan bagi berbagai media kebudayaan
4. Adanya toleransi terhadap pandangan-pandangan yang dibergen, dan
5. Adanya penghargaan yang memadai terhadap orang-orang yang berprestasi.

Semua anak mempunyai tingkat kreatif, walaupun tingkat kreatifitasnya berbeda. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreatifitas, seperti memberi dorongan kreatif, memberikan waktu untuk bermain anak dan sebagainya. Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang luas. Selain hal tersebut mereka juga membutuhkan sarana untuk belajar agar dapat merangsang dan menjadi dorongan eksperimental dan eksplorasi, yang merupakan unsur terpenting dari semua kreatifitas. Jadi dengan sarana belajar yang baik dan waktu yang dibutuhkan cukup akan merangsang siswa untuk dapat mengembangkan kreatifitasnya

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Dimiyati dan Mudjiono (2006) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran. Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman. Dalam hal ini, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dapat dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan, (Umiarso dan Imam, 2010:240)

Menurut Abburrahman (dalam Jihad, 2013:14) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sudjana (2009:22) mengatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki

siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap-sikap, pengertian, apresiasi, dan keterampilan (Suprijo, 2009:5). Setiap orang yang mengetahui baik buruknya hasil kegiatan yang dilakukannya Dan siswa dan guru merupakan orang-orang yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Dimiyati,2006:189)

Menurut Carol (Sudjana, 2013:40) menyatakan hasil belajar siswa salah satunya dipengaruhi oleh keterampilan mengajar guru dimana salah satu keterampilan mengajar guru adalah keterampilan guru mengadakan variasi.keterampilan ini tentunya dilakukan oleh guru berkompotensi dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru, anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan-tujuan instruksional (Mulyono Abdurrahman, 2009:37). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Gagne (dalam Ekawarna,2016) Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri antara lain perhatian , kreatifitas, intelegensi, minat, motivasi dan aktifitas belajar.sedangkan faktor yang berasal dari luar diri siswa antara lain keadaan keluarga, keadaan awal, tempat tinggal, guru yang mengajar, cara mengajar dan lingkungan sekolah

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan akhir siswa yang dinilai dalam bentuk skor tes hasil belajar. Dimana dalam penelitian ini hasil belajar dinilai dan dibatasi

dari aspek kognitif siswa saja. Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman.

2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2009), Hasil Belajar mencakup tiga bagian antara lain adalah sebagai berikut:

1. Kognitif adalah hasil belajar yang mengacu pada hasil belajar yang berkenaan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa. Kognitif mempunyai enam tingkat yaitu: pengetahuan, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi
2. Afektif adalah hasil belajar yang mengacu pada sikap nilai yang diharapkan dikuasai siswa setelah mengikuti pelajaran. Ada lima tingkatan hasil belajar afektif yaitu: menerima, menanggapi, menghargai, mengetahui diri dan menjadikan pola hidup
3. Psikomotorik adalah hasil belajar yang mengacu pada kemampuan bertindak atas: Persepsi, Kesiapan, gerakan terbimbing, bertindak secara mekanis, dan gerakan kompleks.

3. Teknik Pengukuran Hasil Belajar

Menurut Abburrahman (dalam Jihad, 2013:14) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sudjana (2009:22) mengatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki

siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap-sikap, pengertian, apresiasi, dan keterampilan (Suprijo, 2009:5). Setiap orang mengetahui baik buruknya hasil kegiatan yang dilakukannya. Dan siswa dan guru merupakan orang-orang yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Dimiyati, 2006:189)

- a. Tes sebagai Hasil Penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan maupun bentuk tulisan, atau dalam bentuk perbuatan. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar Kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Ada dua jenis tes, yakni tes uraian atau tes esai dan tes objektif
- b. Nontes adalah Hasil belajar dan proses belajar tidak hanya dinilai oleh tes, baik melalui bentuk tes uraian maupun tes objektif, tetapi juga dapat dinilai oleh alat-alat nontes atau bukan tes. Alat-alat bukan tes yang sering digunakan antara lain ialah kuesioner dan wawancara, skala (Skala penilaian, skala sikap, skala minat), observasi atau pengamatan, studi kasus, dan sosiometri. Skala biasa digunakan untuk menilai aspek kognitif seperti penilaian. Observasi pada umumnya digunakan untuk memperoleh data mengenai kasus-kasus tertentu dari individu. Kelebihan nontes dari tes adalah sifatnya lebih komprehensif, artinya dapat digunakan untuk menilai berbagai aspek dari individu sehingga tidak hanya untuk menilai aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Keberhasilan dalam belajar yang dicapai oleh siswa disekolah merupakan salah satu ukuran terhadap penguasaan materi pelajaran yang disampaikan. Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

1. Faktor-faktor Internal

- a. Jasmaniah adalah kesehatan dan cacat sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Apabila siswa dikatakan sehat jasmani, maka siswa tersebut akan mencapai hasil belajar yang baik pula, dan begitu sebaliknya
- b. Psikologis adalah intelegensi, Perubahan minat, bakat motif, kematangan dan kesiapan pada siswa akan mempengaruhi hasil belajar siswa.
- c. Kelelahan akan sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa

2. Faktor-faktor Eksternal

- a. Keluarga yaitu cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang, kebudayaan merupakan faktor eksternal dari hasil belajar.
- b. Sekolah yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, tugas rumah, merupakan faktor eksternal untuk mencapai hasil belajar

- c. Masyarakat yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat merupakan faktor eksternal untuk mencapai hasil belajar

Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal siswa antara lain kemampuan yang dimiliki siswa tentang materi yang akan disampaikan sedangkan faktor eksternal antara lain strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar.

F. Hubungan antara Model Project Based Learning terhadap Kreativitas

Pembelajaran berbasis Proyek merupakan model Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola Pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja Proyek (Thomas, dkk. 2000). Melalui pembelajaran kerja proyek, Kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat (Clegg & Berch: 2001). Pembelajaran didukung oleh Teori Konstruktivistik, yang bersandar pada ide bahwa siswa membangun Pengetahuannya sendiri di dalam konteks pengalamannya sendiri. Ketika Pembelajaran Berbasis Proyek dilakukan dalam model belajar kolaboratif dalam kelompok kecil siswa. Adanya peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide orang lain, dan merefleksikan ide sendiri pada orang lain dan merefleksikan ide sendiri pada orang lain adalah suatu bentuk pembelajaran individu. Dari perspektif teori ini pembelajaran berbasis proyek dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan dan memecahkan masalah secara Kolaboratif.

Upaya Kreatifitas yang dikembangkan dalam diri siswa melalui proses belajar mencakup: Pengembangan imajinasi, Menghasilkan sesuatu yang orisinal.meningkatkan Produktivitas,Penyelesaian masalah, dan menghasilkan sesuatu yang bernilai.Hal tersebut cocok dengan model pembelajaran berbasis proyek karena melalui model pembelajaran berbasis proyek siswa akan menyelesaikan permasalahan dan menghasilkan produk orisinal yang bermanfaat sesuai dengan kreatifitas masing-masing siswa (Addha,2015:16).Keterampilan yang dibutuhkan dan dikembangkan oleh siswa dalam tim adalah merencanakan, mengorganisasikan, negoisasi dan membuat keputusan tentang tugas yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan apa, dan bagaimana mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dan yang akan dikembangkan melalui kolaborasi dalam tim menyebabkan pembelajaran menjadi aktif, dimana setiap individu mencoba menunjukkan keterampilan yang mereka miliki dalam kerja tim

G. Hubungan Antara Model *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar

Model yang dipakai untuk menunjukkan bagaimana sesuatu itu seperti sesuatu yang lain.tetapi sebuah teori berusaha mendeskripsikan proses yang mendasari fenomena yang kompleks. *Project Based Learning* dapat menstimulasi Motivasi, Proses dan Meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran tertentu pada situasi Nyata.

Menurut Hosnan (2014:319) menjelaskan *Project Based Learning* (PjBL) atau model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media.Guru menugaskan siswa untuk

melakukan eksplorasi, Penilaian, Interpretasi, Sintesis, dan Informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Model Pembelajaran ini menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata.

Selain itu dalam mengerjakan Proyek siswa dapat berkolaborasi dan melakukan investigasi dalam kelompok kolaboratif antara 5-6 orang. Penentuan Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran selain dipengaruhi oleh guru dan siswa, juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan seharusnya sesuai dengan karakteristik materi pelajaran dan diarahkan pada proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*learned centered*) sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat (Sani, 2014:172-173).

Oleh karena itu *Project based Learning* adalah penggerak yang unggul untuk membantu siswa belajar melakukan tugas-tugas autentik dan multidisplinier, menggunakan sumber yang terbatas secara efektif dan bekerja dengan orang lain. Pengalaman di lapangan baik dari guru maupun siswa bahwa *Project based learning* menguntungkan dan efektif sebagai pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis Proyek siswa mengalami pembelajaran secara nyata untuk membuktikan suatu kebenaran, menyelesaikan suatu permasalahan dan menghasilkan Produk yang bermanfaat, sehingga melalui Proyek yang dikerjakan siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

H. Penelitian yang relevan

1. (Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar melalui aspek *Psikomotorik* di SMK PERTANIAN Tarpadu)
Adapun referensi yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu, penelitian yang dilakukan oleh handayani (2014) terhadap kelas VII A Smp Negeri 8 Muaro Jambi tahun ajaran 2014/2015. Diketahui bahwa penerapan model pembelajaran berdasarkan proyek mempunyai pengaruh positif terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa dimana penilaian dari nilai keterampilan siswa pada siklus I nilai rata-rata siswa yaitu 2,9 siklus II yaitu 3,3 dan siklus III yaitu 3,4 hal ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dinilai dari aspek keterampilan pada setiap siklus.
2. (Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar melalui aspek *Psikomotorik* di SMK PERTANIAN Tarpadu)
Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Adha (2015), bahwa terjadi peningkatan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS 4 SMAN 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir Tahun Ajaran 2014/2015. Diketahui bahwa rata-rata keterampilan peserta didik dalam kinerja proyek pada siklus I yaitu 65,7% dengan prediket B- (2,62) dan kategori baik mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 83,7% dengan prediket B + (3,34) dan kategori baik. Rata-rata keterampilan peserta didik dalam kinerja produk pada siklus I yaitu 79,13% dengan prediket B (3,17) dan kategori baik mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 79,15% dengan

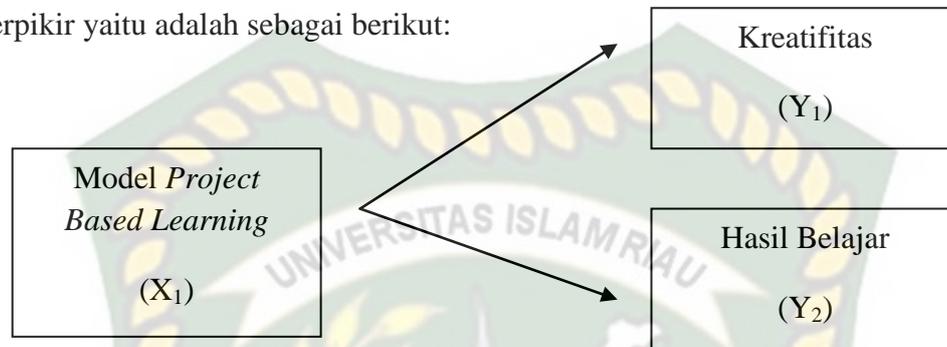
prediket B (3,19). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model project based learning dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 4 SMAN 1 Bangko.

3. (Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar melalui aspek *Psikomotorik* di SMK PERTANIAN Terpadu) Kemudian keberhasilan peningkatan hasil belajar ini juga dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Az-Zuhara, Suryawati, dan Arnentis (2015), pada SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru kelas XI IPS 1 Semester genap T.A. 2014/2015. diketahui bahwa rata-rata keterampilan kinerja proyek pada siklus I adalah 85,77% atau 3,43 (B+/Baik). Pada siklus II sebesar 91,05% atau 3,64 (A-/ sangat baik). Kreatifitas kinerja produk pada siklus I adalah 81,52% atau 3,26 (B+/Baik). Pada siklus II sebesar 87,00% atau 3,48 (B+/Baik). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

Berdasarkan Penelitian terdahulu diatas terdapat Perbedaan yang peneliti lakukan, penelitian ini menggunakan 3 variabel yaitu satu variabel independen dan dua variabel dependen, sedangkan persamaannya terletak pada Hasil belajar. Penelitian ini dilakukan di SMA YLPI Pekanbaru yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran Ekonomi Kelas X SMA YLPI Pekanbaru.

I. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan berbagai bahasan teori diatas, maka dapat dibangun kerangka berpikir yaitu adalah sebagai berikut:



Keterangan :

X : Pengaruh Model *Project Based Learning*

Y₁ :Kreatifitas

Y₂ : Hasil Belajar

J. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan masalah yang ditemukan diatas,maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreatifitas dan Hasil belajar Ekonomi Kelas X IPS SMA YLPI Pekanbaru Tahun Ajaran 2018/2019



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau