

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Definisi Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran Berbasis Proyek atau Project-Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan berdasarkan pengalaman siswa dalam beraktifitas secara nyata. PBL dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan siswa dalam melakukan investigasi dan memahaminya.

Berikut pengertian Project-Based Learning menurut Michael M. Grant (2002) dalam Dini Rahmawati (2011), *Getting A Grip on Project Based-Learning: Theory, cases and recomandations*:

1. PBL adalah model pembelajaran secara konstruktif untuk pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata dan relevan bagi kehidupan siswa.
2. PBL adalah model komprehensif untuk pengajaran dan pembelajaran yang dirancang agar siswa melakukan riset terhadap permasalahan nyata.
3. PBL adalah model yang konstruktif dalam pembelajaran menggunakan permasalahan sebagai stimulus dan berfokus kepada aktifitas siswa.
4. PBL adalah model pembelajaran yang berpusat pada aktifitas siswa, mengajak siswa untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik.

Menurut Agus Sampurno dalam Dini Rahmawati (2010), Model pembelajaran berbasis proyek dapat dipandang sebagai salah satu model penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal. Adanya peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide-ide orang lain, dan merefleksikan ide sendiri pada ide-ide orang lain, adalah suatu bentuk pengalaman pemberdayaan pengetahuan (*meaning making process*). Selain itu siswa juga mengalami tahap pembelajaran yang disebut sebagai “*Interactive Research Cycle*” yang terdiri dari tahap pertanyaan, perencanaan, pengumpulan data, mensintesis pengetahuan, dan evaluasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa definisi pembelajaran berbasis proyek adalah proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitas belajar dan siswa dapat memahami suatu konsep dan prinsip dengan melakukan investigasi yang mendalam tentang suatu masalah dan mencari suatu solusi yang relevan serta diimplementasikan dalam pengerjaan proyek, sehingga siswa mengalami proses pembelajaran yang bermakna dengan membangun pengetahuannya sendiri sehingga mampu menghasilkan pemahaman yang luas bagi peserta didik atau siswa tersebut.

Pembelajaran berbasis proyek juga dikatakan sebagai model pembelajaran yang inovatif dan lebih menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Dalam pembelajaran berbasis proyek ini berfokus pada pembelajaran yang terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa dalam investigasi dalam pemecahan masalah dan

kegiatan tugas-tugas yang bermakna lainnya, dan puncaknya untuk menghasilkan pemahaman dalam materi pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa dan membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar.

B. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Jhon W. Thomas (2000) dalam Dini Rahmawati (2011), pembelajaran berbasis proyek memiliki lima karakteristik yang merupakan ciri yang dapat membedakan pembelajaran berbasis proyek dengan model pembelajaran lain, yaitu :

1. *Centrality*, proyek sebagai pusat atau sentral.
2. *Driving Question, Project-Based Learning* difokuskan pada pertanyaan atau permasalahan yang memicu siswa untuk menyelesaikan permasalahan dengan konsep, prinsip dan ilmu pengetahuan yang sesuai.
3. *Conscrutive Investigations*, proyek harus disesuaikan dengan kemampuan siswa dan proyek yang dijalankan harus memberikan keterampilan dan pengetahuan baru bagi siswa.
4. *Autonomy*, aktifitas siswa sangat penting, siswa sebagai pemberi keputusan dan berperan sebagai pencari solusi (Problem solver).
5. *Realisme*, kegiatan siswa difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya atau dunia nyata. Aktifitas ini mengintegrasikan tugas otentik dan menghasilkan sikap profesional.

Lima karakteristik dari pembelajaran berbasis proyek yaitu *Centrality*, *Driving Questions*, *Constructive Investigations*, *Autonomy*, dan *Realisme* adalah

karakter yang harus ada dalam model pembelajaran ini. Karakter ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek mengutamakan aktivitas siswa dalam menghimpun konsep dan pengetahuannya. Lima karakter ini membedakan pembelajaran berbasis proyek dengan model pembelajaran lainnya.

Model pembelajaran berbasis proyek sering disamakan dengan model lain, seperti model pembelajaran berbasis masalah. Antara dua model tersebut memang memiliki tahap pembelajaran yang hampir sama. Namun, yang membedakan adalah dalam *Project Based-learning* harus ada proses pembuatan atau pelaksanaan proyek yang sifatnya autentik, konstruktif, dan siswa harus mempelajari keterampilan dasar yang baru dan mengalami peningkatan pengetahuan (Regie Stites: 2009) dalam Dini Rahmawati (2011).

C. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek

Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, dijalankan dengan melalui beberapa tahap pembelajaran atau langkah-langkah kerja. Belum ada ketetapanbaku untuk menjalankan tahap-tahap pembelajaran berbasis proyek, namun pada umumnya didasarkan dan mencontoh pada tahap pembelajaran konstruktivisme. Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project-Based Learning* atau pembelajaran Berbasis Proyek sebagaimana yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (2005) dalam Dini Rahmawati (2011) terdiri dari :

1. *Start With the Essential Question*

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan essensial, yaitu pertanyaan yang dapat mengeksplorasi pengetahuan awal siswa serta memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas.

2. *Design a Plan for the Project*

Perencanaan proyek yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa, dalam menentukan aturan main pengerjaan proyek. Pada tahap ini guru membantu siswa untuk menentukan judul proyek yang sesuai dengan materi dan permasalahannya.

3. *Create a Schedule*

Tahap ketika guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek.

4. *Monitor the Students and the Progress of the Project*

Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek.

5. *Assess the Outcome*

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standard dan tujuan belajar.

6. *Evaluasi the Experince*

Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil akhir proyek yang sudah dijalankan. Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan proses evaluasi baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan

dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pembelajaran.

Meurut Frank Kurzel (2003) dalam Dini Rahmawati (2011) tahapan pembelajaran yang dikemukakan di atas menunjukkan kerja sama antara guru dan siswa, yang saling memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran. Tahapan dalam model pembelajaran berbasis proyek memang belum ada bentuk bakunya. Tahapan pembelajaran berbasis proyek juga didasarkan pada tahap pembelajaran berbasis masalah, yang terdiri dari tujuh fase, yaitu :

1. *Good Description*, fase dalam menampilkan masalah untuk dipecahkan dan menetapkan tujuan.
2. *Specify Criteria*, fase dalam menentukan kriteria memecahkan masalah solusi, dan menentukan fokus yang akan dicapai, dan kemampuan apa yang akan dicapai.
3. *Background Knowledge*, fase untuk menentukan pengetahuan atau konsep yang dibutuhkan, dan mencari informasi kepada ahlinya.
4. *Generate ideas*, generalisasi konsep dan menyusun hipotesis.
5. *Implement Solution*, fase dalam mencari dan mengimplementasikan solusi serta membandingkannya dengan solusi lain.
6. *Reflect*, mengevaluasi seluruh proses pembelajaran mulai dari proses, solusi, dan produk.

7. *Generalize*, fase untuk menyusun konsep, mengeneralisasi fakta dan pengetahuan menjadi teori.

Menurut Mike Carbonaro (2005) dalam Dini Rahmawati (2011) tahap pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu teori yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menyusun tahapan pembelajaran berbasis proyek. Dalam tahapan pembelajaran berbasis masalah, siswa lebih difokuskan untuk merumuskan solusi dan mengimplementasikannya terhadap konsep lain. Tahapan yang digunakan oleh peneliti adalah tahapan secara umum, yang digunakan dan dicontohkan juga oleh Mike Carbonaro dalam proses pembelajaran proyek lingkungan, yaitu :

1. *Engage*, tahap awal untuk menstimulus siswa dalam mengetahui konsep yang sudah dipahami dan tahap ketika guru memberikan pertanyaan essensial yang memacu siswa untuk berfikir.
2. *Explore*, kegiatan untuk mencari materi dan sumber informasi sebagai referensi dalam menyelesaikan masalah dan membuat jadwal kerja.
3. *Investigate*, membandingkan dan memfokuskan solusi yang akan digunakan dalam memecahkan masalah.
4. *Create*, tahap pembuatan atau pengimplementasian solusi dan tahap dalam menghasilkan suatu produk atau karya.
5. *Share*, tahap presentasi produk atau karya.
6. *Evaluation*, tahap evaluasi atau penilaian proses dan hasil belajar.

Tahap pembelajaran yang terdiri dari *engage*, *explore*, *investigate*, *create*, *share*, dan *evaluation* menekankan proses belajar pada aktivitas siswa. Dalam tiap

tahap pelaksanaannya siswa harus lebih aktif dalam proses belajar. Siswa merumuskan informasi dan solusi serta harus dapat menyelesaikan hasil akhir, bisa dalam bentuk produk, presentasi, dan lainnya.

D. Peranan Pengajar dalam Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Jennifer Railsback (2002) dalam Dini Rahmawati (2011), selama berlangsungnya proses pembelajaran berbasis proyek siswa akan mendapat bimbingan dari guru ataupun narasumber lain, yang peranannya adalah sebagai berikut :

1. Mengajar kelompok dan menciptakan suasana yang nyaman.
2. Memastikan bahwa sebelum mulai setiap kelompok telah memiliki seorang anggota yang bertugas membaca materi, sementara teman-temannya mendengarkan, dan seseorang anggota yang bertugas mencatat informasi yang penting sepanjang jalannya diskusi.
3. Memberikan materi atau informasi pada saat yang tepat, sesuai dengan perkembangan kelompok.
4. Memastikan bahwa sesi diskusi kelompok diakhiri dengan self-evaluation.
5. Menjaga agar kelompok terus memusatkan perhatian pada pencapaian tujuan.
6. Memonitor jalannya diskusi dan membuat catatan tentang berbagai masalah yang muncul dalam proses belajar, serta mengajar agar proses belajar terus berlangsung, agar tidak ada tahapan dalam proses belajar yang dilewati atau diabaikan dan agar tiap tahapan dilakukan dalam urutan yang tepat.

7. Menjaga motivasi siswa dengan mempertahankan unsur tantangan dalam penyelesaian tugas dan juga mempertahankan untuk mendorong siswa keluar dari kesulitannya.

Peranan pengajar dalam proses pembelajaran berbasis proyek dari penjelasan yang dijabarkan diatas menunjukkan bahwa pengajar lebih diutamakan berperan sebagai pendamping dan fasilitator. Pengajar harus dapat menjaga proses pembelajaran tetap berlangsung aktif dan terkontrol, walaupun pengajar tidak memiliki otoritas penuh terhadap pengerjaan proyek. Pengajar harus memiliki kemampuan dalam memberikan bimbingan dan saran yang membangunserta membuat proses evaluasi yang baik dan autentik.

E. Kelebihan dan Keuntungan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Sebagai model yang telah lama diakui kekuatannya dalam mengembangkan kompetensi siswa, banyak para ahli mengungkapkan keunggulan model ini. Helm dan Katz dalam Abidin (2013) memandang model ini memiliki keunggulan yakni “dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan akademik siswa, sosial emosional siswa, dan berbagai keterampilan berpikir untuk dibutuhkan siswa dalam kehidupan nyata”. Senada dengan pendapat tersebut, Boss dan Kraus dalam Abidin (2013) menyatakan keunggulan model ini sebagai berikut.

- a. Model ini bersifat terpadu dengan kurikulum sehingga tidak memerlukan tambahan apapun dalam pelaksanaannya.

- b. Siswa terlibat dalam kegiatan dunia nyata dan mempraktikkan strategi otentik secara disiplin.
- c. Siswa bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang penting baginya.
- d. Teknologi terintegrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi, dan komunikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran penting dalam cara-cara baru.
- e. Meningkatkan kerja sama guru dalam merancang dan mengimplementasikan proyek-proyek yang melintasi batas-batas geografis atau bahkan melompati zona waktu.

Keunggulan model ini juga dikemukakan oleh MacDonell (2007:170) dalam Abidin (2013) yakni bahwa model ini diyakini mampu meningkatkan kemampuan:

- a. Mengajukan pertanyaan, mencari informasi dan menginterpretasi kan informasi (visual dan tekstual) yang mereka lihat, dengar, atau baca.
- b. Membuat rencana penelitian, mencatat temuan, berdebat, berdiskusi, dan membuat keputusan.
- c. Bekerja untuk menampilkan dan mengontruksi informasi secara mandiri.
- d. Berbagi pengetahuan dengan orang lain, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, dan mengakui bahwa setiap orang memiliki keterampilan tertentu yang berguna untuk proyek yang sedang dikerjakan.
- e. Menampilkan semua disposisi intelektual dan sosial yang penting dibutuhkan untuk memecahkan masalah dunia nyata.

Berdasarkan keunggulan dari model *Project Based Learning* maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini sangat menekankan pada keterampilan siswa sehingga mampu menciptakan ataupun menghasilkan suatu proyek, dan membuat siswa seolah-olah bekerja di dunia nyata dan menghasilkan sesuatu.

F. Model Pembelajaran Konvensional

Sanjaya (2006:259) menyatakan bahwa pada pembelajaran konvensional siswa ditempatkan sebagai obyek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Jadi pada umumnya penyampaian pelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Menurut Djafar (2001:86) pembelajaran konvensional dilakukan dengan satu arah. Dalam pembelajaran ini peserta didik sekaligus mengerjakan dua kegiatan yaitu mendengarkan dan mencatat.

Djamarah (2006) menyebut pembelajaran konvensional sebagai model pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas, dan latihan.

Sejalan dengan hal tersebut, Van de Walle (2008: 12) menyatakan bahwa guru tradisional masih menuntun siswa bagaimana menggunakan materi yang dipelajari untuk mengerjakan latihan. Fokus utama dari pelajaran adalah mendapatkan jawaban. Para siswa menyandarkan pada guru untuk menentukan

apakah jawabannya benar. Anak-anak yang mendapatkan pengalaman seperti ini akan mempunyai pandangan bahwa matematika adalah sederatan aturan yang tidak ada polanya yang dibawa oleh guru. Akibatnya, anak-anak dijauhkan dari sumber pengetahuan yang sebenarnya sanga baik.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model konvensional merupakan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan peserta didik mendengar dan mencatat materi pembelajaran, dan pada akhir pembelajaran dilakukan evaluasi, murid mengerjakan soal tersebut setelah itu guru memberikan jawaban kepada murid apakah jawaban murid tersebut benar atau tidak.

G. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu keberhasilan yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses belajar mengajar. Menurut Sudjana (2009: 22) dalam Amarulloh (2013) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan intruksional.

Hal ini karena isi rumusan tujuan intruksional menggambarkan hasil belajar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah menerima dan menyelesaikan pengalaman belajarnya. Howard Kingsley (Sudjana 2009: 22) dalam Amarullah (2013) membagi tiga macam hasil pembelajaran, yakni (1) ketrampilan dan kebiasaan (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita.

H. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu penting peneliti sampaikan untuk mendukung penelitian peneliti. Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek, antara lain sebagai berikut :

Tabel 2 Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu	Perbedaan	Persamaan
1. Sabar Nurohman (2008) Pendekatan Project-Based Learning sebagai upaya Internalisasi Scientific Method Bagi siswa Calon Guru Fisika.	Pendekatan Project-Based Learning sebagai upaya Internalisasi Scientific Method Bagi siswa Calon Guru Fisika, sedangkan penelitian saya Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas MIPA XI di SMAN 8 Pekanbaru Tahun Ajaran 2017/2018.	Sama-sama Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek
2. Putri Rahmawati (2009) Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based-Learning) terhadap Hasil Belajar Biologi siswa.	Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based-Learning) terhadap Hasil Belajar Biologi siswa, sedangkan penelitian saya Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Ekonomi	Sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar.

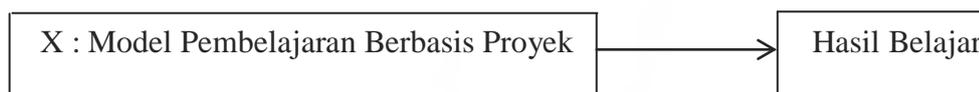
	Siswa Kelas MIPA XI di SMAN 8 Pekanbaru Tahun Ajaran 2017/2018.	
--	---	--

I. Kerangka Berpikir

Pelaksanaan pembelajaran yang merupakan peristiwa interaksi antarsiswa dengan guru dalam suasana yang telah dirancang dan didukung dengan model pembelajaran berbasis proyek, dapat menghasilkan perubahan hasil belajar pada siswa.

Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa melakukan kegiatan belajar mengajar yang bermakna, siswa merancang proses dan kerangka kerja untuk mencapai hasil. Siswa diharapkan dapat mengelola informasi yang dikumpulkan dan menyusun proyek tersebut. Sehingga dengan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dapat mempengaruhi hasil belajar ekonomi siswa, pemahaman terhadap materi ekonomi diharapkan semakin meningkat, dan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif. Berikut adalah kerangka berpikir model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa:

Gambar 1 Kerangka Berfikir



J. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir di atas dapatlah diputuskan untuk dijadikan hipotesis penelitian yang dirumuskan sebagai berikut: Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar ekonomi siswa.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau