II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar

Belajar merupakan kebutuhan yang paling mendasar bagi setiap manusia. Dengan belajar maka seseorang akan mengalami perubahan, dari yang kurang paham menjadi paham, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak bisa menjadi bisa. Menurut Hamalik (2001: 28) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Senada dengan pendapat tersebut, Majid (2014: 63) menjelaskan bahwa, belajar pada dasarnya adalah tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan menetap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Bell-Gredler dalam Karwono dan Mularsih (2012: 13) berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan *(competencies),* keterampilan *(skills),*dan sikap *(attitude)* yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan.

Hal terpenting dalam belajar adalah proses belajar itu sendiri, karena melalui proses belajar yang baik tentunya akan memperoleh hasil yang baik pula. Dibawah ini terdapat beberapa teori mengenai proses belajar antara lain.

a. Teori Behavioristik

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar apabila yang bersangkutan telah menunjukkan prilakunya. Menurut teori ini yang terpenting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa dan respon adalah berupa tanggapan atau reaksi siswa tersebut. Teori ini diduga akan menjadikan siswa sebagai pribadi yang pasif (Karwono dan Mularsih, 2012: 54).

b. Teori Kognitif

Teori belajar kognitif memandang bahwa manusia merupakan makhluk belajar yang aktif dan selalu ingin tahu seperti makhluk sosial. Pembentukan tingkah laku individu merupakan interaksi individu dengan lingkungannya (Karwono dan Mularsih, 2012: 72). Teori belajar ini lebih menekan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia.

c. Teori Konstruktivisme

Menurut pandangan teori konstruktivisme, belajar adalah kegiatan yang aktif dimana siswa membangun sendiri pengetahuannya. Reigeluth dalam Karwono dan Mularsih (2012: 54) menyatakan bahwa konsep konstruktivisme dalam belajar, yaitu suatu pengetahuan merupakan konstruk secara individual dan konstruk sosial oleh peserta didik sendiri berdasarkan pada interpretasi dan pengalamannya. Jadi dalam teori ini pembelajaran sebagai proses konstruk pengetahuan menekankan pada keaktifan siswa untuk membangun pengetahuan tersebut dalam pikirannya baik secara individual maupun sosial. Sedangkan guru hanya sebagai motivator dan fasilitator.

Pada dasarnya belajar akan memberikan dampak positif. Seseorang yang memiliki kemampuan dalam belajar akan memperoleh manfaat dari belajar itu sendiri. Manfaat itu tidak hanya dirasakan sendiri olehnya tetapi juga dapat dirasakan oleh masyarakat. Bagi seseorang yang memiliki kemampuan dalam belajar, dengan kemampuannya untuk belajar secara terus menerus akan memberikan sumbangan bagi pengembangan dirinya. Sedangkan bagi masyarakat, belajar memainkan peran penting dalam meneruskan kebudayaan yang berupa kumpulan pengetahuan untuk diberikan kepada generasi berikutnya.

Slameto (2010: 27-28) mengemukakan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
   1) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
   2) Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
   3) Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
   4) Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
b. Sesuai hakikat belajar
   1) Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
   2) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan *discovery*.
   3) Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan respons yang diharapkan.
c. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari
   1) Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
   2) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan intruksional yang harus dicapainya.
d. Syarat keberhasilan belajar
   1) Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
   2) Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Driscoll dalam Uno (2012: 15) menyebutkan ada dua hal yang harus diperhatikan dalam belajar, yaitu belajar adalah suatu perubahan yang menetap dalam kinerja seseorang dan hasil belajar yang muncul dalam diri siswa merupakan hasil interaksi siswa dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi pada diri manusia.

Perubahan itu ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, kemampuan, pemahaman, daya pikir, keterampilan, dan lain sebagainya.

2. Hasil Belajar

Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan inilah yang dinamakan dengan hasil belajar. Biasanya hasil belajar diketahui dengan melakukan tes setelah melewati kegiatan belajar. Menurut Uno (2012: 17), hasil belajar adalah pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu.

Penilaian hasil belajar yang ditentukan dalam proses pembelajaran di sekolah mencakup tiga ranah yaitu afektif, kogniktif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut dijelaskan oleh Latuheru (2002: 68) sebagai berikut.

a. *Cognitif Domain* (Ranah Kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
b. *Affective Domain* (Ranah Afektif), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Tujuan pendidikan ranah afektif adalah hasil belajar atau kemampuan yang berhubungan dengan sikap atau afektif.
c. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik, karena keterampilan ini melibatkan secara langsung otot, urat dan persendian, sehingga keterampilan benar-benar berakar pada kejasmanian.

Setiap orang yang mengalami proses belajar tentunya ingin memperoleh hasil yang baik. Hasil pembelajaran itu dapat dikatakan baik, apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

a. Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan siswa.
b. Hasil belajar itu merupakan pengetahuan asli. Hasil dari proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan cara mendekati suatu permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya.

Gagne dalam Suprijono (2012: 5) menyatakan hasil belajar berupa.

a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang.
c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Setelah mengalami proses belajar, seseorang akan merasakan perubahan pada dirinya. Perubahan itu berupa prilaku dan biasanya mengarah ke hal positif. Perubahan yang terjadi setelah seseorang belajar dinamakan dengan hasil belajar. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik maka seseorang harus maksimal dalam belajar karena hasil belajar baru dapat diperoleh jika kita sudah melewati proses pembelajaran.

3. Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik disebut juga sebagai pendekatan ilmiah. Daryanto (2014: 51) mengemukkan bahwa, pendekatan saintifik adalan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dari berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum, atau prinsip yang "ditemukan".

Pendekatan ini berpusat pada siswa, sehingga menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Hal ini dimaksud agar siswa mampu mengembangkan karakter dirinya, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah.

Menurut (Daryanto, 2014: 53) pembelajaran dengan pendekatan saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut.

a. Berpusat pada siswa.
b. Melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip.
c. Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.
d. Dapat mengembangkan karakter siswa.

Menurut Majid (2014: 95) pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja tidak tergantung pada informasi searah dari guru. Pada pendekatan ini, siswa didorong untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuannya dari berbagai sumber belajar.

Pendekatan saintifik bercirikan dengan adanya pengamatan, penemuan, penalaran, pengabsahan serta penjelasan tentang suatu kebenaran. Maka proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik melibatkan proses mengamati, menanya, menalar, mencoba, menyimpulkan dan mengkomunikasikan. Pendekatan saintifik sengaja dikembangkan untuk menumbuhkan sikap, pengetahuan serta keterampilan siswa sehingga dapat menghasilkan siswa yang produktif, kreatif, afektif dan inovatif.

4. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Majid (2014:162) *Problem Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah konstektual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Senada dengan pendapat di atas, Barrow dalam Huda (2013: 271) mendefinisikan *Problem Based Learning* sebagai pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah.

Selanjutnya Abidin (2014: 160) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong siswa untuk belajar aktif, mengonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di sekolah dan belajar di kehidupan nyata secara alamiah.

Peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah adalah menyodorkan berbagai masalah autentik atau memfasilitasi peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan autentik, memfasilitasi penyelidikan, dan

mendukung pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik (Sani, 2014: 136). Model *Problem Based Learning* menuntut siswanya untuk berperan aktif dalam pembelajaran, sementara guru hanya sebagai fasilitator. Pada model pembelajaran ini siswa akan dihadapkan dengan permasalahan yang terdapat dalam kehidupan nyata.

Problem Based Learning didasarkan atas teori konstruktivisme. Teori ini menyatakan bahwa pengetahuan siswa terbentuk berdasarkan pengalamannya sendiri. Teori ini menuntut siswa untuk aktif membangun pengetahuannya lewat interaksi dengan lingkungannya. Menurut Sani (2014: 127) *Problem Based Learning* dapat membuat siswa belajar melalui upaya penyelesaian permasalahan dunia nyata secara terstruktur untuk mengonstruksi pengetahuan siswa.

Daryanto (2014: 30) mengemukakan tujuan dari *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

a. *Problem Based Learning* ini ditunjukan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
b. Bentuk *Problem Based Learning* penting dalam menjembatani jarak antara pembelajaran di sekolah formal dengan aktivit as mental yang lebih praktis yang dijumpai di luar sekolah.
c. Siswa dapat belajar mengarahkan dan menentukan sendiri apa yang harus dipelajari dan dari mana informasi harus diperoleh, di bawah bimbingan guru.

Sani (2014: 153) menyatakan bahwa, tahap pembelajaran yang diusulkan dengan model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

a. Guru menyampaikan permasalahan kepada siswa atau siswa mengajukan permasalahan yang relevan dengan topik yang akan dikaji.

b. Siswa mendiskusikan permasalahan dalam kelompok kecil. Kelompok mengklarifikasi fakta dan mencari hubungan dengan konsep yang relevan. Anggota kelompok melakukan curah pendapat berdasarkan pengetahuan awal mereka dalam upaya memahami permasalahan dan mengajukan usulan solusi. Kelompok mengidentifikasi hal-hal yang belum mereka pahami dan perlu dipelajari untuk menyelesaikan masalah.
c. Siswa atau kelompok membuat perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan. Anggota kelompok berbagi peran untuk mempelajari fakta dan konsep atau mempersiapkan kegiatan eksplorasi.
d. Masing-masing siswa melakukan penelusuran informasi atau observasi berdasarkan tugas yang telah ditetapkan dalam diskusi kelompok. Data yang diperoleh melalui perpustakaan, internet, pengamatan, wawancara, dan sumber lainnya.
e. Siswa kembali melakukan diskusi kelompok dan berbagi informasi. Informasi atau pengamatan yang diperoleh digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dikaji.
f. Kelompok menyajikan solusi permasalahan kepada teman sekelas dan teman lainnya menanggapi.
g. Anggota kelompok melakukan pengkajian ulang *(review)* terhadap proses penyelesaian masalah yang telah dilakukan dan menilai kontribusi dari masing-masing anggota.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan kelemahannya sendiri begitu pula dengan model pembelajaran berbasis masalah. Beberapa keunggulan *Problem Based Learning* dikemukakan oleh Delisle dalam Abidin (2014: 162) sebagai berikut.

a. Berhubungan dengan situasi kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi bermakna.
b. Mendorong siswa untuk belajar secara aktif.
c. Mendorong lahirnya berbagai pendekatan belajar secara interdisipliner.
d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih apa yang akan dipelajari dan bagaimana mempelajarinya.
e. Mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif.
f. Diyakini mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

Selanjutnya Sanjaya (2007: 221) menyatakan kelemahan *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

a. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
b. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui problem solving membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
c. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Melihat beberapa pendapat di atas, maka *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran berbasis masalah yang menutut siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sementara guru hanya memberikan bimbingan dan arahan. Model ini dirancang dengan menjadikan masalah sebagai langkah awal pembelajaran kemudian siswa diminta untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, namun dalam menyelesaikan permasalahan yang berasal dari dunia nyata tersebut siswa memerlukan pengetahuan baru yang bisa di dapat dari berbagai sumber belajar dan dari hasil diskusi dalam kelompok. Model tersebut baik diterapkan dalam pembelajaran karena dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran, dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menemukan sendiri pengetahunnya, dapat menggembangkan keterampilan berkomunikasi, dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

5. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai inti pembelajaran. Model pembelajaran ini bersifat inovatif dan berpusat pada siswa dimana siswa akan dihadapkan dengan permasalahan yang terjadi di dunia nyata dan diminta untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara mereka sendiri. Pendapat ini sesuai dengan pernyataan Sani (2014: 172) bahwa *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan.

Pada dasarnya *Project Based Learning* memungkinkan siswa melakukan aktivitas belajar seperti bertanya, melakukan pengamatan, melakukan percobaan, menalar dan menjalin hubungan dengan orang lain sebagai upaya untuk memperoleh informasi. Model pembelajaran ini mencakup kegiatan menyelesaikan masalah, pengambilan keputusan, keterampilan melakukan penyelidikan, dan keterampilan membuat karya. Karya yang dibuat dalam pembelajaran ini dapat berupa suatu produk sederhana, tulisan karya ilmiah, video, dan lain sebagainya yang terkait dengan kebutuhan masyarakat.

Pembelajaran berbasis proyek didasarkan oleh teori konstruktivisme karena dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk membangun sendiri pengetahuannya. Seperti halnya pandangan teori konstruktivisme bahwa

anak secara aktif membangun pengetahuan dengan cara terus menerus mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru.

Stripling dalam Sani (2014: 173-174) memaparkan karakteristik *Project Based Learning* yang efektif adalah sebagai berikut.

a. Mengarahkan siswa untuk menginvestigasi ide dan pertanyaan penting.
b. Merupakan proses inkuiri.
c. Terkait dengan kebutuhan dan minat siswa.
d. Berpusat pada siswa dengan membuat produk dan melakukan presentasi secara mandiri.
e. Menggunakan keterampilan berpikir kreatif, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan, dan menghasilkan produk.
f. Terkait dengan permasalahan dan isu dunia nyata yang autentik.

MacDonell dalam Abidin (2014: 169) menjelaskan bahwa *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan tingkat pengembangan berpikir siswa dengan berpusat pada aktivitas belajar siswa sehingga memungkinkan mereka untuk beraktivitas sesuai dengan keterampilan, kenyamanan dan minat belajarnya.

Project Based Learning dapat meningkatkan antusiasme dalam belajar. Hal tersebut dapat terjadi karena pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan suatu proyek sesuai dengan minat yang dimiliki siswa tersebut. Mengingat bahwa masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, maka pembelajaran berbasis proyek membebaskan siswa mengerjakan proyek menggunakan cara yang bermakna bagi dirinya. Pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas siswa, meningkatkan

kemampuan berkomunikasi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, selain itu siswa juga akan memperoleh kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang jauh lebih baik sehingga siswa siap menghadapi era globalisasi ini.

Model pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan pembelajaran berbasis proyek yaitu.

a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
c. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
d. Meningkatkan kolaborasi.
e. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan memperaktikkan keterampilan komunikasi.
f. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber belajar.
g. Memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
h. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
i. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki kemudian diterapkan dalam dunia nyata.
j. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Selanjutnya, kelemahan dari pembelajaran berbasis proyek (PjBL) antara lain.

a. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
b. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
c. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana instruktur memegang peran utama di kelas.
d. Banyak peralatan yang harus disediakan.
e. Peserta didik yang mengalami kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.

f. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
g. Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.
(Daryanto, 2014: 25-26)

Sani (2014: 180) menjelaskan tentang tahapan pembelajaran berbasis proyek yaitu.

a. Tahap awal pembelajaran adalah menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik, dan materi ajar yang harus dikuasai.
b. Peserta didik membentuk kelompok belajar dan mengidentifikasi permasalahan yang ada dilingkungan atau masyarakat yang terkait dengan tujuan pembelajaran atau materi pembelajaran.
c. Kelompok belajar membuat rencana atau rancangan karya untuk mengatasi permasalahan atau menjawab pertanyaan yang akan diidentifikasi.
d. Siswa mengerjakan proyek dan berupaya memahami konsep serta prinsip yang terkait dengan materi ajar secara mendalam.
e. Tahap terakhir pembelajaran berbasis proyek adalah menampilkan atau memamerkan proyek yang telah dibuat.

6. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang, yang menyebabkan seseorang tersebut bertindak atau berbuat. Motivasi sangat di perlukan dalam setiap kegiatan yang dilakukan manusia, termasuk belajar. Menurut Sardiman (2005: 75), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu tercapai.

Menurut Uno (2012: 23) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

a. Adanya hasrat ingin berhasil.
b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
d. Adanya penghargaan dalam belajar.
e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Fungsi motivasi menurut Hamalik (2001: 161) adalah sebagai berikut.

a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan.

b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah.

c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak.

Juhri (2009: 113) berpendapat bahwa, motivasi belajar merupakan jantung kegiatan belajar, suatu pendorong yang membuat seseorang belajar. Keras tidaknya usaha belajar yang dilakukan oleh seseorang bergantung kepada besar tidaknya motivasi belajar itu. Oleh karena itu, maka keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh tinggi rendahnya motivasi yang dimiliki. Semakin tinggi motivasi yang ada dalam diri seseorang untuk belajar, maka semakin besar pula tingkat keberhasilan belajarnya dan sebaliknya semakin rendah motivasi belajar seseorang maka semakin rendah pula tingkat keberhasilan belajarnya.

Menurut Hamalik (2001: 166), cara untuk menggerakkan motivasi siswa yaitu dengan memberi nilai, pujian, hadiah, melakukan kerja kelompok, persaingan, *level of aspiration*, sarkiasme, penilaian, karyawisata, film pendek, belajar melalui radio.

Frandsen dalam Suryabrata (2006: 236) mengatakan bahwa hal yang mendorong seseorang untuk belajar itu adalah sebagai berikut.

a. Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas.
b. Adanya sifat kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju.
c. Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman.
d. Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan koperasi maupun dengan kompetisi.
e. Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran.
f. Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir daripada belajar.

Motivasi belajar dapat timbul dengan adanya dorongan dari dalam maupun dari luar diri seseorang yang sedang belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Uno (2012: 23) bahwa, motivasi belajar dapat timbul karena faktor *intrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita dan faktor *ekstrinsik* berupa penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka motivasi belajar merupakan dorongan baik dari dalam maupun luar diri untuk belajar. Motivasi sangat diperlukan seseorang dalam melancarkan proses belajar. Maka dari itu seseorang yang memiliki motivasi rendah perlu diberikan dorongan agar tidak menghambat proses belajarnya guna mencapai tujuan yang diinginkan.

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 2. Penelitian yang Relevan

No.	Penulis	Judul Skripsi	Kesimpulan
1.	Helita Multisari (2015)	Studi Perbandingan Sikap Sosial Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA N 1Gadingrejo Tahun Pelajaran 2014/2015	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada perbedaan sikap sosial siswa dengan menggunakan model pembelajaran tipe PBL dan PjBL, (2) Sikap jujur siswa pada model PBL lebih tinggi dibandingkan pada model PjBL, (3) Sikap tanggung jawab siswa model PjBL lebih tinggi dibandingkan pada PBL, (4) Sikap kerjasama siswa pada model PBL lebih tinggi dibandingkan pada model PjBL, (5) Sikap santun siswa pada model PBL lebih tinggi dibandingkan pada model PjBL, (6) Sikap Percayadiri siswa pada model PBL lebih tinggi dibandingkan pada model PjBL.
2.	Rusmiyanto (2014)	Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jetis Kabupaten Mojokerto	Ada perbedaan hasil belajar bidang studi IPA/ fisika siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jetis, sehubungan digunakannya model *Problem Based Learning* (PBL) dengan pembelajaran konvensional/ tanpa PBL,hasil uji hipotesis ditemukan nilai F hitung sebesar 41,531 dan signifikansi sebesar 0,000, maka Ho ditolak dan H1 diterima.
3.	Anissa Yulistia (2014)	Model Pembelajaran Berbasisi Proyek untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan	Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat

Tabel. 2 Lanjutan

No.	Penulis	Judul Skripsi	Kesimpulan
		Masalah dan Hasil Belajar Siswa Kelas IVA SD Negeri1 Metro Pusat T.P 2013/2014	dari nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa pada siklus 1 sebesar 63,47 (C+) meningkat pada siklus 2 menjadi 79,03 (B+). Rata- rata nilai afektif siswa pada siklus 1 sebesar 60,26 (C) meningkat pada siklus 2 menjadi 81,30 (A). Rata-rata nilai hasil belajar kognitif siswa siklus 1 yaitu 63,7 (C+) meningkat pada siklus 2 menjadi 81,18 (A).
4.	Ardi Tri Saputra (2014)	Pengaruh Motivasi dan Cara Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII Smester Ganjil MTS Negeri Poncowati Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2014/2015	Berdasarkan analisis diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: (1) Ada pengaruh yang positif dan signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS Terpadu pada siswa kelas VIII MTsN Poncowati sebesar 26,3%; (2) Ada pengaruh yang positif dan signifikan cara belajar terhadap hasil belajar IPS Terpadu pada siswa kelas VIII MTsN Poncowati sebesar 24,3%; (3) Ada pengaruh yang positif dan signifikan motivasi belajar dan cara belajar terhadap hasil belajar IPS Terpadu pada siswa kelas VIII MTsN Poncowati sebesar 46,9%.
5.	Almes Gangga (2013)	Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar SMKN 1 Koto XI Tarusan	Penggunaan model pembelajaran project based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa bidang kognitif dilihat dari data yang diperoleh bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai 75 ke atas (sesuai kriteria keberhasilan tindakan) pada pembelajaran, dalam siklus 1 terdapat 14 orang

Tabel 2. Lanjutan

No.	Penulis	Judul Skripsi	Kesimpulan
			(70% memperoleh nilai di atas 75 dan 6 orang (30%) masih memperoleh nilai dibawah 75,sedangkan pada siklus 2 jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas 75 meningkat menjadi 19 orang (95%) dan siswa yang memperoleh nilai dibawah 75 menurun menjadi 1 orang (5%),dan didukung oleh uji t-test hasil belajar bidang kognitif diketahui nilai probabilitas atau *sig* < 0,05 yaitu 0,000 maka hipotesis nol ditolak.
6.	Sumarni (2010)	Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau dari Motivasi pada Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Boyolangu Tulungagung	Hasil penelitian menunjukkan temuan-temuan sebagai berikut.1) Terdapat perbedaan prestasi belajar fisika antara siswa yang belajar dengan model PBL dan konvensional. 2) Terdapat perbedaan prestasi belajar fisika antara siswa yang belajar dengan model PBL dan model konvensional di kelompok siswa bermotivasi tinggi dan rendah. 3) Terdapat interaksi antara model dengan motivasi belajar yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

C. Kerangka Pikir

Proses dari suatu kegiatan sangat menentukan tingkat keberhasilan seseorang dalam mencapai suatu tujuan. Pada kegiatan pembelajaran, pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat

keberhasilan siswa. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam belajar.

Model pembelajaran yang dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam belajar adalah model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat membuat siswa tertarik dan menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya, belum banyak guru yang menerapkan model pembelajaran tersebut. Guru cenderung lebih suka menerapkan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Pada penerapannya model pembelajaran ini lebih bersifat satu arah yaitu guru sebagai pusat dalam belajar. Guru secara aktif menerangkan pelajaran sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru.

Penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keberhasilan siswa tentunya harus dilakukan. Dewasa ini, sudah banyak variasi model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan membuat siswa tertarik untuk belajar diantaranya yaitu model pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Model pembelajaran dengan pendekatan saintifik tidak menjadikan guru sebagai pusat pemberi materi, guru hanya sebagai fasilitator, disini siswa yang memiliki peran dominan dalam pembelajaran.

Bukan hanya model pembelajaran, motivasi belajar juga berperan dalam meningkatkan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan beranggapan bahwa keberhasilan merupakan akibat dari kemauan dan usaha. Sedangkan siswa yang

memiliki motivasi rendah akan beranggapan bahwa kegagalan terjadi akibat kurangnya kemampuan tanpa melihat usaha yang telah dilakukan.

Variabel bebas (independen) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Project Based Learning* (PjBL). Variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS Terpadu. Hasil belajar dengan menerapkan model PBL dan hasil belajar dengan menerapkan model PjBL. Pada penelitian ini juga terdapat variabel moderator yaitu motivasi belajar, yang dibedakan menjadi motivasi belajar tinggi dan rendah.

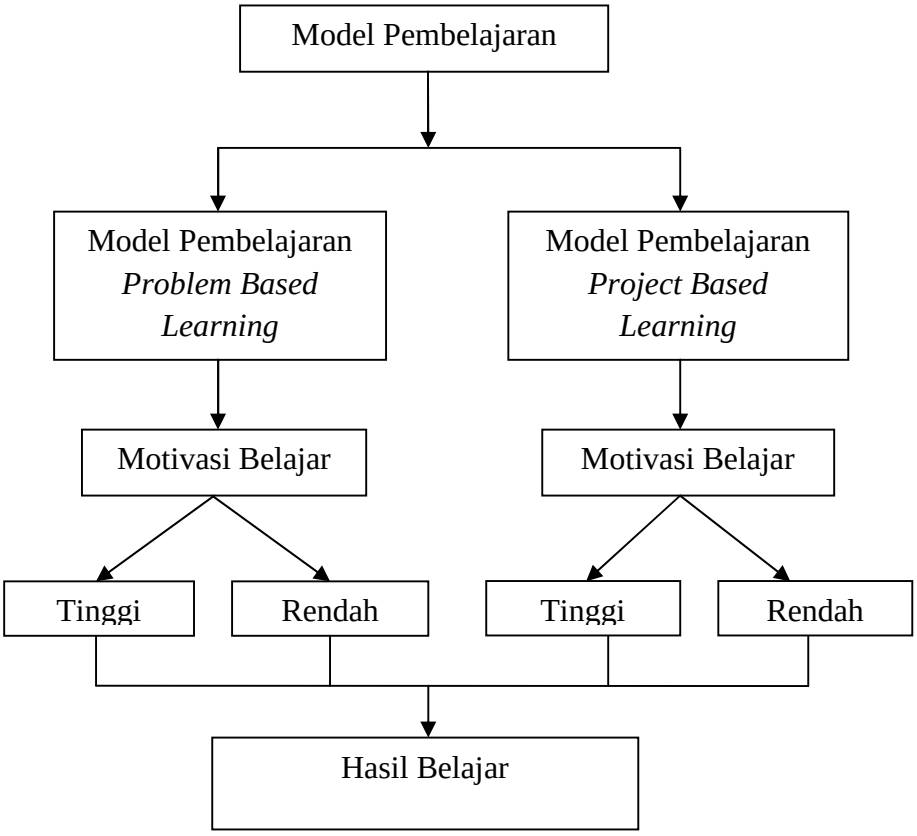
Problem Based Learning merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang menyajikan masalah kontekstual sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa ini, diterapkan untuk membangun pengetahuan siswa, membantu siswa belajar mandiri, meningkatkan keterampilan memecahkan masalah, keterampilan bekerja dalam kelompok, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan berbicara. Model pembelajaran ini didasarkan atas teori psikologi kognitif, terutama berlandaskan teori Piaget. Teori ini memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan memahami realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka. Pembelajaran berbasis masalah juga didukung oleh teori konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme, siswa belajar mengonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran ini dapat membuat siswa belajar melalui upaya penyelesaian permasalahan dunia nyata secara terstruktur untuk mengonstruksi pengetahuan siswa (Sani, 2014:

127). Teori lain yang juga mendukung pembelajaran berbasis masalah adalah teori penemuan Bruner. Bruner menganggap, bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik. Berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya sehingga menghasilkan pengetahuan yang bermakna.

Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan lingkungan. Pada model pembelajaran ini siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Berbeda dari PBL yang lebih menekankan pada proses penyelesaian masalah, model PjBL justru lebih menekankan pada produk atau karya yang dihasilkan. Seperti PBL, model pembelajaran berbasis proyek juga didukung pada teori kontruktivisme (Sani, 2014: 173). Pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam membuat perencanaan, berkomunikasi, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan. *Project Based Learning* juga dilandaskan oleh teori aktivitas. Teori ini, dalam kegiatan pembelajarannya lebih menekankan pada kegiatan aktif siswa dalam bentuk melakukan sesuatu *(doing)* daripada kegiatan pasif menerima transfer pengetahuan dari guru.

Menurut Mc. Donald dalam Hamalik (2001: 158) motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Teori harapan yang dikemukakan oleh Vroom menjelaskan bahwa motivasi merupakan akibat suatu hasil dari yang

ingin dicapai seseorang dan perkiraannya bahwa tindakan tersebut akan mengarah kepada hasil yang diinginkan itu. Teori ini menyatakan tinggi rendahnya motivasi ditentukan oleh harapan. Apabila seseorang menginginkan sesuatu dan harapan untuk memperolehnya cukup besar, maka orang tersebut akan terdorong untuk memperolehnya. Sebaliknya, bila harapan dalam memperoleh hal yang diinginkan kecil, maka motivasinya juga akan menjadi rendah. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Anggapan Dasar Hipotesis

Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti memiliki anggapan dasar, yaitu.

1. Seluruh siswa kelas VIII semester genap memiliki kemampuan akademis yang relatif sama dalam mata pelajaran IPS Terpadu.

2. Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Project Based Learning* diajarkan oleh guru yang sama.
3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar kognitif IPS Terpadu selain motivasi belajar, model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Project Based Learning*, diabaikan.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning.*
2. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu bagi siswa yang memilik motivasi belajar tinggi dan rendah.
3. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.
4. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.
5. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.