

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PENELITIAN RELEVAN DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Definisi Belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialaminya. Arsyad (2011: 3) mengemukakan bahwa “belajar adalah perubahan perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati. Kata lain dari perilaku adalah suatu tindakan yang dapat diamati atau hasil yang diakibatkan oleh tindakan atau beberapa tindakan yang dapat diamati”. Menurut Cronbach (dalam Riyanto, 2012: 5) belajar adalah suatu cara mengamati, membaca, meniru, mengintimasi, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Cronbach memiliki pandangan bahwa belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami sesuatu yaitu menggunakan pancaindra. Teori yang mendukung pendapat Cronbach ini adalah Teori *Connectionism* yang dikemukakan oleh Thorndike (dalam Riyanto, 2012: 6) menyatakan bahwa dasar dari belajar adalah asosiasi antara kesan pancaindra (*sense*

impression) dan impuls untuk bertindak atau terjadinya hubungan antara stimulus dan respon.

Slameto (2010: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Sudjana (2014: 17) “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.

2. Prinsip-Prinsip Belajar

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

- a. Berdasarkan persyaratan 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;
- 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 response 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.

Keempat prinsip belajar tersebut sangatlah penting untuk dipahami agar proses belajar menjadi maksimal. Belajar adalah suatu proses yang kontinyu. Dimana proses belajar yang dialami oleh siswa ditandai dengan terjadinya perubahan perilaku dalam diri siswa baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor dan dengan tahap sesuai perkembangannya yang tercermin dalam hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dari dalam diri siswa dan secara kontinyu yaitu dari tahapan ke tahapan selanjutnya sesuai perkembangannya.

3) Hasil Belajar

Sudjana (2004: 22) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku setelah menempuh pengalaman belajar (proses belajar mengajar).

Hasil belajar adalah suatu angka indek yang menentukan berhasil atau tidaknya seseorang siswa dalam proses pembelajaran. Angka dari hasil tes yang diperoleh siswa tidak hanya sekedar gambaran usaha belajar siswa yang dilakukan dalam pembelajaran tapi juga merupakan gambaran keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri (Lina dalam Slameto, 2010: 8).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak mengajar.

Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Bukti seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek, hal ini akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Aspek-aspek itu menurut Hamalik (2004: 36) adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap.

Sadirman (2001: 19) mengemukakan bahwa agar memperoleh hasil belajar yang optimal, maka proses belajar dan pembelajaran harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisir. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar dan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh proses belajar yang dicerminkan dalam bentuk angka atau skor yang diperoleh setelah mengikuti tes. Hasil belajar memiliki arti penting karena dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah.

4) Teori Belajar

Belajar sebagai suatu proses berfokus pada apa yang terjadi ketika belajar berlangsung. Berikut adalah macam-macam teori belajar.

a. Teori belajar Behavioristik

Menurut teori belajar behavioristik atau aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Beberapa ilmuwan yang termasuk pendiri sekaligus penganut behavioristik antara lain adalah Thorndike (1911), Watson (1970), Clark Hull (1943), Edwin Guthrie, dan Skinner (1968).

1) Thorndike (1911)

Thorndike mengemukakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons (yang juga bisa berupa pikiran, perasaan, atau gerakan). Dari pengertian ini, wujud tingkah laku tersebut bisa saja dapat diamati ataupun tidak dapat diamati. Teori belajar Thorndike disebut sebagai “aliran koneksionis” (*connectionism*).

Menurut Thorndike, belajar dapat dilakukan dengan mencoba-coba (*trial and error*). Mencoba-coba dilakukan bila seseorang tidak tahu bagaimana harus memberikan respons atas sesuatu, kemungkinan akan ditemukan respons yang tepat berkaitan dengan masalah yang dihadapinya.

2) Watson (1970)

Menurut Watson, setelah mengadakan serangkaian eksperimen, ia menyimpulkan bahwa perubahan tingkah laku dapat dilakukan melalui latihan/membiasakan mereaksi terhadap stimulus dan respons tersebut harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (*observable*). Dengan kata lain, Watson mengabaikan berbagai perubahan mental yang mungkin terjadi dalam belajar dan menganggapnya sebagai faktor yang tidak perlu diketahui. Sebab menurut Watson, faktor-faktor yang tidak teramati tersebut tidak dapat menjelaskan apakah proses belajar sudah terjadi atau belum.

3) Clark Hull (1943)

Teori ini, terutama setelah Skinner memperkenalkan teorinya, ternyata tidak banyak dipakai dalam dunia praktis, meskipun

sering digunakan dalam berbagai eksperimen dalam laboratorium. Dua hal yang sangat penting dalam proses belajar dari Hull ialah adanya *incentive motivation* (motivasi insentif) dan *drive reduction* (pengurangan stimulus pendorong). Kecepatan berespon berubah bila besarnya hadiah (revaro) berubah.

Penggunaan praktis teori belajar dari Hull ini untuk kegiatan dalam kelas, adalah sebagai berikut.

1. Teori belajar didasarkan pada *drive-reduction* atau *drive stimulus reduction*.
2. Intruksional obyektif harus dirumuskan secara spesifik dan jelas.
3. Ruang kelas harus dimulai dari yang sedemikian rupa sehingga memudahkan terjadinya proses belajar.
4. Pelajaran harus dimulai dari yang sederhana/ mudah menuju kepada yang lebih kompleks/ sulit.
5. Kecemasan harus ditimbulkan untuk mendorong kemauan belajar.
6. Latihan harus didistribusikan dengan hati-hati supaya tidak terjadi inhibisi. Dengan kata lain, kelelahan tidak boleh mengganggu belajar.
7. Urutan mata pelajaran diatur sedemikian rupa sehingga mata pelajaran yang terdahulu tidak menghambat tetapi justru harus menjadi perangsang yang mendorong belajar pada mata pelajaran berikutnya.

4) Edwin Guthrie

Guthrie mengemukakan bahwa tingkah laku manusia itu dapat diubah, tingkah laku baik dapat diubah menjadi buruk dan sebaliknya, tingkah laku buruk dapat dirubah menjadi baik. Menurut Guthrie, stimulus tidak harus berbentuk kebutuhan biologis, karena hubungan antara stimulus dan

respons cenderung bersifat sementara. Tiga metode perubahan tingkah laku yang dikemukakannya adalah sebagai berikut.

- a. Metode respons bertentangan. Misalnya saja, jika anak takut terhadap sesuatu, misalnya kucing, maka letakkan permainan yang disukai anak dekat dengan kucing. Dengan mendekati kucing dengan permainan anak, lambat laun anak akan tidak takut lagi pada kucing, namun hal ini harus dilakukan berulang-ulang.
- b. Metode membosankan. Misalnya seorang anak mencoba-coba mengisap rokok, minta kepadanya untuk merokok terus sampai bosan; setelah bosan, ia akan berhenti merokok dengan sendirinya.
- c. Metode mengubah lingkungan. Jika anak bosan belajar, ubahlah lingkungan belajarnya dengan suasana lain yang lebih nyaman dan menyenangkan sehingga membuat ia betah belajar.

5) Skinner (1968)

Dari semua pendukung teori tingkah laku, mungkin teori Skinner yang paling besar pengaruhnya terhadap perkembangan teori belajar. Beberapa program pembelajaran seperti *teaching machine*, *mathetics*, atau program-program lain yang memakai konsep stimulus, respons, dan factor penguat (*reinforcement*), adalah contoh-contoh program yang memanfaatkan teori skinner.

Prinsip belajar Skinner adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar harus segera diberitahukan pada siswa jika salah dibetulkan, jika benar diberi penguat.
2. Proses belajar harus mengikuti irama dari yang belajar. Materi pelajaran digunakan sebagai sistem modul.
3. Dalam proses pembelajaran lebih dipentingkan aktivitas sendiri, tidak digunakan hukuman. Untuk itu lingkungan perlu diubah untuk menghindari hukuman.

4. Tingkah laku yang diinginkan pendidik diberi hadiah dan sebaiknya hadiah diberikan dengan digunakannya jadwal *variable ratio reinforcer*.
5. Dalam pembelajaran digunakan *shapping*. (Eveline dan Hartini, 2010: 25).

b. Teori belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses. Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Ausubel, Bruner, dan Gagne.

Berdasarkan ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. Ausubel menekankan pada aspek pengelolaan (*organizer*) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar. Bruner bekerja pada pengelompokan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan.

Menurut Piaget (1975) salah seorang penganut aliran kognitif yang kuat, bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahap, yakni 1). Asimilasi, 2). Akomodasi, 3). Equilibrasi (penyeimbangan). Proses asimilasi adalah proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang ada dalam benak siswa. Akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi

yang baru. Equilibrasi adalah penyesuaian kesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

Sumber:http://id.m.wikipedia.org/wiki/teori_belajar

c. Teori belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme memahami belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri. Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seseorang guru kepada orang lain (siswa). Glaserfeld, Bettencourt (1989) dan Matthews (1994), mengemukakan bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang merupakan hasil konstruksi (bentukan) orang itu sendiri.

Sementara itu, Piaget (1971), mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan dari pengalamannya, proses pembentukan berjalan terus menerus dan setiap kali terjadi rekonstruksi karena adanya pemahaman yang baru. Sedikit berbeda dengan para pendahulunya. Glaserfeld (dalam Paul, 1996), mengemukakan bahwa ada beberapa kemampuan yang diperlukan dalam proses mengkonstruksi pengetahuan, yaitu

- (1) kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman,
- (2) kemampuan membandingkan dan mengambil keputusan mengenai persamaan dan perbedaan tentang sesuatu hal, dan
- (3) kemampuan untuk lebih menyukai suatu pengalaman yang satu dari pada yang lain (*selective conscience*).

Menurut pandangan konstruktivistik, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh siswa. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari, tetapi yang paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar siswa itu sendiri, sementara peranan guru dalam belajar konstruktivistik berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar. Guru tidak mentransferkan pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri dan dituntut untuk lebih memahami jalan pikiran atau cara pandang siswa dalam belajar.

Peranan guru pada pendekatan konstruktivisme ini lebih sebagai mediator dan fasilitator bagi siswa, yang meliputi kegiatan-kegiatan berikut ini.

- a. Menyediakan pengalaman kerja yang memungkinkan siswa bertanggung jawab, mengajar atau berceramah bukanlah tugas utama seorang guru.
- b. Menyediakan atau memberikan kegiatan-kegiatan yang merangsang keingintahuan siswa dan membantu mereka untuk mengekspresikan gagasannya. Guru perlu menyemangati siswa dan menyediakan pengalaman konflik.
- c. Memonitor, mengevaluasi dan menunjukkan apakah pemikiran siswa berjalan atau tidak. Guru menunjukkan dan mempertanyakan apakah pengetahuan siswa dapat diberlakukan untuk menghadapi persoalan baru yang berkaitan.

Sarana belajar dalam hal ini merupakan pendekatan konstruktivistik menekankan bahwa peranan utama dalam kegiatan belajar adalah aktivitas siswa dalam pengkonstruksi pengetahuannya sendiri, melalui bahan, media, peralatan, lingkungan dan fasilitas lainnya yang disediakan untuk membantu pembentukan tersebut (Eveline dan Hartini, 2010: 25).

d. Teori belajar Humanistik

1) Bloom dan Krathowl

Bloom dan Krathowl menunjukkan apa yang mungkin dikuasai (dipelajari) oleh siswa, yang tercakup dalam tiga kawasan berikut.

a) Kognitif

Kognitif terdiri dari enam tingkatan yaitu

- i. Pengetahuan (mengingat, menghafal)
- ii. Pemahaman(menginterpretasikan)
- iii. Aplikasi (menggunakan konsep untuk memecahkan suatu masalah)
- iv. Analisis (menjabarkan suatu konsep)
- v. Sintesis (menggabungkan bagian-bagian konsep menjadi suatu konsep utuh)
- vi. Evaluasi (membandingkan nilai, ide, metode, dan sebagainya)

b) Psikomotor

Psikomotor terdiri dari lima tingkatan, yaitu

- i. Peniruan (menirukan gerak).
- ii. Penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak).
- iii. Ketepatan (melakukan gerak dengan benar).
- iv. Perangkaian (beberapa gerakan sekaligus dengan benar).
- v. Naturalisasi (melakukan gerak secara wajar)

c) Afektif

Afektif terdiri dari lima tingkatan.

- i. Pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu)
- ii. Merespons (aktif berpartisipasi)
- iii. Penghargaan (menerima nilai-nilai, setia pada nilai nilai tertentu)
- iv. Pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai-nilai yang dipercayai)
- v. Pengamalan (menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup).

Sumber:<http://www.freewebs.com/hijrahsaputra/catatan/teori%20belajar%20dan%20pembelajaran.htm>.

2) Kolb

Sementara, Kolb membagi tahapan belajar dalam empat tahap, yaitu “pengalaman konkret, pengamatan aktif dan reflektif, konseptualisasi, dan eksperimen aktif. Tahap paling dini dalam proses belajar, seorang siswa hanya mampu sekedar ikut mengalami suatu kejadian”.

Dia belum mempunyai kesadaran tentang hakikat kejadian tersebut. Pada tahap kedua, siswa tersebut lambat laun mampu mengadakan observasi aktif terhadap kejadian itu, serta mulai berusaha memikirkan dan memahaminya. Pada tahap ketiga, siswa mulai belajar untuk membuat abstraksi atau “teori” tentang suatu hal yang diamatinya. Pada tahap akhir (eksperimentasi aktif), siswa sudah mampu mengaplikasikan suatu aturan umum kesituasi yang baru.

3) Honey dan Mumford

Berdasarkan teori Kolb ini, Honey dan Mumford membuat penggolongan siswa. Menurut mereka ada empat macam atau tipe siswa, yaitu; a) aktivis, b) *reflector* c) teoritis, dan d) pragmatis.

4) Habermas

Ahli psikologi lain adalah Habermas yang dalam pandangannya bahwa belajar sangat dipengaruhi oleh interaksi, baik dengan lingkungan maupun dengan sesama manusia. Dengan asumsi ini, Habermas mengelompokkan tipe belajar menjadi tiga bagian, yaitu; belajar teknis (*technical learning*), belajar praktis (*practical learning*), dan belajar emansipatoris (*emancipatory learning*) (Eveline dan Hartini, 2010: 25).

5. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

a. Pengertian model pembelajaran *project based learning*

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Daryanto (2014: 27) pembelajaran berbasis proyek membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka, sering

menyebabkan absensi berkurang, lebih sedikit masalah disiplin kelas dan siswa juga menjadi lebih percaya diri berbicara dengan kelompok orang termasuk orang dewasa.

Blumenfeld *et.al* (dalam Ngalimun, 2014: 183) mendeskripsikan *Project-Based Learning* atau model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang berpusat pada proses relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan mengintegrasikan konsep-konsep dari sejumlah komponen pengetahuan atau disiplin atau lapangan studi.

Proyek yang dilakukan akan dikerjakan oleh siswa secara berkelompok. Hal ini dapat membangun kemampuan kolaboratif siswa. Mengajarkan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain, dimana hal ini adalah hakikat dari manusia sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain.

Kosasih (2014: 96) mendefinisikan *Project Based-Learning* sebagai model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai tujuannya. Fokus model pembelajaran ini adalah pada aktivitas siswa yang berupa pengumpulan informasi dan pemanfaatan untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan siswa sendiri atau bagi orang lain namun tetap terkait dengan kompetensi dasar dalam kurikulum.

Project Based-Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.

Diharapkan hasil tersebut dapat memberikan manfaat kepada orang lain atau paling tidak bermanfaat bagi siswa sendiri.

Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Mengingat bahwa

masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Masalah sebagai langkah awal mengindikasikan bahwa model pembelajaran ini didukung oleh teori *Problem Solving* yang dikemukakan oleh J. Dewey. Teori ini beranggapan dengan memecahkan suatu masalah, siswa bisa memahami lebih dalam tentang sesuatu. Teori belajar konstruktivistik yaitu teori belajar yang mendapat dukungan luas yang bersandar pada ide bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri. *Project-Based Learning* dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan.

b. Langkah- langkah pembelajaran *project based learning*

Terdapat beberapa tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, yaitu

- 1) Penyajian permasalahan. Permasalahan diajukan dalam bentuk pertanyaan. Pertanyaan awal yang diajukan adalah pertanyaan esensial (penting) yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam belajar. Permasalahan yang dibahas adalah permasalahan dunia nyata yang membutuhkan investigasi mendalam.
- 2) Membuat perencanaan. Guru perlu merencanakan standar kompetensi yang akan dikaji sebaiknya mencakup konsep penting yang ada dalam kurikulum.
- 3) Menyusun penjadwalan. Siswa harus membuat penjadwalan pelaksanaan proyek yang disepakati bersama guru.

- 4) Memonitir pembuatan proyek. Pelaksanaan pekerjaan siswa harus dimonitor dan difasilitasi prosesnya, paling sedikit pada dua tahapan yang dilakukan oleh siswa (*checkpoint*).
- 5) Melakukan penilaian. Penilaian dilakukan secara autentik dan guru perlu memvariasikan jenis penilaian yang digunakan. Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu.
- 6) Evaluasi. Evaluasi dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada siswa dalam melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan baik secara individual maupun kelompok (Sani, 2014: 171).

Penerapan PjBL harus dimulai dari perencanaan pembelajaran yang memadai, yakni dengan mengikuti tahapan sebagai berikut (Sani, 2014:178):

- 1) Menentukan Materi Proyek
Menetapkan misi proyek berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi.
- 2) Menentukan Tujuan Proyek
Menganalisis keterkaitan misi proyek dengan kurikulum yang digunakan, kemudian menetapkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum tersebut.
- 3) Mengidentifikasi keterampilan dan pengetahuan awal siswa yang dibutuhkan untuk melaksanakan proyek
Guru harus mengevaluasi apakah semua siswa memiliki kemampuan yang memadai untuk melaksanakan proyek dan menetapkan strategi untuk mengatasi kendala yang ditemukan.
- 4) Menentukan kelompok belajar
Guru perlu mempertimbangkan jumlah anggota kelompok yang akan melaksanakan proyek berdasarkan beban kerja dan kemampuan (kompetensi, waktu dan biaya) untuk menyelesaikan proyek.
- 5) Menentukan jadwal pelaksanaan proyek
Guru perlu menentukan tenggat atau waktu akhir untuk melakukan proyek.
- 6) Mengevaluasi sumber daya dan material yang akan digunakan
Guru perlu mengevaluasi rencana penggunaan fasilitas untuk pelaksanaan program proyek.
- 7) Menentukan cara evaluasi yang akan digunakan
Guru perlu merencanakan metode dan instrumen evaluasi untuk menilai setiap siswa yang bekerja dalam kelompok.

c. Kelebihan dan kelemahan *project based learning*

Sani (2014: 189) menyatakan kelebihan dan kelemahan PjBL sebagai berikut.

- 1) Kelebihan *project based learning* sebagai berikut.
 - a) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting;
 - 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 mempraktikkan keterampilan berkomunikasi;
 - f) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber;
 - g) Memberikan pengalaman pada peserta didik;
 - h) Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki.

- 2) Kelemahan *project based learning* sebagai berikut.
 - a) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah;
 - b) Membutuhkan biaya yang cukup banyak;
 - c) Banyak guru yang merasa nyaman dengan kelas tradisional di mana guru memegang peran utama di kelas;
 - d) Banyaknya peralatan yang harus disediakan;
 - e) Peserta didik yang memiliki 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.

6. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian model pembelajaran *discovery learning*

Discovery merupakan suatu metode pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model ini memerlukan proses mental, seperti mengamati, mengukur,

menggolongkan, menduga, menjelaskan, dan mengambil kesimpulan. Pada kegiatan *discovery* guru hanya memberikan masalah dan siswa memecahkan masalah melalui percobaan. Dalam pembelajaran penemuan siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip.

Hamalik (2004: 134) menyatakan bahwa:

pendekatan *discovery* merupakan suatu komponen dari praktek pendidikan yang sering disebut dengan *heuristic teaching*, yakni suatu tipe pengajaran yang meliputi metode-metode yang didesain untuk memajukan rentang yang luas dari belajar aktif, berorientasi pada proses, membimbing diri sendiri (*self-directed*), inkuiri dan model belajar reflektif.

Metode penemuan (*discovery method*) menurut Suryosubroto (2002 : 192) diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, manipulasi obyek dan lain lain, sebelum sampai pada generalisasi. Pendapat tersebut ditegaskan kembali oleh Roestiyah (2001: 20) metode *discovery* adalah proses mental dimana siswa mengasimilasi sesuatu konsep atau sesuatu prinsip. Proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya.

Berdasarkan hal tersebut maka dalam teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri dan mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi. Dengan

demikian model *discovery* dapat memberikan kesempatan kepada siswa menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diarahkan, mengembangkan potensi dirinya, bertindak seperti seorang ilmuwan (*scientist*), dan melakukan eksperimen.

b. Langkah - langkah *discovery learning*

Terdapat beberapa tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berikut.

- 1) Mengidentifikasi dan merumuskan topik;
- 2) Mengajukan suatu pertanyaan tentang fakta;
- 3) Memformulasikan hipotesis atau beberapa hipotesis untuk menjawab pertanyaan pada langkah 2;
- 4) Mengumpulkan informasi yang relevan dengan hipotesis dan menguji setiap hipotesis dengan data yang terkumpul;
- 5) Merumuskan jawaban atas pertanyaan sesungguhnya dan menyatakan jawaban sebagai preposisi tentang fakta;
- 6) Jawaban mungkin merupakan sintesis antara hipotesis yang diajukan dan hasil-hasil dari hipotesis yang diuji dengan informasi yang terkumpul. Hamalik (2001: 220)

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan dalam mengajar guru tidak perlu memberikan seluruh informasi kepada siswa.

Siswa diberi kesempatan untuk mencari dan menemukan informasi dan bahan ajar yang dipelajari, guru hanya sebagai fasilitator. Belajar menemukan, menyebabkan siswa berkembang potensi intelektualnya. Dengan menemukan hubungan dan keteraturan dari materi yang sedang dipelajari, siswa menjadi lebih mudah mengingat konsep, mengerti struktur yang telah di temukan.

c. Kelebihan dan kelemahan *discovery learning*

Hamalik (2001: 220) mengemukakan kelebihan dan kelemahan *discovery learning* sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan sebagai pengetahuan yang melekat erat pada diri siswa;
- 2) Metode *discovery* dapat menimbulkan gairah pada diri siswa karena siswa merasakan jerih payahnya membuahkan hasil;
- 3) Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju berkelanjutan sesuai dengan kemampuannya sendiri;
- 4) Metode ini menyebabkan siswa mengarahkan belajarnya sendiri, sehingga lebih termotivasi untuk belajar;
- 5) Metode ini membantu siswa memperkuat konsep-konsep siswa dengan bertambahnya rasa percaya diri selama proses kerja *discovery*;
- 6) Metode ini terpusat pada siswa, guru sebagai fasilitator dan pendinamisator dari penemuan;
- 7) Metode ini membantu perkembangan siswa menuju ke skeptisme (perasaan meragukan) yang sehat untuk mencapai kebenaran akhir dan mutlak;

Sedangkan kelemahan *discovery learning* sebagai berikut.

- 1) Metode ini mempersyaratkan suatu persiapan kemampuan berpikir yang dapat dipercaya.
- 2) Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas yang jumlahnya besar.
- 3) Harapan yang ditimbulkan oleh metode ini, kurang bisa diterapkan oleh guru dan siswa yang sudah terbiasa dengan perencanaan dan pengajaran yang tradisional.
- 4) Mengajar dengan pengetahuan akan dipandang sebagai metode yang telah menekankan pada penguasaan pengetahuan dan kurang memperhatikan perolehan sikap.

7. Kemampuan Berpikir Kritis

Pembelajaran dengan hasil pada level tertinggi adalah pengembangan *critical thinking* yakni kemampuan berpikir kritis. Moore dalam

Rosyada (2004: 49) memberikan ilustrasi bahwa kemampuan berpikir

lebih tinggi dari sekedar mengetahui, memahami, aplikasi, analisis,

sintesis dan evaluasi. Namun, kemampuan tersebut bisa dilatih dan dikembangkan, yang diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran yang memungkinkan untuk pengembangan berpikir tersebut.

Hal ini senada dengan pendapat Angelo dalam Achmad (2007: 1) berpikir kritis adalah mengaplikasikan rasional, kegiatan berpikir yang tinggi, yang meliputi kegiatan menganalisis, mensintesis, mengenal permasalahan dan pemecahannya, menyimpulkan dan mengevaluasi. Secara teknis, kemampuan berpikir dalam bahasa taksonomi Bloom diartikan sebagai kemampuan intelektual, yaitu kemampuan menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi (Komalasari, 2010: 266). Spliter dalam Komalasari (2010: 167) mengemukakan bahwa keterampilan berpikir kritis adalah keterampilan bernalar dan berpikir reflektif yang difokuskan untuk memutuskan hal-hal yang diyakini dan dilakukan.

Krischenbaum dalam Zuchdi (2008: 49-50) menyatakan bahwa ciri-ciri orang berpikir kritis adalah: mencari kejelasan pertanyaan atau pernyataan, mencari alasan, mencoba memperoleh informasi yang benar, menggunakan sumber yang dapat dipercaya, bersifat terbuka mempertimbangkan seluruh situasi, mencari alternative, bersikap terbuka, mengubah pandangan apabila ada bukti yang dapat dipercayai, mencari ketepatan suatu permasalahan, sensitif terhadap perasaan, tingkat pengetahuan, tingkat kecanggihan orang lain. Ciri tersebut hanya dapat dikembangkan lewat latihan yang dilakukan secara terus-menerus, sehingga akhirnya menjadi suatu kebiasaan.

Morgan dalam Septiana (2012: 18) mengutip kemampuan berpikir kritis yang dikembangkan oleh Komite Berpikir Kritis antar-Universitas (*Intercollege Committee on Critical Thinking*) yang terdiri

atas (1) kemampuan mendefinisikan masalah, (2) kemampuan menyeleksi informasi untuk pemecahan masalah, (3) kemampuan mengenali asumsi-asumsi, (4) kemampuan merumuskan hipotesis, (5) kemampuan menarik kesimpulan.

Menurut Langrehr dalam Mulyana (2010: 6), untuk melatih berpikir kritis, siswa harus didorong untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan hal-hal sebagai berikut

- a. Menentukan konsekuensi dari suatu keputusan atau suatu kejadian;
- b. Mengidentifikasi asumsi-asumsi yang digunakan dalam suatu pernyataan;
- c. Merumuskan pokok-pokok permasalahan;
- d. Menemukan adanya bias berdasarkan pada sudut pandang yang berbeda;
- e. Mengungkapkan penyebab suatu kejadian;
- f. Memilih faktor-faktor yang mendukung terhadap suatu keputusan.

Gokhlae dalam Mulyana (2010: 6) menambahkan bahwa yang dimaksud dengan soal berpikir kritis adalah soal yang melibatkan analisis, sintesis, dan evaluasi dari suatu konsep.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa meliputi: kemampuan mendefinisikan masalah, kemampuan menyeleksi informasi untuk pemecahan masalah, kemampuan merumuskan hipotesis, dan kemampuan menarik kesimpulan.

8. Mata pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas (SMA)

a. Pengertian Ekonomi

Kata ekonomi berasal dari sebuah kata dalam bahasa Yunani yang menunjuk kepada “pihak yang mengelola rumah tangga”. Ilmu ekonomi pada dasarnya adalah studi tentang bagaimana masyarakat mengelola sumber-sumber daya yang selalu terbatas atau langka. Di sebagian besar masyarakat, sumber-sumber daya bukan dialokasikan oleh sebuah pelaku perencana tunggal, melainkan oleh jutaan unit atau pelaku ekonomi yang terdiri dari sekian banyak rumah tangga dan perusahaan (Mankiw, 1998: 3).

Anthony dalam Suherman (2001: 7-8) telah mengumpulkan sekurang-kurangnya enam buah definisi dari berbagai ahli lain.

Keenam definisi itu masing-masing adalah:

- 1) Ilmu Ekonomi atau ilmu politik adalah suatu studi tentang kegiatan-kegiatan yang dengan atau tanpa menggunakan uang, mencakup atau melibatkan transaksi-transaksi pertukaran antar manusia.
- 2) Ilmu Ekonomi adalah suatu studi mengenai bagaimana orang menjangkau pilihan yang tepat untuk memanfaatkan sumber-sumber produk yang langka dan terbatas jumlahnya, untuk menghasilkan berbagai barang serta mendistribusikannya.
- 3) Ilmu Ekonomi adalah studi tentang manusia dalam kegiatan hidup mereka sehari-hari, mendapat dan menikmati kehidupan.
- 4) Ilmu Ekonomi adalah studi tentang bagaimana mereka bertindak seperti untuk mengorganisir kegiatan-kegiatan produksi dan konsumsinya.
- 5) Ilmu Ekonomi adalah suatu studi tentang cara memperbaiki masyarakat.

Ilmu Ekonomi dalam SMA khususnya kelas X, membahas tentang pengenalan ekonomi serta ruang lingkup dalam ekonomi itu sendiri. Peserta didik dituntut untuk memahami teori dasar tentang ekonomi. Sehingga pemahaman ini akan bermanfaat bagi para siswa dalam masyarakat maupun dalam jenjang yang lebih tinggi tentang ekonomi.

Berdasarkan uraian di atas hasil belajar ekonomi adalah suatu yang dicapai siswa sebagai bukti telah mengikuti proses belajar dalam pelajaran ekonomi yang dilaksanakan disekolah. Hasil yang dicapai siswa akan nampak dalam bentuk nilai nyata yang diperoleh melalui suatu penilaian yang telah distandarisasikan dalam bentuk huruf maupun angka.

b. Tujuan dan Fungsi mata pelajaran Ekonomi

1) Tujuan

- a) Membekali siswa tentang konsep ekonomi untuk mengetahui dan mengerti peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan setingkat individu/rumah tangga, nasional, dan internasional.
- b) Membekali siswa tentang konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi pada jenjang selanjutnya, dan
- c) Membekali nilai-nilai serta etika ekonomi/bisnis dan memiliki jiwa wirausaha.

2) Fungsi

Mengembangkan kemampuan siswa untuk berekonomi dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan digunakan sebagai pembanding atau acuan dalam melakukan kajian penelitian. Hasil penelitian yang dijadikan pembanding atau acuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Judul	Kesimpulan
1	Akhmad Afendi (2012)	Efektivitas Penggunaan Metode <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Kelas X SMK Diponegoro Yogyakarta	Hasil penelitian ini diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran <i>discovery learning</i> lebih baik dari rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.
2	Fatimah (2011)	Upaya meningkatkan dan hasil belajar fisika siswa melalui pembelajaran dengan metode penemuan (<i>discovery learning</i>)	Adanya pengaruh antara minat dan hasil belajar dalam pembelajaran dengan menggunakan metode <i>discovery learning</i> .
3	Anissa Yulistia (2014)	Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa Kelas IVA SD Negeri 1 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2013/2014	Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar.
4	Ike Dewi Septiana (2012)	Perbandingan Hasil Belajar Fisika Dan Kemampuan Berpikir Kritis Antara Model Pembelajaran PBI Dengan Inkuiri Terbimbing siswa kelas XI SMA Negeri 1 Metro Tahun Pelajaran 2011/2012	Hasil belajar siswa pada model pembelajaran TSTS lebih tinggi dibandingkan dengan model GI. Dengan nilai rata-rata hasil belajar model pembelajaran TSTS 76,83 dan nilai rata-rata model pembelajaran GI 67,59. Kemampuan berpikir siswa pada model pembelajaran TSTS lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran GI. Dengan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis model pembelajaran TSTS

No	Penulis	Judul	Kesimpulan
			79,83 dan nilai rata-rata GI 67,93.

C. Kerangka Pikir

Tingkat keberhasilan atau tidaknya dalam belajar di sekolah dalam meraih prestasi akademik pada sekolah-sekolah yang menerapkan pendidikan karakter, ternyata kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan salah satunya adalah model pembelajaran oleh guru. Penerapan model pembelajaran yang tepat sangat menunjang keberhasilan siswa dalam pembelajaran yang akhirnya akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran jadi semakin menarik dan menyenangkan. Namun pada kenyataannya, masih banyak guru yang menggunakan metode langsung. Dalam pembelajaran langsung sifat pembelajarannya adalah *teacher centered* sehingga siswa tidak mendapatkan andil yang besar dalam pembelajaran. Hal ini karena peran guru dalam pembelajaran sangat dominan. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Variabel independen dalam penelitian ini ada dua model pembelajaran yang terdiri dari model pembelajaran *Project Based Learning* (X₁) dan *Discovery Learning* (X₂), hasil belajar Ekonomi (Y), kemampuan berpikir kritis (Z).

1. Perbedaan hasil belajar Ekonomi siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* dan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Ada berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik dan pendekatan saintifik, diantaranya model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), dan model pembelajaran penemuan (*discovery learning*). Kedua model tersebut memiliki langkah-langkah yang berbeda namun tetap satu jalur yaitu pembelajaran secara kelompok yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan guru hanya sebagai fasilitator.

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan.

Permasalahan yang dikaji merupakan permasalahan yang kompleks dan membutuhkan penguasaan berbagai konsep atau materi pelajaran dalam upaya penyelesaiannya. Proyek yang dibuat dapat merupakan proyek dari satu guru, atau proyek bersama. Siswa dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji.

Model pembelajaran PjBL didasarkan pada teori belajar humanistik yang merupakan pembelajaran kognitif, psikomotorik, afektif, dan merupakan pembelajaran siswa aktif (*student centered learning*). Menurut teori humanistik, siswa belajar mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi melalui lingkungan. PjBL dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara membuat karya atau proyek yang terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik.

Model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Pembelajaran *discovery learning* adalah proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya. Model pembelajaran *discovery learning* didasarkan pada teori belajar konstruktivisme. Teori ini memahami belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan oleh si belajar itu sendiri, dan peranan guru pada teori ini lebih sebagai mediator dan fasilitator bagi siswa. Siswa harus aktif dalam melakukan kegiatan, dan aktif berpikir.

Berbeda dari PjBL yang menekankan pada produk atau karya yang dihasilkan, model DL justru lebih menekankan siswa menemukan sendiri informasi yang diberitahukan atau diarahkan. *Discovery learning* dilandasi oleh teori aktivitas. Teori ini dalam aktivitas pembelajaran lebih menekankan pada kegiatan aktif siswa dalam menemukan informasi dan

menyelesaikan masalah. Kedua model pembelajaran tersebut diduga mampu meningkatkan hasil belajar siswa jika diimplementasikan dengan baik.

2. Hasil belajar Ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi

Model pembelajaran *Project Based Learning* menuntut peserta didik agar melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi yang menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Untuk melakukan kegiatan tersebut diharapkan peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi agar dapat menyelesaikan tugas dalam proses pembelajaran Ekonomi. Model pembelajaran *project based learning* lebih efisien bagi peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi untuk mendapatkan hasil belajar yang tinggi.

3. Hasil belajar Ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran penemu. Bagi siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah sebaiknya mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning*, karena diawal pembelajaran peserta didik diberikan materi oleh guru, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengikuti proses

pembelajaran. Di dalam pembelajaran *discovery learning* tidak dituntut dalam mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat bagi masyarakat. Untuk mendapatkan hasil belajar tinggi, siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah lebih efisien pembelajarannya menggunakan model *discovery learning*.

4. Adanya interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Ekonomi

Desain penelitian ini peneliti menduga bahwa ada pengaruh yang berbeda dari kemampuan berpikir kritis siswa. Jika pada model pembelajaran *project based learning*, siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi hasil belajar Ekonomi akan lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, dan siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah hasil belajar Ekonomi akan lebih tinggi apabila menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Ada berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik dan pendekatan saintifik, diantaranya model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), dan model pembelajaran penemuan (*discovery learning*). Kedua model tersebut memiliki langkah-langkah yang berbeda namun tetap satu jalur yaitu

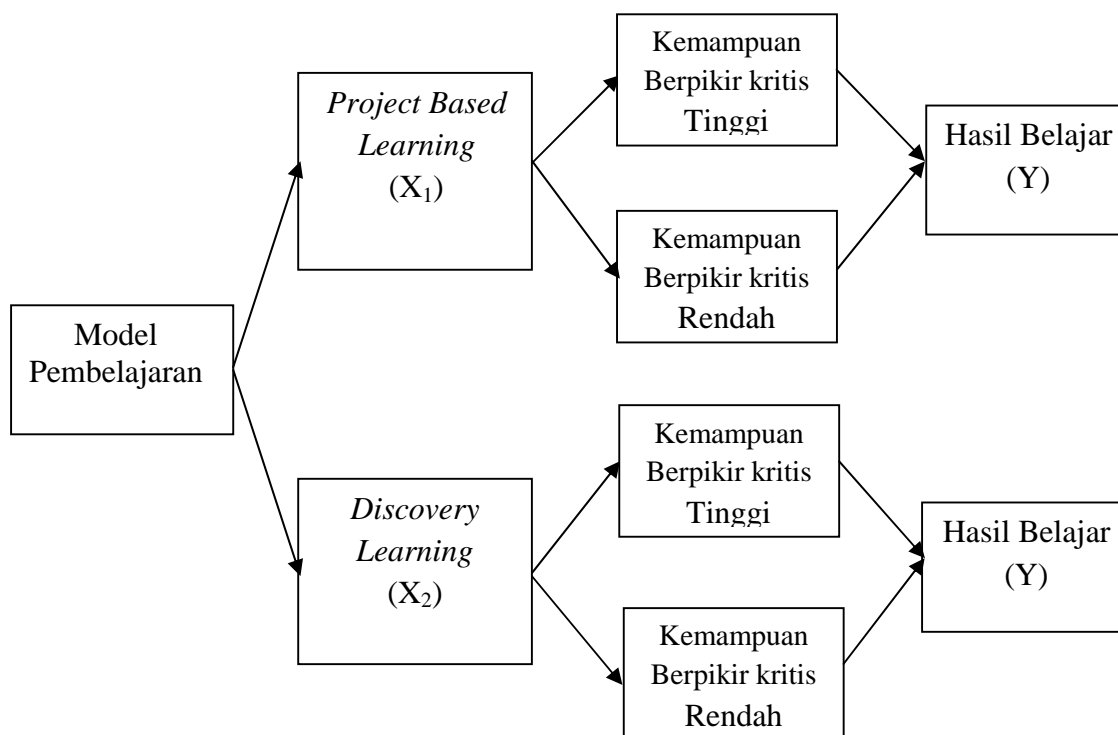
pembelajaran secara kelompok yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan guru hanya sebagai fasilitator.

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan.

Permasalahan yang dikaji merupakan permasalahan yang kompleks dan membutuhkan penguasaan berbagai konsep atau materi pelajaran dalam upaya penyelesaiannya. Proyek yang dibuat dapat merupakan proyek dari satu guru, atau proyek bersama. Siswa dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji.

Model pembelajaran PjBL didasarkan pada teori konstruktivisme dan merupakan pembelajaran siswa aktif (*student centered learning*). Menurut teori konstruktivisme, siswa belajar mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi lingkungan. PjBL dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara membuat karya atau proyek yang terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

D. Anggapan Dasar Hipotesis

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

1. Seluruh siswa kelas X semester genap tahun pelajaran 2014/2015 yang menjadi subyek penelitian mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama dalam mata pelajaran Ekonomi.
2. Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan model pembelajaran *Discovery Learning*, diajar oleh guru yang sama.
3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar Ekonomi selain kemampuan berpikir kritis, model pembelajaran

Project Based Learning dan model pembelajaran *Discovery Learning*, diabaikan.

E. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar Ekonomi antara siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* dan *Discovery Learning*.
2. Hasil belajar Ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model *Discovery Learning* pada siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi.
3. Hasil belajar Ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Discovery Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model *Project Based Learning* pada siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah.
4. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Ekonomi.