

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR ANTARA  
PROBLEM BASED LEARNING DAN PROJECT BASED LEARNING  
DI SMA NEGERI 6 BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**RINA DEWI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2018**

## ABSTRACT

### DIFFERENCES LEARNING OUTCOMES BETWEEN OF PROBLEM BASED LEARNING AND PROJECT BASED LEARNING AT SMA NEGERI 6 BANDAR LAMPUNG IN 2017/2018

By

**Rina Dewi**

This study aims to determine the difference of learning Problem Based Learning and Project Based Learning on learning outcomes. The research method used is experimental research method. The research design used is a balanced design (Counterbalanced Design), that is a design that performs group exchanges at certain times during the experimentation period. The subjects of this study were students of class XI IPS 1 and XI IPS 3 of 64 students. Data collection using test and data analysis is t-test. The first experimental group learning outcomes (mean 77.55 and standard deviation 6.79) were lower than the second experimental group (mean 80.25 and standard deviation 5.56) and after the t test obtained a  $t_{\text{count}}$  of 1.72 while the  $t_{\text{table}}$  at the 0.05 significance level of 1.66 or  $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ . So it can be concluded reject  $H_0$  and  $H_a$  states there are differences in geography learning results between students who were given learning of Problem Based Learning and Project Based Learning on the subject of flora and fauna in Indonesia and the world received. This shows that there are differences in learning outcomes between Problem Based Learning and Project Based Learning but not significant.

**Keywords:** *problem based learning, project based learning and geography learning outcomes.*

## **ABSTRAK**

### **PERBEDAAN HASIL BELAJAR ANTARA PROBLEM BASED LEARNING DAN PROJECT BASED LEARNING DI SMA NEGERI 6 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**Oleh**

**Rina Dewi**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* terhadap hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah desain berimbang (*Counterbalanced Design*), yaitu desain yang melakukan pertukaran kelompok pada waktu-waktu tertentu selama masa eksperimentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 3 sebanyak 64 siswa. Pengumpulan data menggunakan tes dan analisis data yaitu uji t-tes. Hasil belajar kelompok eksperimen pertama (rata-rata 77,55 dan standar deviasi 6,79) lebih rendah dari kelompok eksperimen kedua (rata-rata 80,25 dan standar deviasi 5,56) dan setelah dilakukan uji “t” diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 1,72 sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 1,66 atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan menolak  $H_0$

dan Ha menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar geografi antara siswa yang diberi pembelajaran *Ploblem Based Learning* dan *Project Based Learning* pada pokok bahasan flora dan fauna di Indonesia dan dunia diterima. Hal ini menunjukkan ada perbedaan hasil belajar antara pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* namun tidak signifikan.

***Kata Kunci:*** *problem based learning, project based learning dan hasil belajar geografi.*

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR ANTARA  
PROBLEM BASED LEARNING DAN PROJECT BASED LEARNING  
DI SMA NEGERI 6 BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh

**RINA DEWI**

**Skripsi**

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi Pendidikan Geografi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2018**

Judul Skripsi : **PERBEDAAN HASIL BELAJAR  
ANTARA PROBLEM BASED LEARNING  
DAN PROJECT BASED LEARNING  
DI SMA NEGERI 6 BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Nama Mahasiswa : **Rina Dewi**

No. Pokok Mahasiswa : **1313034073**

Program Studi : **Pendidikan Geografi**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

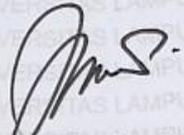
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

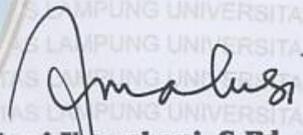


1. **Komisi Pembimbing**

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pembantu

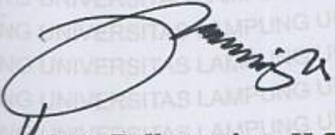
  
**Dr. H. Pargito, M.Pd.**  
NIP. 19590414 198603 1 005

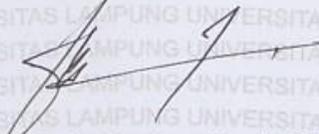
  
**Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si.**  
NIP. 19800727 200604 2 001

2. **Mengetahui**

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi  
Pendidikan Geografi

  
**Drs. Zulkarnaian, M.Si.**  
NIP. 19600111 198703 1 001

  
**Drs. I Gede Suglyanta, M.Si.**  
NIP. 19570725 198503 1 001

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

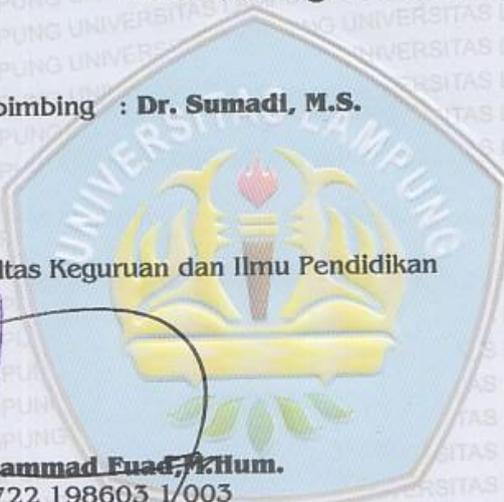
**Ketua : Dr. H. Pargito, M.Pd.**

**Sekretaris : Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si.**

**Penguji  
Bukan pembimbing : Dr. Sumadi, M.S.**

**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.**  
NIP 19590722 198603 1 003



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 Februari 2018**

*[Handwritten signatures of Dr. H. Pargito, Irma Lusi Nugraheni, and Dr. Sumadi]*

## PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rina Dewi  
NPM : 1313034073  
Program Studi : Pendidikan Geografi  
Jurusan : Pendidikan IPS

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar dalam kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu oleh naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 27 Februari 2018  
Yang Menyatakan



Rina Dewi  
NPM 1313034073

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Rina Dewi, Penulis lahir di Bandar Lampung, 14 Maret 1996, sebagai anak kedua dari dua bersaudara, pasangan Bapak Kemis dan Ibu Mujilah. Penulis menempuh pendidikan formal yang diawali dari Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 2 Campang Raya tahun 2002 dan lulus pada tahun 2007. Selanjutnya Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 11 Bandar Lampung lulus tahun 2010, lalu melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 6 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2013. Bulan September tahun 2013, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi Geografi FKIP Unila melalui jalur tertulis SBMPTN. Pada Juli 2016 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata di Desa Bandar Putih Tua, Kecamatan Anak Ratu Aji, Kabupaten Lampung Tengah.

## MOTTO

“Ketetapan Allah pasti datang, maka janganlah kamu meminta agar dipercepat (datang)nya. Maha Suci Allah dan Maha Tinggi Dia dari apa yang mereka persekutuan”

**(An-Nahl : 1)**

“Tulislah hal terbaik yang kau dengar  
Hafalkan hal terbaik yang kau tulis Bicaralah  
dengan hal terbaik yang kau hafal” **(Uchiha**

**Itachi)**

“Jika kau tidak pernah bersungguh-sungguh dalam mengerjakan sesuatu, maka kau tidak akan pernah menyelesaikan apapun”

**(Otani Atsushi)**

“Aku tak punya waktu untuk mengeluh, masih banyak hal yang lebih baik aku lakukan”

**(Yuu Ominae)**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur *Alhamdulillah* kehadiran Allah SWT, yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga terselesaikannya skripsi ini.

Ku Persembahkan Skripsi ini kepada:

Kedua orang tuaku, Bapak dan Ibu tercinta yang telah memberikan doa, motivasi, kasih sayang yang tak ternilai dan kesabaran yang tak terhingga, serta memberikan segala sesuatunya untuk diriku sampai sekarang ini,

adikku tersayang, yang selalu membuatku tersenyum dan terus memberikan kebahagiaan untuk mendukung keberhasilanku.

serta, Almamaterku tercinta

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

- Rina Dewi-

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “ Perbedaan Hasil Belajar Pada Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* Di SMA Negeri 6 Bandar Lampung” ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Pargito, M.pd., selaku Dosen Pembimbing Utama sekaligus Pembimbing Akademik yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk konsultasi akademik, bimbingan, menyumbangkan banyak ilmu, memberikan perhatian, motivasi, dan semangat kepada penulis demi terselesaikannya skripsi ini;
2. Ibu Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia memberikan waktunya untuk konsultasi akademik dan atas kesediaannya memberikan bimbingan, sumbangan pemikiran, kritik, dan saran selama penyusunan skripsi sehingga skripsi ini menjadi lebih baik;
3. Bapak Dr. Sumadi, M.S., selaku pembahas yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis;
4. Bapak Drs. I Gede Sugiyanta, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi;

5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung;
6. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M. Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
7. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Geografi Unila. Terima Kasih atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan selama ini;
8. Bapak dan Ibu Staf serta karyawan Unila, Terima Kasih atas bantuannya selama ini dalam membantu menyelesaikan segala keperluan administrasi;
9. Ibu Dra. Roslina M.pd., selaku Kepala SMA Negeri 6 Bandar Lampung;
10. Ibu Gusti Ayu Putu Romiasih, S.pd., selaku guru mitra yang telah banyak membantu dalam penelitian;
11. Siswa/siswi kelas XI IPS 1 dan XI IPS 3 SMA Negeri 6 Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018 atas perhatian dan kerjasama yang telah terjalin;
12. Kedua orangtua tercinta, Bapak Kemis dan Ibu Mujilah yang tiada henti-hentinya berkorban untuk pendidikanku, adikku tersayang Ricko Aditya Putra yang senantiasa memberikan semangat dan kebahagiaan. Terimakasih atas semua doa, kasih sayang, dan dukungan untuk keberhasilan penulis;
13. Sahabat terbaik Betiyani yang senantiasa mendukung, memberi semangat dan selalu menemani dalam suka maupun duka penulisan skripsi ini;
14. Teman seperjuangan Pendidikan Geografi 2013 khususnya ganjil (Ayah Amar, Mas Andi, Anita, Anjar, Bebeb Al, Ayu, Bang Ber, Dian, Dwi, Eka, Fadel, Fepti, Fini, Sigita, Hiday, Ihwin, Abi, Inten, Jesi, Ketut, Ica, Eza, Ngah, Aa Ayub, Nanda, Tiwi, Oki, Picha, Sari, Selvi, Sherli, Suci, Iyas, Widi,

Oci, Bang Yudi, Teteh Yuni Lalu Mas Agung, Fahri dan Tia yang sudah memilih jalannya sendiri terimakasih untuk kebersamaanya selama ini;

15. Teman-teman seperjuangan PPL di SMA Negeri 1 Anak Ratu Aji (Linda, Nadia, Yustina, Tika, Younika, Amanah, Ningrum, Ica, Meli, dan Cici) atas kebersamaan selama 40 hari yang luar biasa;
16. Almamater yang telah mendewasakanku.
17. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, 27 Februari 2017

Penulis,

**Rina Dewi**

**NPM.1313034073**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	iii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	v
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	4
1.3. Batasan Masalah .....	4
1.4. Rumusan Masalah .....	5
1.5. Tujuan Penelitian .....	5
1.6. Manfaat Penelitian .....	6
1.7. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.1.1 Teori Belajar Behavioristik.....	9
2.1.2 Teori Belajar Kognitivisme.....	10
2.1.3 Teori Belajar Konstruktivisme.....	12
2.1.4 Teori Belajar Humanistik.....	13
2.1.5 Pembelajaran Geografi .....	14
2.1.6 Pembelajaran Kooperatif.....	15
2.1.7 Model Pembelajaran.....	17
2.1.8 Model Personal ( <i>Personal Models</i> ).....	18
2.1.9 Model Sinektik.....	19
2.1.10 <i>Problem Based Learning</i> .....	21
2.1.11 <i>Project Based Learning</i> .....	25
2.1.12 Perbedaan Sintaks antara Pembelajaran <i>Problem Based Learning dan Project Based Learning</i> .....	28
2.1.13 Hasil Belajar.....	29
2.2. Kerangka Pikir .....	32
2.3. Hipotesis.....	33

<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
3.1. Metode Penelitian dan Desain Penelitian.....	34
3.2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	36
3.3. Populasi dan Sampel .....	37
3.4. Variabel Penelitian .....	39
3.5. Definisi Operasional Variabel.....	40
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.7. Uji Instrumen Penelitian .....	45
3.8. Teknik Analisis Data.....	50
3.9. Uji Hipotesis .....	51
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	52
4.2. Deskripsi Pembelajaran .....	60
4.3. Deskripsi Hasil Penelitian .....	67
4.4. Uji Persyaratan Analisis Data .....	77
4.5. Analisis Uji Hipotesis .....	82
4.6. Pembahasan Hasil Penelitian .....	85
<b>V. PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan .....	89
5.2. Saran.....	90

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rumpun Model Personal.....	18
2. Langkah-Langkah <i>Problem Based Learning</i> .....	22
3. Langkah-Langkah <i>Project Based Learning</i> .....	26
4. Perbedaan sintaks antara <i>Problem Based Learning</i> dan <i>Project Based Learning</i> .....	27
5. Desain berimbang .....	35
6. Data Jumlah Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.....	38
7. Data Ketuntasan Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 6 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017 .....	39
8. Kriteria Penilaian Hasil Belajar Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	41
9. Kriteria Penilaian Hasil Belajar Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> ...	43
10. Interpretasi Nilai Validitas Instrumen.....	46
11. Hasil Perhitungan Validitas .....	46
12. Kriteria Interpretasi Reliabilitas .....	47
13. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas .....	47
14. Interpretasi Tingkat Kesukaran Soal .....	48
15. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal .....	48
16. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal .....	49
17. Hasil Uji Daya Pembeda Soal .....	49
18. Jumlah Guru SMA Negeri 6 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018 .....	57
19. Jumlah Siswa SMA Negeri 6 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018 .....	59
20. Jumlah dan Jenis Ruangan SMA Negeri 6 Bandar Lampung.....	60
21. Jadwal dan Pokok Bahasan Penelitian Kelas Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	63
22. Jadwal dan Pokok Bahasan Kelas Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	61
23. Data pretes siswa kelas eksperimen pertama .....	67
24. Data postes siswa kelas eksperimen pertama.....	67
25. Data Pretes Siswa Kelas Eksperimen pertama.....	69
26. Data Postes Siswa Kelas Eksperimen pertama .....	69
27. Data Pretes Siswa Kelas Eksperimen kedua .....	71
28. Data Postes Siswa Kelas Eksperimen kedua.....	71
29. Data Pretes Siswa Kelas Eksperimen kedua .....	72

30. Data Postes Siswa Kelas Eksperimen kedua.....	73
31. Data postes siswa kelas Eksperimen Pertama ( <i>Problem Based Learning</i> ).....	74
32. Data postes siswa kelas Eksperimen Kedua ( <i>Project Based Learning</i> ) ...	74
33. Tabel Silang Postes Siswa Antara Kelas Eksperimen Pertama Dan Kelas Eksperimen Kedua .....	74
34. Data Hasil Postest Siswa Kelas Eksperimen Pertama Dan Kelas Eksperimen Kedua .....	74
35. Penghitungan Uji Normalitas Pretes Kelas XI IPS 1 .....	76
36. Penghitungan Uji Normalitas Pretes Kelas XI IPS 3.....	77
37. Penghitungan Uji Normalitas Postes Kelas XI IPS 1 unit 1 .....	78
38. Penghitungan Uji Normalitas Postes Kelas XI IPS 1 unit 2 .....	78
39. Penghitungan Uji Normalitas Postes Kelas XI IPS 3 unit 1 .....	79
40. Penghitungan Uji Normalitas Postes Kelas XI IPS 3 unit 2 .....	79
41. Hasil Penghitungan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa.....	83
42. Tabel Rangkuman Hasil Analisis Uji t .....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Penelitian Pendidikan .....	26
2. Peta Lokasi Penelitian .....	48
3. Histogram Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen pertama.....	63
4. Histogram Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen pertama.....	65
5. Histogram Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen Kedua .....	66
6. Histogram Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen Kedua .....	68
7. Histogram Nilai Postes Antara Kelas Eksperimen <i>Problem Based Learning</i> dan <i>Project Based Learning</i> .....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Silabus .....	94
2. RPP Kelas Eksperimen Pertama .....	101
3. RPP Kelas Eksperimen Kedua.....	104
4. Kisi-Kisi Soal.....	107
5. Soal Postes .....	108
6. Hasil Uji Validitas.....	112
7. Hasil Uji Reliabilitas .....	114
8. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal .....	115
9. Hasil Uji Daya Beda Soal .....	116
10. Data Hasil Belajar Geografi.....	118
11. Tabel R Uji Validitas .....	120
12. Tabel Nilai Kritis L.....	121
13. Tabel T Uji Signifikan .....	122
14. Denah SMA Negeri 6 Bandar Lampung.....	123
15. Surat Penelitian Pendahuluan.....	124
16. Surat Izin Penelitian .....	125
17. Surat Keterangan Penelitian.....	126
18. Soal Uji Instrumen .....	127
19. Lembar Kerja Peserta Didik.....	133
20. Dokumentasi Penelitian Eksperimen Pertama .....	170
21. Dokumentasi Penelitian Eksperimen kedua.....	172

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan hal tersebut maka kurikulum adalah sebuah bentuk elemen pendidikan yang dijadikan sebagai alat untuk mencapai pendidikan dan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk tingkat SMA menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik mengasah keterampilan siswa dalam mengamati, menanya, menalar, mencoba dan membentuk jejaring atau dapat menghubungkan keterkaitan pada semua mata pelajaran. Melalui pendekatan ini diharapkan siswa dapat meningkatkan atau menyeimbangkan antara kemampuan dalam berinteraksi sosial (*soft skill*), dan manusia yang memiliki kecakapan intelektual atau pengetahuan (*hard skill*), yang meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Modul Guru SMA, 2013).

Pelaksanaan program pendidikan tidak lepas dari Proses Belajar Mengajar (PBM). Keberhasilan proses belajar mengajar (PBM) sendiri dipengaruhi oleh berbagai aspek, seperti metode mengajar, sarana dan prasarana, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran maupun kurikulum. Dari berbagai aspek tersebut, yang memegang peranan penting dalam PBM adalah pihak guru.

Guru yang profesional merupakan faktor utama penentu proses pembelajaran berkualitas. Guru dalam era teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini bukan hanya mengajar (*transfer of knowledge*) melainkan harus menjadi manager belajar. Hal tersebut mengandung arti, setiap guru diharapkan menciptakan kondisi belajar yang menantang kreativitas dan aktivitas siswa, memotivasi siswa, menggunakan multimedia, multimetode, dan multisumber agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Saat ini, begitu banyak macam strategi, metode maupun model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Strategi pembelajaran menunjukkan pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat dilakukan untuk melakukan strategi. Lain halnya dengan model pembelajaran, model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung (Rusman, 2014:2).

Pemilihan model pembelajaran yang menarik untuk siswa dalam menyampaikan materi geografi tidaklah mudah, diperlukan kecermatan dari guru dalam menentukan dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran yang akan diajarkan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki model pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar, sehingga siswa lebih antusias dan tidak bosan dengan materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran geografi kelas XI IPS di SMA Negeri 6 Bandar Lampung diantaranya yaitu proses pembelajaran dikelas sudah menggunakan model pembelajaran, yaitu *contextual learning*, *discovery learning* dan *inquiry learning*. Penggunaan model pembelajaran tersebut sudah mulai digunakan oleh guru dikarenakan perubahan kurikulum 2013, dimana pada kurikulum tersebut diarahkan untuk pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Namun, siswa cenderung masih kurang aktif, dan kurang kritis dalam pembelajaran.

Kemudian, dilihat dari Hasil Ujian Akhir Sekolah (UAS) semester genap mata pelajaran geografi kelas X IPS terdapat 47,4 % siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sehingga, hasil belajar geografi masih kurang dari kriteria ideal ketuntasan berdasarkan kurikulum yang diberlakukan di SMA Negeri 6 Bandar Lampung yaitu 80% siswa memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Hal ini terjadi karena guru belum terbiasa untuk menggunakan model pembelajaran. Sehingga model pembelajaran yang belum tepat berpengaruh terhadap hasil belajar geografi.

Berkaitan dengan uraian diatas, dan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran geografi di SMA Negeri 6 Bandar Lampung, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Perbedaan Hasil Belajar Geografi Antara *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* di SMA Negeri 6 Bandar Lampung”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka peneliti melakukan identifikasi masalah diantaranya:

1.2.1 Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran geografi.

1.2.2 Siswa kurang kritis dalam pembelajaran geografi.

1.2.3 Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.

1.2.4 Hasil belajar siswa di bawah KKM.

1.2.5 Penggunaan model pembelajaran yang masih minim.

1.2.6 Belum menggunakan *Problem Based Learning*.

1.2.7 Belum menggunakan *Project Based Learning*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang dan identifikasi masalah karena keterbatasan waktu dan ilmu maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1.3.1 Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* yang dilakukan pada mata pelajaran geografi.

1.3.2 Hasil belajar siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar geografi di kelas X IPS SMA Negeri 6 Bandar Lampung.

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat Perbedaan Hasil Belajar Geografi Antara *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* Di SMA Negeri 6 Bandar Lampung?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Perbedaan Hasil Belajar Geografi pada Pembelajaran Menggunakan *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* Di SMA Negeri 6 Bandar Lampung.

## **1.6 Kegunaan Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1.6.1.1 Sebagai bahan acuan untuk mengkaji dan menganalisis Perbedaan Hasil Belajar Geografi Antara *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* Di SMA Negeri 6 Bandar Lampung.

1.6.1.2 Sebagai landasan bagi pengembangan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran geografi.

1.6.1.3 Menambah wawasan dan pengetahuan tentang teori-teori yang berhubungan dengan *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*.

1.6.1.4 Memberikan sumbangan keilmuan terhadap pembelajaran geografi terutama pada materi sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia melalui penerapan *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*.

## **1.6.2 Manfaat Praktis**

### **1.6.2.1 Bagi Peneliti**

1.6.2.1.1 Sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana.

1.6.2.1.2 Penelitian ini dapat memperluas pengetahuan tentang *Problem Based Learning*.

1.6.2.1.3 Penelitian ini dapat memperluas pengetahuan tentang *Project Based Learning*.

### **1.6.2.2 Bagi Guru**

1.6.2.2.1 Sebagai informasi tentang Perbedaan Hasil Belajar Geografi Antara Menggunakan *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*.

1.6.2.2.2 Peningkatan profesionalitas guru.

1.6.2.2.3 Guru dapat mengembangkan kemampuan metode atau strategi pembelajaran dan media yang tepat serta sesuai dengan materi ajar dan kebutuhan siswa.

1.6.2.2.4 Menambah pengetahuan dan keterampilan guru tentang *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* dalam pembelajaran

geografi sehingga pada waktu tertentu dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran berikutnya.

### **1.6.2.3 Bagi Siswa**

- 1.6.2.3.1 Memberi suasana baru bagi siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang diharapkan memberi semangat baru dalam belajar.
- 1.6.2.3.2 Menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran Geografi sehingga menjadi mata pelajaran yang menarik.
- 1.6.2.3.3 Membantu mempermudah siswa dalam menguasai materi sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- 1.6.2.3.4 Meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah pemahaman siswa dalam pembelajaran Geografi.

### **1.6.2.4 Manfaat Bagi Sekolah**

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka Perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan antusias belajar maupun hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Geografi Materi Flora Dan Fauna Di Indonesia Dan Dunia.

## 1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1.7.1 Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah hasil belajar Geografi menggunakan *Problem Based Learning* dan hasil belajar *Project Based Learning*.

### 1.7.2 Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 6 Bandar Lampung.

### 1.7.3 Tempat penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SMA Negeri 6 Bandar Lampung, yang beralamat di Jalan Ki Agus Anang No 35, Kelurahan Ketapang, Kecamatan Panjang, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

### 1.7.4 Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018

### 1.7.5 Ruang lingkup ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah pembelajaran geografi. Menurut Sumaatmaja (2001:11) pembelajaran geografi adalah pembelajaran tentang aspek-aspek permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam atau kehidupan umat manusia dan variansi kewilayahan, yang diajarkan di sekolah-sekolah dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan mental anak pada jenjang pendidikan masing-masing. Pembelajaran geografi dalam penelitian ini yang disampaikan menggunakan metode eksperimen, pada materi kelas XI semester ganjil dengan standar kompetensi 3.2 Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia berdasarkan karakteristik ekosistem.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

### **2.1 TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1.1. Teori Belajar Behavioristik**

Teori behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Menurut Slavin, belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Walgito, 2010:80). Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pembelajar, sedangkan respons berupa reaksi atau tanggapan pebelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respons tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati adalah stimulus dan respons, oleh karena itu, apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh pembelajar (respons) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*)

maka respons akan semakin kuat. Begitu pula bila respons dikurangi/dihilangkan (*negative reinforcement*) maka respons juga semakin kuat.

Beberapa prinsip dalam teori belajar behavioristik, meliputi:

- 1) *Reinforcement and Punishment*;
- 2) *Primary and Secondary Reinforcement*;
- 3) *Schedules of Reinforcement*;
- 4) *Contingency Management*;
- 5) *Stimulus Control in Operant Learning*;
- 6) *The Elimination of Responses*

Oleh karena itu, teori behavioristik menekankan kepada stimulus dan respon. Dimana, seorang guru menjadi pemberi sebuah stimulus dalam pembelajaran. Sedangkan siswa sebagai pemberi respon dari stimulus yang diberikan oleh seorang guru.

### **2.1.2 Teori Belajar Kognitivisme**

Dasar pemikiran teori belajar kognitivisme adalah rasional. Teori ini memiliki asumsi filosofis, yaitu *the way in which we learn* (Sukardjo, 2010). Pengetahuan seseorang diperoleh berdasarkan pemikiran. Inilah yang disebut dengan filosofi Rasionalism. Menurut teori ini, peserta didik belajar disebabkan oleh kemampuan peserta didik dalam menafsirkan peristiwa yang terjadi di dalam lingkungan. Teori kognitivisme berusaha menjelaskan dalam belajar bagaimana orang-orang berpikir. Teori ini menjelaskan bagaimana belajar terjadi dan menjelaskan secara alami kegiatan mental internal dalam diri peserta didik. Dalam hal belajar, aspek psikologis ini memandang bahwa proses belajar pada

seseorang terjadi secara tidak nampak dari luar dan sifatnya kompleks, karena tingkah laku seseorang tidak dipengaruhi oleh faktor luar, tetapi dipengaruhi oleh cara-cara bagaimana terjadinya proses informasi di dalam diri seseorang (dalam jiwanya). Oleh karena itu, psikologi kognitif lebih menekankan arti penting proses internal atau proses-proses mental manusia dari pada proses eksternalnya.

Prinsip-prinsip dasar teori belajar kognitif dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Belajar merupakan peristiwa mental
- 2) Guru (pendidik) harus memperhatikan perilaku si belajar yang tampak, seperti penyelesaian tugas rumah, hasil tes, di samping itu juga harus memperhatikan faktor sosial dan lingkungan psikologisnya.
- 3) Kemampuan berpikir orang tidak sama antara satu dan yang lain, dan tidak tetap dari waktu ke waktu.

Ada empat teori kognitif yang paling berpengaruh di dunia pendidikan dewasa ini, yaitu:

- 1) Teori belajar Bruner dengan model belajar penemuan.
- 2) Teori belajar Ausubel dengan model belajar bermakna.
- 3) Teori belajar Robert Gagne dengan model pemrosesan informasi.
- 4) Teori belajar Jean Piaget dengan model perkembangan intelektual.

Oleh karena itu, teori kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Menurut teori ini bahwa belajar melibatkan proses berpikir yang kompleks.

### **2.1.3 Teori Belajar Konstruktivisme**

Menurut Mulyasa dalam Janawi (2013:207) teori belajar konstruktivisme memperlihatkan proses aktif dalam membuat sebuah pengalaman menjadi masuk akal. Dalam perkembangannya, konstruktivisme memang banyak digunakan dalam pendekatan-pendekatan pembelajaran. Konstruktivisme pada dasarnya adalah suatu pandangan yang didasarkan pada aktivitas siswa dengan untuk menciptakan, menginterpretasikan dan mereorganisasikan pengetahuan dengan jalan individual.

Dalam kerangka konstruktivis, belajar dimaknai sebagai suatu upaya pengkonstruksian pengetahuan oleh individu sebagai pemberian makna atas data sensori yang berkaitan dengan pengetahuan yang telah ada sebelumnya

Dalam pendekatan konstruktivisme, materi pelajaran diolah dan diinterpretasikan sedemikian rupa sehingga masuk akal. Pengetahuan baru terbentuk dari sesuatu yang masuk akal. Sesuatu yang tidak masuk akal tidak akan menempel dalam pikiran.

Menurut konstruktivisme, belajar merupakan proses aktif siswa mengkonstruksi arti, wacana, dialog, pengalaman fisik dan lain-lain. Belajar juga merupakan proses mengasimilasi dan menghubungkan pengalaman atau informasi yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimiliki siswa sehingga pengetahuannya berkembang.

Dari penjabaran teori konstruktivisme diatas bahwa teori ini menekankan siswa untuk mengkonstruksikan ide atau gagasannya dengan bahasa sendiri. Kemudian teori ini juga sebagai pembelajaran yang bersifat regeneratif yaitu tindakan menciptakan suatu makna dari apa yang sudah dipelajari.

### 2.1.4 Teori Belajar Humanistik

Pada dasarnya teori belajar humanistik memiliki tujuan belajar untuk memanusiakan manusia. Oleh karena itu, proses belajar dapat dianggap berhasil apabila si pembelajar telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Dengan kata lain, si pembelajar dan proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Humanistik adalah suatu teori yang tertuju pada masalah bagaimana tiap individu dipengaruhi dan dibimbing oleh maksud-maksud pribadi yang mereka hubungkan kepada pengalaman-pengalaman mereka sendiri.

Menurut Maslow dalam Walgito (2010:91) manusia adalah makhluk kreatif yang dikendalikan bukan oleh kekuatan-kekuatan ketidaksadaran, psikoanalisis, melainkan oleh nilai-nilai dan pilihan-pilihannya sendiri.

Teori tentang *Hierarchy of needs*, antara lain:

- 1) Kebutuhan-kebutuhan fisiologis (*the physiological needs*)
- 2) Kebutuhan akan rasa aman (*the safety needs*)
- 3) Kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki (*the belongingness and love needs*)
- 4) Kebutuhan akan penghargaan (*the esteem needs*)
- 5) Kebutuhan untuk aktualisasi diri (*the needs self-actualization*)

Para pendidik yang beraliran humanistik juga mencoba untuk membuat pembelajaran yang membantu anak didik untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat, berimajinasi, mempunyai pengalaman, berintuisi, merasakan, dan berfantasi. Pendidik humanistik mencoba untuk melihat dalam spektrum yang luas mengenai perilaku manusia. Tujuan utama para pendidik adalah

membantu si siswa untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka.

Dari penjabaran teori humanistik diatas, dapat diketahui bahwa teori ini menekankan seorang pendidik untuk memanusiakan manusia. Sehingga pendidik dapat membantu siswa untuk mengembangkan potensi dirinya.

### **2.1.5 Pembelajaran Geografi**

Menurut Sumaatmaja (2001:11) pembelajaran geografi adalah pembelajaran tentang aspek-aspek permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam atau kehidupan umat manusia dan variansi kewilayahan, yang diajarkan di sekolah-sekolah dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan mental anak pada jenjang pendidikan masing-masing. Tujuan pembelajaran Geografi ada 3 aspek yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap.

#### 1) Pengetahuan

- a. Mengembangkan konsep dasar Geografi yang berkaitan dengan pola keruangan dan proses-prosesnya.
- b. Mengembangkan pengetahuan sumber daya alam, peluang dan keterbatasannya untuk dimanfaatkan.
- c. Mengembangkan konsep dasar geografi yang berhubungan dengan lingkungan sekitar, dan wilayah negara atau dunia.

#### 2) Keterampilan

- a. Mengembangkan keterampilan mengamati lingkungan fisik, lingkungan sosial dan lingkungan buatan.

- b. Mengembangkan keterampilan mengumpulkan, mencatat data dan informasi yang berkaitan dengan aspek-aspek keruangan.
  - c. Mengembangkan keterampilan analisis, sintesis, kecenderungan, dan hasil-hasil dari interaksi berbagai gejala geografi.
- 3) Sikap
- a. Menumbuhkan kesadaran terhadap perubahan fenomena Geografi yang terjadi di lingkungan sekitar.
  - b. Mengembangkan sikap melindungi dan tanggung jawab terhadap kualitas lingkungan hidup.
  - c. Mengembangkan kepekaan terhadap permasalahan dalam pemanfaatan sumber daya.
  - d. Mewujudkan rasa cinta tanah air dan persatuan bangsa.

### **2.1.6 Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun sebenarnya tidak semua belajar kelompok dikatakan pembelajaran kooperatif, seperti dijelaskan Abdulkhak dalam Rusman (2010:203) bahwa:

“Pembelajaran *cooperative learning* dilaksanakan melalui sharing proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri.”

Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (*multi way traffic communication*). Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan seorang guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya pembelajaran oleh rekan sebaya (*peer teaching*) lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru.

Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dan tidak sekedar membentuk kelompok secara asal-asalan karena dalam kooperatif ini dapat dilakukan *peer teaching* (rekan sebaya).

### **2.1.7 Model Pembelajaran**

Model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung (Joyce & Weil : 1980). Joyce & Weil mempelajari model-model pembelajaran berdasarkan teori belajar yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Joyce & Weil, 1980:1). Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa model pembelajaran merupakan sebuah prinsip pembelajaran yang berdasarkan sebuah teori.

### 2.1.8 Model Personal (*Personal Models*)

Model ini berorientasi pada individu dan perkembangan diri individu. Perhatian utamanya pada emosional siswa untuk mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungannya. Model ini menjadikan pribadi siswa yang mampu membentuk hubungan yang harmonis serta mampu memproses informasi secara efektif (Rusman,2010:142).

Menurut teori ini, guru harus berupaya menciptakan kondisi kelas yang kondusif, agar siswa merasa bebas dalam belajar dan mengembangkan dirinya, baik emosional maupun intelektual.

Tabel 1 Rumpun Model Personal

No	Model	Tokoh	Tujuan
1	Pengajaran non-direktif	Carl Rogers	Penekanan pada pembentukan kemampuan untuk perkembangan pribadi dalam arti kesadaran diri, pemahaman diri, kemandirian dan konsep diri.
2	Latihan kesadaran	Fritz Perls William Schulzt	Meningkatkan kemampuan seseorang untuk eksplorasi diri dan kesadaran diri. Banyak menekankan pada perkembangan kesadaran dan pemahaman antar pribadi.
3	Sinektik	William Gordon	Perkembangan pribadi dalam kreativitas dan pemecahan masalah kreatif
4	Sistem-sistem konseptual	David Hunt	Dirancang untuk mrningkatkan kekompleksan dan keluwesan pribadi.
5	Pertemuan kelas	William Glasser	Perkembangan pemahaman diri dan tanggung jawab kepada diri sendiri dan kelompok sosial

Sumber : Rusman (2010:143)

Dari penjabaran diatas, dapat diketahui bahwa model personal merupakan sebuah model yang berorientasi pada perkembangan diri individu.

### **2.1.9 Model Sinektik (*Synectics Models*)**

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang merupakan gabungan kata *syn* berarti menggabungkan dan *ectics* berarti unsur yang berbeda. Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. dalam dunia pendidikan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas.

*Synectics* dikembangkan oleh William Gordon dan merupakan model pembelajaran yang menggunakan analogi untuk mengembangkan kemampuan berfikir dari berbagai sudut pandang. Analogi dianggap mampu mengembangkan kreativitas karena dalam analogi ada usaha untuk menghubungkan antara apa yang sudah diketahui dengan apa yang ingin dipahami. Menurut William J.J. Gordon, sinektik berarti strategi mempertemukan berbagai macam unsur, dengan menggunakan kiasan untuk memperoleh satu pandangan baru. Selanjutnya Model Sinektik yang ditemukan dan dirancang oleh William JJ Gordon ini berorientasi meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, ekspresi kreatif, empati dan wawasan dalam hubungan sosial (Joyce & Weil : 1980).

*Synectics* beroperasi pada pokok dengan menggunakan kapasitas yang luar biasa pikiran untuk menghubungkan elemen-elemen yang tampaknya tidak relevan pikiran, siswa dapat memicu ide-ide baru mengejutkan yang kemudian dapat dikembangkan menjadi solusi layak untuk masalah. *Synectic* sangat erat kaitannya dengan kreatifitas, karena dalam *synectic* kreatifitas peserta didik

sangat berperan penting dan peserta didik dirangsang kreatifitasnya dalam metode ini.

Definisi kreativitas tergantung pada segi penekanannya, kreativitas dapat didefinisikan kedalam empat jenis dimensi sebagai Four P's Creativity, yaitu dimensi Person, Proses, Press dan Produk sebagai berikut :

#### 1) Definisi kreativitas dalam dimensi Person

Definisi pada dimensi person adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau person dari individu yang dapat disebut kreatif (Guilford, 1950 dalam Reni Akbar-Hawadi dkk, 2001).

Guilford menerangkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang, hal ini erat kaitannya dengan bakat. Sedangkan Hulbeck menerangkan bahwa tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Definisi kreativitas dari dua pakar diatas lebih berfokus pada segi pribadi.

#### 2) Kreativitas dalam dimensi Proses

Definisi pada dimensi proses upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada proses berpikir sehingga memunculkan ide-ide unik atau kreatif.

#### 3) Definisi Kreativitas dalam dimensi Press

Definisi dan pendekatan kreativitas yang menekankan faktor press atau dorongan, baik dorongan internal diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Definisi Simpson (1982)

dalam S. C. U. Munandar 1999, merujuk pada aspek dorongan internal dengan rumusannya sebagai berikut :

Mengenai “press” dari lingkungan, ada lingkungan yang menghargai imajinasi dan fantasi, dan menekankan kreativitas serta inovasi. Kreativitas juga kurang berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan tradisi, dan kurang terbukanya terhadap perubahan atau perkembangan baru.

#### 4) Definisi Kreativitas dalam dimensi Produk

Definisi pada dimensi produk merupakan upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/original atau sebuah elaborasi/penggabungan yang inovatif.

Dari penjabaran diatas, dapat diketahui bahwa model sinektik merupakan model yang berorientasi kepada kreativitas dan pemecahan masalah.

#### **2.1.10 Problem Based Learning**

Menurut Tan dalam Rusman (2010:229) *Problem Based Learning* merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. Wina Sanjaya dalam Mustakim (2009:214) juga berpendapat bahwa *Poblem Based Learning* dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.

Dari pendapat diatas dapat diartikan bahwa *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang menekankan kepada permasalahan yang terjadi dan siswa dituntut untuk menganalisis dan mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan pembelajaran yang aktif.

Dari segi pedagogis, *Problem Based Learning* didasarkan pada teori konstruktivisme (Rusman, 2010:231) dengan ciri:

- 1) Pemahaman diperoleh dari interaksi dengan skenario permasalahan dan lingkungan belajar.
- 2) Pergulatan dengan masalah dan proses inquiry masalah menciptakan disonasi kognitif yang menstimulasi belajar.
- 3) Pengetahuan terjadi melalui proses kolaborasi negosiasi sosial dan evaluasi terhadap keberadaan sebuah sudut pandang.

Pembelajaran berbasis masalah melibatkan siswa dalam penyelidikan pilihan sendiri yang memungkinkan mereka menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahamannya tentang fenomena itu. *Problem Based Learning* digunakan dari tujuan yang ingin dicapai apakah berkaitan dengan:

- 1) Penguasaan isi pengetahuan yang bersifat multidisipliner.
- 2) Penguasaan keterampilan proses dan disiplin heuristics.
- 3) Belajar keterampilan pemecahan masalah.
- 4) Belajar keterampilan kolaboratif.
- 5) Belajar keterampilan kehidupan yang lebih luas

Ibrahim Nur dan Ismail dalam Rusman (2010:243) mengemukakan bahwa langkah-langkah *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Langkah-Langkah *Problem Based Learning*

No	Indikator	Tingkah laku guru
1	Orientasi siswa pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah
2	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3	Membimbing pengalaman individu atau kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membentuk siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Sumber : Rusman (2010:243)

Pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lainnya (Mustakim, 2009:130), di antaranya sebagai berikut :

- 1) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- 2) Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- 3) Melalui pemecahan masalah dapat memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berfikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dan guru atau buku-buku saja.

- 4) Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 5) Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal.
- 6) Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa yang mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.

Pembelajaran *Problem Based Learning* juga memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya. Kelemahan (Mustakim, 2009:130) tersebut diantaranya:

- 1) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- 2) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based Learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- 3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

### **2.1.11 Project Based Learning**

*Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam merancang tujuan pembelajaran untuk menghasilkan proyek nyata. Proyek-proyek yang dibuat siswa mendorong berbagai kemampuan, tidak hanya pengetahuan atau masalah teknis, tetapi juga keterampilan praktis seperti mengatasi informasi yang tidak lengkap, menentukan tujuan sendiri dan kerjasama kelompok (Sutirman, 2013:40). *Project Based Learning* merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat (Sani, 2014:172).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan inovasi yang dilakukan siswa dalam mengerjakan sebuah proyek dan guru hanya sebagai fasilitator.

Secara teoritik dan konseptual, pendekatan *Project Based Learning* ini juga didukung oleh teori aktivitas (Hung dan Wong; 2000) menyatakan bahwa struktur dasar suatu kegiatan terdiri atas :

- 1) Tujuan yang akan dicapai
- 2) Subjek yang berada di dalam konteks
- 3) Suatu masyarakat dimana pekerjaan itu dilakukan dengan perantara
- 4) Alat-alat
- 5) Peraturan kerja
- 6) Pembagian tugas

Penerapan *Project Based Learning* dikelas bertumpu pada kegiatan belajar yang lebih menekankan pada kegiatan aktif dalam bentuk kegiatan belajar dari pada kegiatan pasif “menerima” transfer pengetahuan dari pengajar.

Menurut *Buck institute for Education (BIE)* dalam Wena (2006:149) menyebutkan bahwa ciri-ciri *Project Based Learning* antara lain:

- 1) Isi, yakni difokuskan pada ide-ide siswa yaitu dalam bentuk gambaran sendiri bekerja atas topik-topik yang relevan dan minat siswa yang seimbang dengan pengalaman siswa sehari-hari.
- 2) Kondisi, maksudnya untuk mendorong siswa mandiri yaitu mengelola tugas dan waktu belajar.
- 3) Aktivitas yaitu suatu strategi yang aktif dan menarik dalam mencari jawaban atas pertanyaan dan pemecahan masalah menggunakan kecakapan.
- 4) Hasil disini adalah penerapan hasil yang produktif dalam membantu siswa dalam kecakapan belajar dan mengintegrasikan dalam belajar yang sempurna termasuk strategi dan kemampuan untuk mempergunakan kognitif strategi pemecahan masalah.

Langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* adalah sebagai berikut :

Tabel 3 Langkah-Langkah *Project Based Learning*

No	Indikator	Kegiatan
1	Penentuan proyek	Menjelaskan tujuan pembelajaran, siswa menentukan tema/topik proyek sesuai materi
2	Membuat desain proyek	Siswa merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir beserta pengelolaannya. Kegiatan perancangan proyek. Berisi aturan main pada pelaksanaan tugas proyek, pemilihan aktivitas, perencanaan sumber/ alat/ bahan yang mendukung penyelesaian proyek dan kerjasama antar anggota kelompok.
3	Menyusun penjadwalan	Melalui pendampingan guru, siswa dapat melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya.
4	Memonitor kemajuan proyek	Pada langkah ini siswa mengimplementasikan rancangan proyek yang telah dibuatnya. Aktivitas yang dilakukan dalam kegiatan proyek adalah dengan membaca, meneliti, observasi, wawancara, merekam, berkarya seni, mengunjungi objek proyek, atau akses internet. Sedangkan guru bertanggung jawab memonitoring siswa dan membuat rubrik untuk merekam semua aktivitas siswa dalam menyelesaikan tugas proyek.
5	Penyusunan laporan dan presentasi	Dari hasil tugas proyek dibuat laporan kemudian dipresentasikan atau dipublikasikan di kelas.
6	Evaluasi proses dan hasil proyek	Diakhir pembelajaran guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek. Siswa diberi kesempatan untuk menceritakan pengalamannya selama menyelesaikan tugas proyek.

Sumber : M. Hosnan (2014:322)

Pembelajaran *Project Based Learning* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lainnya (Sutirman,2013:45) yaitu:

- 1) Meningkatkan frekuensi kehadiran, menumbuhkan kemandirian dan sikap positif.
- 2) Memberikan keuntungan akademik yang sama atau lebih baik dari pada yang dihasilkan model lain, dimana siswa yang terlibat dalam proyek memiliki tanggung jawab yang lebih besar untuk pembelajaran mereka sendiri
- 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan yang kompleks, seperti berpikir tingkat tinggi, pemecahan masalah, bekerja sama, dan berkomunikasi.

- 4) Memperluas akses belajar siswa sehingga menjadi strategi untuk melibatkan siswa dalam beragam budaya.

Pembelajaran *Project Based Learning* juga memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya. Kelemahan (Purwanto; 2007) tersebut diantaranya:

- 1) Kondisi kelas agak sulit di kontrol dan mudah menjadi ribut saat pelaksanaan proyek. Karena adanya kebebasan pada siswa sehingga memberi peluang untuk ribut. Oleh karena itu seorang guru harus memiliki kecakapan dalam penguasaan dan pengelolaan yang baik.
- 2) Alokasi waktu yang dibutuhkan lebih banyak untuk mencapai hasil yang maksimal.

#### **2.1.12 Perbedaan sintaks antara *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning***

Tabel 4 Perbedaan sintaks antara *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*

Tahap	<i>Problem Based Learning</i>	<i>Project Based Learning</i>
1	Orientasi siswa pada masalah	Penentuan proyek
2	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Membuat desain proyek
3	Membimbing pengalaman individu atau Kelompok	Menyusun penjadwalan
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Memonitor kemajuan proyek
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Penyusunan laporan dan presentasi
6		Evaluasi proses dan hasil proyek

Sumber : Hasil Perbedaan Sintaks

### **2.1.13 Hasil belajar**

Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran (Mudjiono, 2010:76).

Hasil belajar merupakan salah satu bentuk evaluasi dari kegiatan pembelajaran berdasarkan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana,2001). Evaluasi hasil belajar siswa memerlukan tujuan yang bersifat operasional yaitu tujuan berupa tingkah laku yang dapat dikerjakan dan diukur (Suratsih, 2010).

Hasil belajar merupakan realisasi kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang (Sukmadinata, 2003:102). Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat melalui prilakunya, baik perilaku dalam bentuk penggunaan pengetahuan, keterampilan berfikir, memberikan atau menyatakan sikap maupun keterampilan motorik.

Perolehan hasil belajar ini didapatkan berdasarkan proses belajar yang telah dialami oleh seseorang dengan melakukan organisasi dalam struktur kognitifnya sehingga seseorang dapat memahami dan mencapai pemahaman pengetahuan konsep pembelajaran. Hal ini ditegaskan oleh Sudjana yang menyatakan bahwa kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa, setelah ia mengalami pengalaman belajar adalah hasil belajar (Sudjana, 2001:56). Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses pembelajaran yang optimal cenderung mewujudkan hasil yang berciri sebagai berikut:

- 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa.
- 2) Menambahkan keyakinan akan kemampuan dirinya.
- 3) Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya.
- 4) Hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh.
- 5) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya.

Dengan demikian, istilah hasil belajar mengacu pada satu hal yang sama. Hasil belajar merupakan penilaian baik angka maupun bukan angka yang diperoleh seseorang setelah proses belajar.

### **1) Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Menurut Slameto (2010) faktor-faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu faktor yang ada pada diri siswa itu sendiri yang disebut individu (*intern*) dan faktor dari luar individu (*ekstern*).

a. Faktor yang ada di dalam individu (*intern*) yaitu :

a) Faktor biologis meliputi kesehatan, gizi, pendengaran dan penglihatan.

Jika salah satu dari faktor biologis terganggu akan memengaruhi hasil prestasi belajar.

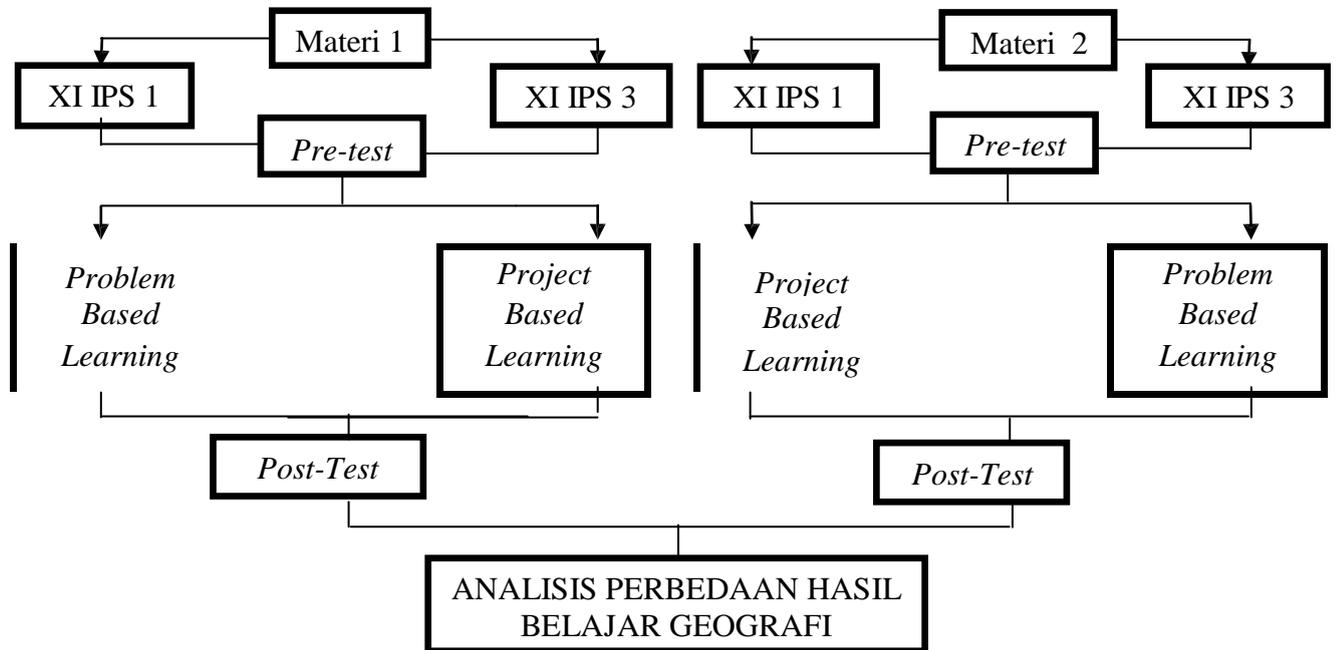
b) Faktor psikologis meliputi intelegensi, minat, dan motivasi serta perhatian ingatan berpikir.

- c) Faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani dengan adanya lemah tubuh, lapar dan haus serta mengantuk. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan menghasilkan sesuatu akan hilang.
- b. Faktor yang ada di luar individu (*ekstern*) yaitu:
  - a) Faktor keluarga. Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan terutama. Merupakan lembaga pendidikan dalam ukuran kecil tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar.
  - b) Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungannya guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan berdisiplin di sekolah.
  - c) Faktor masyarakat meliputi bentuk kehidupan masyarakat sekitar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Jika lingkungan siswa adalah lingkungan terpelajar maka siswa akan terpengaruh dan mendorong untuk lebih giat belajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua jenis yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari dalam siswa. Kedua faktor tersebut mempunyai peran yang besar dalam pencapaian hasil belajar siswa. Faktor dari dalam diri siswa diantaranya adalah faktor fisik dan psikis serta faktor kelelahan sedangkan faktor eksternal adalah semua faktor yang berasal dari luar.

## 2.2 Kerangka Pikir

Berikut ini merupakan kerangka konseptual berdasarkan deskripsi teoritis.



**Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian**

### 2.3 Hipotesis

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti mempunyai anggapan dasar bahwa penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran akan meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa, yang akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran geografi. Sesuai dengan deskripsi teoritik yang telah digambarkan diatas maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada Perbedaan Hasil Belajar Geografi Antara *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* di SMA Negeri 6 Bandar Lampung.

$H_a$  : Ada Perbedaan Hasil Belajar Geografi Antara *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* di SMA Negeri 6 Bandar Lampung.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian**

##### **3.1.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian ialah strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisis data yang diperlukan, guna menjawab persoalan yang dihadapi (Furchan, 2011:39). Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui (Kasiram, 2008:149).

Tipe penelitian atau metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Menurut W.H Wermeister dalam Mohammad Ali (2003:135) Metode Penelitian Eksperimen adalah kegiatan percobaan untuk meneliti sesuatu peristiwa atau gejala yang muncul pada kondisi tertentu, dan setiap gejala yang muncul diamati dan dikontrol secermat mungkin, sehingga dapat diketahui hubungan sebab-akibat munculnya gejala tersebut Dalam melaksanakan eksperimen, peneliti memberikan perhatian besar kepada pengamatan dan pengukuran hasil eksperimen. Melalui metode penelitian seperti inilah peneliti dapat memperoleh

bukti-bukti yang paling meyakinkan tentang pengaruh satu variabel terhadap variabel lainnya.

### 3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain berimbang (*Counterbalanced Design*), dalam desain ini dilakukan pertukaran kelompok pada waktu-waktu tertentu selama masa eksperimentasi. Misalnya, masa eksperimentasi yang pertama, kelompok kelas XI IPS 1 menggunakan metode A dan kelompok kelas XI IPS 2 menggunakan metode B, kemudian untuk setengah masa berikutnya keduanya bertukar metode.

Tabel 5 Desain Berimbang

Replikasi	Perlakuan Eksperimental	
	Metode A	Metode B
Unit 1	Kelas A	Kelas B
Unit 2	Kelas B	Kelas A

Sumber : Arief Furchan (2011:400)

Keterangan :

- Unit 1 : Materi tentang karakteristik bioma di dunia, faktor-faktor yang mempengaruhi sebaran flora & fauna dan Persebaran jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia dan dunia.
- Unit 2 : Materi tentang Persebaran jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia dan dunia, konservasi flora & fauna di Indonesia dan dunia, pemanfaatan flora & fauna Indonesia sebagai sumber daya alam.
- Metode A : Pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning*.
- Metode B : Pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning*.
- Kelas A : kelas XI IPS 1
- Kelas B : kelas XI IPS 3

Dalam desain penelitian diatas, masing-masing kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Sebelum proses pembelajaran mereka diberikan *pre-test* untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa. Lalu, mereka diberikan model pembelajaran yang berbeda. Pada akhir pembelajaran diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar geografi. Kemudian, pertukaran penggunaan model

pembelajaran pada masing-masing kelas setelah masing-masing kelas menyelesaikan unit tersebut.

### **3.2 Prosedur Pelaksanaan Penelitian**

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini akan dijabarkan, yaitu:

- 1) Penelitian pendahuluan di SMA Negeri 6 Bandar Lampung dilakukan sebagai berikut:
  - a. Peneliti meminta izin kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 6 Bandar Lampung untuk melaksanakan penelitian pendahuluan.
  - b. Melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Geografi.
  - c. Melakukan pendataan jumlah dan nilai terakhir siswa yaitu nilai UAS, semester genap tahun pelajaran 2016/2017 untuk mengetahui jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian.
  - d. Peneliti menentukan populasi dan sampel penelitian sebanyak 2 kelas, satu kelas akan dijadikan sebagai kelas eksperimen pertama dan satu kelas lagi dijadikan sebagai kelas eksperimen kedua.
- 2) Pelaksanaan penelitian terdiri dari beberapa tahap, sebagai berikut:
  - a. Tahap persiapan, peneliti menyusun silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik, dan membuat instrumen tes.
  - b. Peneliti memberikan penjelasan sebelum dilakukan sebuah proses pembelajaran terkait dengan tahap-tahap proses pembelajaran.
  - c. Tahap pelaksanaan proses pembelajaran, adapun prosedur pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

- a) melakukan pretes pada kelas eksperimen pertama dan kelas eksperimen kedua.
- b) melaksanakan kegiatan pembelajaran pada materi pelajaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia
- c) pada kelas eksperimen pertama menggunakan *Problem Based Learning* dan kelas eksperimen kedua menggunakan *Project Based Learning*
- d) kemudian saat pergantian materi unit kedua penggunaan pembelajaran tersebut melakukan perpindahan sehingga kedua kelas mendapatkan perlakuan yang sama yaitu menggunakan kedua model tersebut.
- e) melakukan postes dengan soal-soal yang sama,
- f) melakukan tabulasi dan analisis data, dan
- g) menyimpulkan hasil penelitian.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan individu-individu yang karakteristiknya hendak di teliti. Dan satuan- satuan tersebut dinamakan unit analisis dan dapat berupa orang-orang, institusi-institusi, benda-benda, dst. (Djawranto,1994:420). Tujuan diadakannya populasi adalah agar peneliti dapat menentukan besarnya sampel yang diambil dari anggota populasi dan membatasi berlakunya daerah generalisasi. Berdasarkan hasil observasi, adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 6 Bandar Lampung pada tahun pelajaran 2017/2018 yaitu berjumlah 163 siswa yang dibagi menjadi 5 kelas yaitu kelas XI IPS 1, kelas XI IPS 2, kelas

XI IPS 3, kelas XI IPS 4 dan kelas XI IPS 5. Adapun rinciannya dapat dilihat dalam tabel 6 dibawah ini.

Tabel 6 Data Jumlah Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 6 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI IPS 1	31
2	XI IPS 2	34
3	XI IPS 3	32
4	XI IPS 4	33
5	XI IPS 5	33
Jumlah Keseluruhan		163

Sumber : Dokumentasi Guru Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 6 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017

### 3.3.2. Sampel

Sampel atau contoh adalah sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak teliti (Djawranto, 1994:420). Sampel yang baik, yang kesimpulannya dapat dikenakan pada populasi, adalah sampel yang bersifat resrepresentatif atau yang dapat menggambarkan karakteristik populasi. Teknik penentuan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel yang diambil memiliki ciri-ciri yang khusus dari populasi sehingga dapat dianggap cukup representatif (Tika, 2011:41).

Kelas X1 IPS 1 dan X1 IPS 3 diambil menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini pertimbangan yang diberikan adalah asumsi kemampuan yang sama berdasarkan ketuntasan nilai semester ganjil yang memiliki nilai yang sama-sama rendah diantara kelima kelas tersebut, sehingga didapat satu kelas sebagai kelompok eksperimen pertama yaitu kelas XI IPS 1 dan satu kelas

sebagai kelas eksperimen kedua yaitu XI IPS 3. Ketuntasan nilai pada semester genap dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7 Data Ketuntasan Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 6 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa	Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)	Jumlah (%)
1	XI IPS 1	14	17	31	9,0 %	11,0 %	20 %
2	XI IPS 2	14	20	34	11,1 %	8,9 %	20 %
3	XI IPS 3	13	19	32	8,2 %	11,8 %	20 %
4	XI IPS 4	19	14	33	11,5 %	8,4 %	20 %
5	XI IPS 5	21	12	33	12,7 %	7,3 %	20 %
Total		89	74	163	52,5 %	47,4 %	100 %

Sumber : Dokumentasi Guru Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 6 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel adalah objek peneliti atau apa saja yang memberikan titik perhatian suatu peneliti (Arikunto, 2005:96). Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat yaitu:

#### 3.4.1 Variabel bebas (X)

Variabel bebas (independen variabel), yaitu variabel yang merupakan dua variabel yang mendahului atau mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian meliputi:

- 1) *Problem Based Learning* ( .
- 2) *Project Based Learning* .

#### 3.4.2 Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat (dependent variabel), variabel yang merupakan terikat akibat atau tergantung pada variabel yang mendahuluinya. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar geografi (Y).

### **3.5 Definisi Operasional Variabel**

Definisi Operasional Variabel merupakan penjabaran variabel yang akan diteliti agar dalam proses penelitian dapat berjalan sesuai dengan rencana.

#### **3.5.1 Penerapan *Problem Based Learning***

Menurut Tan dalam Rusman (2010:229) *Problem Based Learning* merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. *Problem Based Learning* melibatkan siswa dalam penyelidikan pilihan sendiri yang memungkinkan mereka menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahamannya tentang fenomena itu.

Pada pembelajaran *Problem Based Learning* dalam penelitian ini adalah guru membentuk kelompok-kelompok kecil terdiri dari 5 sampai 6 orang dan dipilih secara heterogen dengan membagi rata jumlah siswa laki-laki dan perempuan serta mempertimbangkan nilai ujian tengah semester siswa kelas XI IPS. Pembelajaran ini diawali dengan penyampaian materi dan tujuan pembelajaran. Guru menyampaikan permasalahan yang terjadi menggunakan media video. Setelah penayangan video, Guru membagikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) kepada setiap siswa yang berisikan permasalahan mengenai materi flora dan fauna Indonesia dan Dunia sebagai bahan pemecahan sebuah masalah. Guru membantu siswa untuk mendapatkan penjelasan dari pemecahan sebuah masalah.

Pemecahan masalah tersebut dibuat berbentuk laporan dan dipresentasikan. Lalu, guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan hasil yang mereka dapatkan. Kemudian guru memberi penjelasan singkat bila terjadi kesalahan konsep dan memberikan kesimpulan. Setelah itu guru member evaluasi dan pembahasannya, selanjutnya guru bersama siswa merefleksikan kembali pelajaran yang telah dialami. Indikator dari pembelajaran *Problem Based Learning* dapat dilihat dari hasil belajar siswa saat belajar yaitu:

Tabel 8. Kriteria Penilaian Hasil Belajar Pembelajaran *Problem Based Learning*

Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
Tinggi	> 75
Sedang	60-74
Rendah	< 60

Sumber: Dokumentasi Guru Geografi SMA Negeri 6 Bandar Lampung Tahun 2017

Hasil belajar Geografi yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang diperoleh dengan memberikan tes kepada siswa dan hasilnya berupa angka dengan rentang nilai 0-100. Untuk pengukuran variabel dalam penelitian ini, dilakukan tes sebelum (*pre-test*) dan setelah siswa diberi perlakuan dengan model pembelajaran (*post-test*).

Adapun perangkat tes yang digunakan dalam *pre-test* dan *post-test* berjumlah 25 butir soal berupa pilihan ganda atau *multiple choice*. Teknik penilaian dilakukan dengan menjumlahkan jawaban yang benar kemudian dikali 4. Sehingga akan diperoleh skor maksimum sebesar 100 dan skor minimum yaitu 0.

### **3.5.2 Hasil Belajar Geografi pada *Project Based Learning***

*Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam merancang tujuan pembelajaran untuk menghasilkan proyek nyata. Proyek-proyek yang dibuat siswa mendorong berbagai kemampuan, tidak hanya pengetahuan atau masalah teknis, tetapi juga keterampilan praktis seperti mengatasi informasi yang tidak lengkap, menentukan tujuan sendiri dan kerjasama kelompok (Sutirman, 2013:40).

Pembelajaran ini diawali dengan penyampaian materi dan tujuan pembelajaran. Kemudian membentuk kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang dan dipilih secara heterogen dengan membagi rata jumlah siswa laki-laki dan perempuan serta mempertimbangkan nilai Ujian Akhir Semester (UAS) siswa kelas XI IPS. Pembelajaran ini diawali dengan penyampaian materi dan tujuan pembelajaran. Guru menyampaikan permasalahan yang terjadi menggunakan media powerpoint.

Setelah penyajian powerpoint, Guru memberikan proyek per kelompok yang berisikan mengenai materi flora dan fauna Indonesia dan Dunia sebagai bahan yang akan dipelajari. Guru membantu siswa dalam membuat proyek tersebut.

Setelah siswa menyelesaikan proyek, setiap kelompok mempresentasikan di depan kelas. Lalu, guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proyek mereka dan hasil yang mereka dapatkan. Kemudian guru memberi penjelasan singkat bila terjadi kesalahan konsep dan memberikan kesimpulan.

Setelah itu guru memberi evaluasi dan pembahasannya, selanjutnya guru bersama siswa merefleksikan kembali pelajaran yang telah dialami. Indikator dari pembelajaran *Project Based Learning* dapat dilihat dari hasil belajar siswa saat belajar yaitu:

Tabel 9. Kriteria Penilaian Hasil Belajar Pembelajaran *Project Based Learning*

Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
Tinggi	> 75
Sedang	60-74
Rendah	< 60

Sumber: Dokumentasi Guru Geografi SMA Negeri 6 Bandar Lampung Tahun 2017

Hasil belajar Geografi yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang diperoleh dengan memberikan tes kepada siswa dan hasilnya berupa angka dengan rentang nilai 0-100. Untuk pengukuran variabel dalam penelitian ini, dilakukan tes sebelum (*pre-test*) dan setelah siswa diberi perlakuan dengan model pembelajaran (*post-test*).

Adapun perangkat tes yang digunakan dalam *pre-test* dan *post-test* berjumlah 25 butir soal berupa pilihan ganda atau *multiple choice*. Teknik penilaian dilakukan dengan menjumlahkan jawaban yang benar kemudian dikali 2. Sehingga akan diperoleh skor maksimum sebesar 100 dan skor minimum yaitu 0.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data pada penelitian ini diperlukan teknik yang tepat untuk mempermudah proses penelitian, langkah-langkah yang akan dilakukan menjadi jelas dan runut sehingga akan diperoleh data yang akurat. Teknik yang digunakan yaitu:

### 3.6.1 Tes

Tes pada umumnya dimaksudkan untuk mengukur aspek-aspek perilaku manusia, seperti aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), maupun aspek keterampilan (psikomotor). Hal yang hendak diukur adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap bahan pelajaran yang telah diajarkan (Surapranata, 2004)

Data belajar dengan memberikan tes kepada siswa sebelum dan setelah pelaksanaan pembelajaran. Tes sebagai salah satu teknik pengumpulan data memegang peran penting. Dengan tes akan diperoleh informasi mengenai tingkat kebetulan siswa dalam menerima materi yang disampaikan menggunakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda atau *multiple choice*.

### 3.6.2 Wawancara

Metode wawancara merupakan cara dan teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan tujuan penelitian (Tika, 2005:49).

Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran geografi mengenai model pembelajaran yang digunakan dan berdiskusi mengenai kelas eksperimen.

### 3.6.3 Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, motulen rapat, catatan harian dan sebagainya (Arikunto, 2010: 201). Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data-data gambaran umum SMA Negeri 6 Bandar Lampung yang meliputi lokasi, sejarah berdirinya sekolah, keadaan guru dan siswa.

### 3.7 Uji Instrumen Penelitian

Instrumen memegang peranan penting dalam sebuah penelitian, melalui instrumen ini akan dapat diukur tingkat keberhasilan penelitian yang dilakukan. Menurut Margono (2010: 155), instrumen adalah alat pengumpul data yang harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Penelitian ini menggunakan instrumen tes. Tes ialah seperangkat rangsangan (*stimulus*) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka (Margono, 2010: 170).

Instrumen penelitian terlebih dahulu harus diuji sebelum akhirnya digunakan untuk mengumpulkan data dari responden. Pengujian persyaratan instrumen dilakukan diluar kelas penelitian, yaitu pada kelas XI IPS 5 dengan jumlah siswa 10 orang yang mewakili kriteria kemampuan yaitu tinggi, sedang dan rendah. Pengujian instrumen yang dilakukan dengan menggunakan tes adalah uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda soal.

#### 3.7.1 Uji Validitas

Validitas merupakan alat ukur yang digunakan adalah validitas isi atau *content validity* yaitu mengukur dengan tujuan khusus yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang telah diberikan sesuai dengan kurikulum dan silabus yang berlaku disekolah tersebut. Untuk menguji tingkat validitas instrumen digunakan rumus. Korelasi Product Moment, yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel x dan y

N = jumlah sampel

$\sum xy$  = skor rata-rata dari X dan Y

X = jumlah skor item X

Y = jumlah skor total (item)

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05 maka alat tersebut valid, sebaliknya  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut tidak valid.

Tabel 10 Interpretasi Nilai Validitas Instrumen

Nilai	Interpretasi
0,800-1,00	Sangat tinggi
0,600-0,799	Tinggi
0,400-0,599	Cukup
0,200-0,399	Rendah
0,00-0,199	Sangat rendah

Sumber : Arikunto (2010:170)

Butir Instrumen dianalisis dengan bantuan program *Microsoft Excel 2007*.

Berdasarkan hasil analisis uji coba instrumen diperoleh perhitungan validitas sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Perhitungan Validitas

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Valid	1,3,4,5,6,8,11,12,15,17,18,19,22,23,25,27,28,30,31,32,34,35,37,38,39,40,43,46,49	29
2	Tidak Valid	2,7,9,10,13,14,16,20,21,24,26,29,33,36,41,42,44,45,47,48,50	21

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian 2017

Berdasarkan hasil uji instrumen tes kepada 10 siswa diperoleh perhitungan validitas tes menunjukkan 29 soal valid dan 21 soal yang tidak valid. Kemudian dari 29 soal yang valid tersebut dipilih 25 soal, yang mana 25 soal tersebut dipakai untuk pretes dan postes dalam penelitian. Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 6.

### 3.7.2 Uji Realibitas

Reliabilitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana instrumen dapat dipercaya atau diandalkan dalam penelitian. Dari konsep reliabilitas ini disimpulkan bahwa tes atau instrumen yang baik merupakan tes atau instrumen yang dengan tetap memberikan data yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya untuk mengklarifikasikan tingkat reliabilitas digunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{m(k-m)}{k \cdot V_T} \right)$$

Keterangan :

r<sub>11</sub> = reliabilitas yang dicari

p = proporsi item benar

n = jumlah soal

q = proporsi item salah

Tabel 12 Kriteria Interpretasi Reliabilitas

Nilai	Interpretasi
0,08-1,00	Sangat tinggi
0,06-0,799	Tinggi
0,04-0,599	Cukup
0,02-0,399	Rendah
0,000-1,99	Sangat rendah

Sumber : Arikunto (2010:75)

Kriteria pengujian ini yaitu apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05 maka instrumen tersebut memenuhi syarat reliabel dan sebaliknya  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut tidak memenuhi syarat reliabel.

Dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *Microsoft Excel 2007* untuk perhitungan uji reliabilitas. Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 7 dan tabel R uji validitas pada lampiran 11. Berdasarkan perhitungan reliabilitas instrumen, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas

Tes	Nilai Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas	Keputusan
Uji reliabilitas	0,97	Sangat Tinggi	Reliabel

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian 2017

### 3.7.3 Taraf Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah suatu parameter untuk menyatakan bahwa item soal adalah mudah, sedang, sukar. Tingkat kesukaran dapat dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan betul

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Suharsimi Arikunto (2010:210) menentukan klasifikasi indeks kesukaran soal yaitu sebagai berikut :

Tabel 14 interpretasi tingkat kesukaran soal

No	Indeks kesukaran	Klasifikasi
1	P 0,00 sampai 0,30	Sukar
2	P 0,30 sampai 0,70	Sedang
3	P 0,70 sampai 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto (2010:210)

Dalam penelitian ini untuk mengetahui taraf kesukaran soal menggunakan bantuan program *Microsoft Excel 2007*. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, maka diperoleh perhitungan taraf kesukaran soal seperti pada tabel berikut:

Tabel 15. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

No.	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Sukar	17,21, 35, 38	4
2.	Sedang	1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,14, 15, 16, 17, 18, 19,20,21, 22, 23, 24,26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49,50	44
3.	Mudah	3,4	2

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian 2017

Perhitungan taraf kesukaran pada 50 soal yang diujikan kepada 10 siswa diluar kelas penelitian terdapat 4 soal bernilai sukar, 44 soal bernilai sedang, dan 2 butir soal bernilai mudah. Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 8.

### 3.7.4 Daya pembeda

Daya pembeda suatu soal menyatakan seberapa jauh kemampuan butir soal tersebut mampu membedakan antara siswa yang menjawab soal dengan siswa yang tidak menjawab soal. Daya pembeda suatu soal dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

$J$  = Jumlah peserta tes

$J_A$  = Banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  = Banyaknya peserta kelompok bawah

$B_A$  = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

$B_B$  = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$P_A$  = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (P sebagai indeks kesukaran)

$P_B$  = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Untuk mengklasifikasikan tingkat daya pembeda, maka digunakan kriteria seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 16 Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal

No	Indeks daya pembeda	Keterangan
1	0,00-0,20	Jelek
2	0,20-0,40	Cukup
3	0,40-0,70	Baik
4	0,70-1,00	Baik sekali
5	Minus	Tidak baik

Sumber : Arikunto (2010:223)

Dari hasil perhitungan menggunakan program *Microsoft Excel 2007* dapat diketahui hasil daya pembeda soal seperti pada tabel 17.

Tabel 17. Hasil Uji Daya Pembeda Soal

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Tidak Baik	7, 13, 20, 29, 33,41,42,43, 50.	9
2	Jelek	10, 14, 16, 21, 26, 36, 44, 46, 47.	9
3	Cukup	2, 3, 4, 9, 17, 23, 24, 32, 34.	9
4	Baik	1, 5, 6, 7,11, 12, 15, 18, 19, 31, 32, 38, 40, 45, 48,	15
5	Baik Sekali	22, 25, 27, 28, 35, 37, 39,49.	8

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian 2017

Dari tabel 17 dapat dilihat bahwa terdapat 9 soal yang memiliki daya pembeda tidak baik, 9 soal yang memiliki daya pembeda yang jelek, 9 soal yang memiliki kriteria daya pembeda cukup, 15 soal yang memiliki daya pembeda baik, dan 7 soal memiliki daya pembeda yang sangat baik. Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 9.

### **3.8 Teknis Analisis Data**

#### **3.8.1 Persyaratan Analisis Data**

##### **3.8.1.1 Uji Normalitas**

Penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus terdistribusi normal. Oleh karena itu, sebelum pengujian hipotesis harus dilakukan pengujian normalitas data. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2007*. Dengan ketentuan :

Jika  $L_v < L_t$  artinya data terdistribusi normal, Jika  $L_v > L_t$  artinya data tidak terdistribusi normal.

##### **3.8.1.2 Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama (Arikunto, 2010: 363-364). Pengujian homogenitas dapat dilakukan dengan rumus Fisher dalam Sugiyono (2015: 276) sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varianter besar}}{\text{varianter kecil}}$$

Dengan kriteria uji:

- a. Jika  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ , maka varian homogen.

- b. Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka varian tidak homogen; dengan tingkat kesalahan 5%.

Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel 2007*.

### 3.9 Uji Hipotesis

Hipotesis yang berbunyi “ada perbedaan antara rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan *Problem Based Learning* dengan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan *Project Based Learning*”. Untuk mengetahui signifikansinya akan diuji dengan menggunakan rumus uji beda mean (Uji  $t / t_{tes}$ ) adalah sebagai berikut:

$$\frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_p^2}{n_1} + \frac{s_p^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

- $\bar{x}_1$  : Rata-rata skor kelompok eksperimen pertama
- $\bar{x}_2$  : Rata-rata skor kelompok eksperimen kedua
- $n_1$  : Banyaknya siswa kelompok eksperimen pertama
- $n_2$  : Banyaknya siswa kelompok eksperimen kedua
- $s_1^2$  : Varian kelompok eksperimen pertama
- $s_2^2$  : Varian kelompok eksperimen kedua
- $s_p^2$  : Varian gabungan

#### 3.9.1 Hipotesis Nol dan Hipotesis Alternatif

$H_0$  : Tidak ada Perbedaan Hasil Belajar Geografi Antara *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* di SMA Negeri 6 Bandar Lampung.

$H_a$  : Ada Perbedaan Hasil Belajar Geografi Antara *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* di SMA Negeri 6 Bandar Lampung.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian mengenai Perbedaan Hasil Belajar Pada Pembelajaran *Problem Based Learning* Dan *Project Based Learning* di SMA Negeri 6 Bandar Lampung, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, ada perbedaan hasil belajar kelas eksperimen pertama yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan kelas eksperimen kedua yang menggunakan pembelajaran *Project Based Learning*. Hasil belajar Geografi siswa menggunakan pembelajaran *Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar Geografi siswa menggunakan pembelajaran *Problem Based Learning*.

Bukti dari adanya perbedaan hasil belajar siswa dilihat dari hasil analisis uji beda (uji-t) diperoleh  $t_{hitung} = 1,72$  dan  $t_{tabel} = 1,66$  artinya  $t_{hitung} > t_{tabel}$  artinya keputusan uji menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ . Dengan penerimaan  $H_a$  berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen pertama dan kelas eksperimen kedua dengan rata-rata hasil belajar dikelas eksperimen kedua yang lebih tinggi. Model pembelajaran pada eksperimen kedua yaitu *Project Based Learning*.

## 5.2 Saran

Untuk kepentingan penelitian, maka penulis menyarankan sebagai berikut:

- 5.2.1 Peneliti lain yang akan meneliti kembali memperhatikan waktu. Khususnya pembelajaran *Project Based Learning* membutuhkan waktu yang tidak sedikit, sebab pengelompokan memerlukan pengaturan tempat duduk yang berbeda-beda serta membutuhkan waktu yang khusus. Kemudian saat merencanakan sebuah proyek juga membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
- 5.2.2 Bagi Sekolah, khususnya SMA Negeri 6 Bandar Lampung dapat mencoba menggunakan pembelajaran *Problem Based Learning* maupun *Project Based Learning* pada pembelajaran geografi untuk mengatasi banyaknya siswa yang pasif dalam pembelajaran serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi.
- 5.2.3 Bagi guru, dapat mempertimbangkan kembali penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* maupun *Project Based Learning* pada pembelajaran geografi karena dapat berpengaruh pada hasil belajar siswanya, tetapi perlu diingat bahwa pada kedua pembelajaran tersebut harus dipersiapkan secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu.
- 5.2.4 Bagi siswa, penggunaan pembelajaran *Problem Based Learning* maupun *Project Based Learning* pada pembelajaran geografi akan memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga diharapkan mampu mengeksplorasi kemampuan diri siswa dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad. 2003. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Angkasa. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*.  
Rineka Cipta. Jakarta
- Djarwanto. 1994. *Pokok-Pokok Metode Riset Dan Bimbingan Teknis Penulisan Skripsi*. Liberty. Yogyakarta.
- Furchan, Arief. 2011. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Hawadi, Reni Akbar, dkk. (2001). *Kreativitas*. PT Grasindo. Jakarta
- Janawi. 2013. *Metodologi dan Pendekatan Pembelajaran*. Penerbit Ombak. Yogyakarta.
- Joyce, Bruce & Marsha Weil. 1980. *Models of Teaching, second edition*. USA: Allyn and Bcon A Simon & Scuster Company
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran Geografi*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Hung, David and Angela Wong. 2000. "Activity theory as a framework for project work in learning environments". *Educational Technology*; 40(2):33-37. Singapore: Educational Technology Publications.
- Kasiram. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. Malang: UIN- Malang Press.
- M. Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta
- Mustakim, Zaenal. 2009. *Strategi dan Metode Pembelajaran*. Pekalongan. STAIN Press.
- Nugroho, Djawadi Hadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Geografi*. Penerbit Ombak. Yogyakarta.
- Purwanto, Ngalm. 2007. *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Kabinet RI. Jakarta.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada. Jakarta.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2001. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sukardjo, M. dan Komarudin, U. (2010). *Landasan Pendidikan: Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sumaatmadja, Nursid. 2001. *Metodologi Pengajaran Geografi*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Surapranata, Sumarna, 2004. *Panduan Penulisan Tes Tertulis*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sutarsih, C.dan Nurdin.2010. *Pengelolaan Pendidikan*. Repository UPI. Bandung
- Sutirman. 2013. *Media dan model-model pembelajaran inovatif*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Tika, Pabundu. 2011. *Metode Penelitian Geografi*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Andi Yogyakarta. Yogyakarta.
- Wena, Made. 2006. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. GP Pres Group, Jakarta.