

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT  
BASED LEARNING* (PjBL) UNTUK MEMBANGUN SIKAP  
TAAT TERHADAP PERATURAN LALU LINTAS  
KENDARAAN RODA DUA PADA SISWA SMP**

(Tesis)

Oleh  
**DEVI WISUDAWATI**



**PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PASCASARJANA UNIVERSITAS LAMPUNG  
2018**

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) UNTUK MEMBANGUN SIKAP TAAT TERHADAP PERATURAN LALU LINTAS KENDARAAN RODA DUA PADA SISWA SMP**

Oleh

**DEVI WISUDAWATI**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model pembelajaran *Project Based Learning* untuk membangun sikap taat terhadap peraturan lalu lintas. Subyek uji penelitian diambil sebanyak 42 peserta didik yang terdiri dari 9 peserta didik uji terbatas kelompok kecil, 15 peserta didik uji terbatas kelompok besar dan 18 peserta didik uji lapangan. Teknik pengumpulan data berupa angket, wawancara dan tes. Selanjutnya dianalisis menggunakan uji efektifitas, dan kemenarikan. Hasil analisis data efektifitas diketahui bahwa N-Gain pada uji lapangan efektif karena  $0,78 \geq 0,70$ . Dengan demikian berdasarkan hasil perhitungan rata-rata N-Gain ternormalisasi 0,78% dengan kualifikasi tinggi sehingga penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk membangun sikap taat peserta didik terhadap peraturan lalu lintas terbukti efektif. Hasil analisis data kemenarikan bahwa penggunaan model pembelajaran *project based learning* untuk sikap taat peserta didik terhadap peraturan lalu lintas terbukti memiliki kemenarikan karena diperoleh persentase sebesar 83,3% dengan klasifikasi menarik.

Kata Kunci : *Project Based Learning*, Sikap Taat, Peraturan Lalu Lintas.

## **ABSTRACT**

### **THE DEVELOPMENT OF a PROJECT BASED LEARNING (PjBL) MODELS TO BUILD an ATTITUDE OF OBEDIENCE TO THE TRAFFIC RULES OF TWO WHEELED VEHICLES FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS**

This study aims to produce a product in the form of a Project Based Learning model to build a compliant attitude to traffic regulations. The study subjects were taken as many as 42 students consisting of 9 limited test students in small groups, 15 students were limited to large groups and 18 students were field tested. Data collection techniques in the form of questionnaires, interviews and tests. Furthermore, it was analyzed using tests of effectiveness, efficiency and attractiveness. The results of the effectiveness data analysis showed that N-Gain in the field test was effective because of  $0.78 \geq 0.70$ . Thus based on the calculation of the average N-Gain normalized to 0.78% with high qualifications so that the use of the Project Based Learning model to build students' obedience towards traffic regulations proved effective. The results of the data analysis are interesting that the use of project based learning model for students' obedience to traffic rules has proven attractive because it obtained a percentage of 83.3% with an interesting classification.

**Keywords: Project Based Learning, Obedience, Traffic Regulations.**

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT  
BASED LEARNING* (PjBL) UNTUK MEMBANGUN SIKAP  
TAAT TERHADAP PERATURAN LALU LINTAS  
KENDARAAN RODA DUA PADA SISWA SMP**

*(Tesis)*

**Oleh :  
DEVI WISUDAWATI**

Ditulis sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar  
Magister Pendidikan Jurusan Program Studi  
Teknologi Pendidikan



**PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**2018**

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MODEL  
PEMBELAJARAN *PROJECT BASED  
LEARNING* (PjBL) UNTUK MEMBANGUN  
SIKAP TAAT TERHADAP PERATURAN  
LALU LINTAS KENDARAAN RODA DUA  
PADA SISWA SMP**

Nama Mahasiswa : **Devi Wisudawati**

No. Pokok Mahasiswa : **1623011012**

Program Studi : **Pascasarjana Teknologi Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing I

Pembimbing II



**Dr. Adelina Hasyim, M.Pd**

**NIP. 19531018198112 2 001**



**Dr. Riswandi, M.Pd**

**NIP.1976080820091 2 1001**

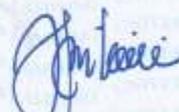
**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan ilmu pendidikan

Ketua Program Studi  
Pascasarjana Teknologi Pendidikan



**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
**NIP 19600328 198603 2 002**



**Dr. Herpratiwi, M.Pd**  
**NIP 19640914 198712 2 001**

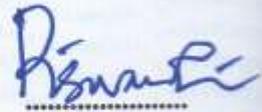
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Adelina Hasyim, M. Pd.



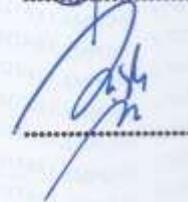
Sekretaris : Dr. Riswandi, M. Pd.



Penguji Anggota : I. Dr. Herpratiwi, M. Pd.



II. Dr. Dwi Yulianti, S.Pd, M. Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd  
NIP 19620804 198905 1 001



3. Direktur Program Pasca Sarjana

Prof. Drs. Mustofa, MA., Ph. D.  
NIP 19570101 198403 1 020

4. Tanggal Lulus Ujian Tesis : 28 Agustus 2018

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Devi Wisudawati  
NPM : 1623011012  
Program Studi : S2 Teknologi Pendidikan  
Program : Pascasarjana Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan Judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Membangun Sikap Taat Terhadap Peraturan Lalu Lintas Kendaraan Roda Dua Pada Siswa SMP” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan plagiasi atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik.
2. Hak Intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, serta sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, September 2018  
Yang Membuat Pernyataan



Devi Wisudawati  
NPM. 1623011012

## RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Palembang, Sumatera Selatan pada tanggal 21 September 1990, sebagai anak pertama dari empat bersaudara pasangan putri dari Bapak Asno dan Ibu Dra. Dorti Eryani. Penulis memiliki suami yang bernama Dony Fadly Kurniawan, SH dan memiliki satu adik perempuan serta dua adik laki-laki.

Penulis menyelesaikan Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) Melati Palembang pada tahun 1996, Sekolah Dasar (SD) Negeri 175 Palembang tahun 2003, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kotabumi pada tahun 2005, Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Kotabumi pada tahun 2008, Pendidikan S1 FKIP PPKn UNSRI Indaralaya pada tahun 2013. Melanjutkan pendidikan S2 dan masuk sebagai mahasiswa Pascasarjana Universitas Lampung sejak 2016 pada Jurusan Program Studi Magister Teknologi Pendidikan.

Penulis selain mahasiswa juga sebagai seorang guru honorer, pada tahun 2011-2012 mengajar di SMP Negeri 7 Plaju Palembang, pada tahun 2012-2013 mengajar di Yayasan Sriwijaya Negara Palembang, pada tahun 2014 s/d sekarang mengajar di SMP Negeri Terbuka 1 Abung Selatan dan SMP Negeri 19 Pesawaran.

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah dan sujud yang mendalam kepada Allah SWT, Kupersembahkan karya tulis ini teruntuk:

1. Papaku (Asno) dan Mamaku (Dra. Dorti Eryani) yang tercinta, Mertuaku (Hi. Azwar Ibrahim) dan (Hj. Apri Astat) yang telah memberikan motivasi dalam hidupku. Atas doa mereka aku bisa menyelesaikan study ini.
2. Suamiku tersayang Dony Fadly Kurniawan, SH yang selalu ada dalam keadaan suka maupun duka sehingga memudahkan aku dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Adik-adik tercinta (Risa Kencana, S.Pd, M. Syahril Ardiansyah, M. Latief) yang selalu memberikan kekuatan dan memotivasi aku selama ini untuk menyelesaikan tesis ini.
4. Ayuk-ayuk iparku (Shinta Kartika Oktavia, S.Psi dan dr. Liskha Sari Sandiati, M.Kes), Kakak-kakak iparku (Ery Rakhman, SE, MM dan Perdana Putra, SE, MM), Adik iparku (Ahmad Ridho Mutasaddiq) serta ponakan-ponakanku tersayang (Adit, Dafi, Deandra, dan Rayyan), yang selalu memberikan dukungan kepadaku untuk menyelesaikan tesis ini.
5. Sahabat-sahabat tercinta Miss Dahlia, M.Pd, Ary Susanti, M.Pd, Yeni Trisnawati, M.Pd, Andrianah, M.Pd, Niken Astuti, M.Pd, Lisa Solbiati, S.Pd Aldes Juliana Murni, M.Pd, Iin Septriana, S.Kom, dan Ihya Hilya Syihab, S.Pd yang selalu memberi semangat serta dorongan dan rekan seperjuangan angkatan 2016 program studi Magister Teknologi Pendidikan.
6. Almamaterku Pascasarjana Universitas Lampung yang tercinta.

## MOTTO

*All our dreams can come true, if we have  
the courage to pursue them*

*(Walt Disney)*

*Semua impian kita bisa terwujud,  
jika kita memiliki keberanian untuk mengejarnya*

## SANWACANA

Bismillahirrahmanirrahim, syukur dan bahagia tercurah kepada Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Sang pemilik ilmu yang senantiasa memberikan kembali kesempatan bagi hamba-Nya untuk terus belajar dengan melimpahkan kesabaran dan kemudahan dalam menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Membangun Sikap Taat Terhadap Peraturan Lalu Lintas Kendaraan Roda Dua Pada Siswa SMP”.

Penyusunan tesis ini bertujuan untuk mengembangkan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Membangun Sikap Taat Terhadap Peraturan Lalu Lintas Kendaraan Roda Dua Pada Siswa SMP. Dengan harapan peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi peserta didik baik dari segi kualitas maupun kuantitas.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih jauh dari sempurna baik dalam isi maupun kalimatnya. Karenanya dengan rasa rendah hati penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan tesis ini.

Dengan terselesainya tesis ini, Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir Hasriadi Mat Akin, M.P, selaku Rektor Universitas Lampung
2. Prof. Drs. Mustofa, M.A., Ph.D, selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung
3. Dr. Muhamad Fuad, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

4. Dr. Herpratiwi, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Lampung sekaligus sebagai Pembahas dan Penguji Ahli Desain
5. Dr. Dwi Yulianti, S.Pd, M.Pd, selaku Penguji II
6. Dr. Adelina Hasyim, M.Pd selaku pembimbing I sekaligus Pembimbing Akademik
7. Dr. Riswandi, M.Pd, selaku Pembimbing II
8. Dr. Irawan Suntoro, M.S, selaku Penguji Ahli Materi
9. Bapak dan Ibu staff administrasi Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung.
10. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Abung Selatan beserta Bapak Ibu Guru dan Staff TU yang telah memberikan tempat untuk izin penelitian.
11. Bapak Bambang Budi Wahyudi, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 19 Pesawaran dan Bapak Ibu Guru beserta staff TU yang telah memberikan izin kepada saya sampai selesainya kuliah ini.
12. Almamaterku Pascasarjana Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu-ilmu untuk bekal di masa mendatang.
13. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan tesis ini.

Atas bantuan dan amal baik yang telah mereka berikan kepada penulis. Semoga tesis ini bermanfaat bagi pembaca, Amin.

Bandar Lampung, 14 September 2018  
Penulis

DEVI WISUDAWATI

## DAFTAR ISI

Halaman

### ABSTRAK

### LEMBAR PERNYATAAN

### RIWAYAT HIDUP

### PERSEMBAHAN

### SANWACANA

### MOTTO

Daftar Isi.....	iii
Daftar Tabel.....	vii
<b>I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	13
1.3. Rumusan Masalah.....	13
1.4. Tujuan Penelitian.....	14
1.5. Manfaat Penelitian.....	15
1.6. Spesifikasi Produk.....	16
1.7. Penjelasan Istilah.....	17
<b>II. KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>19</b>
2.1. Landasan Teori Belajar dan Pembelajaran.....	19
2.1.1. Teori Belajar.....	19
1. Teori Belajar Kognitif Jean Piaget.....	19
2. Teori Belajar Vygotsky.....	22
3. Teori Belajar Bruner.....	24
4. Teori Belajar Ausebel.....	26
2.1.2. Teori Pembelajaran.....	28
1. Teori Pembelajaran Reigeluth.....	29
2. Teori Pembelajaran Gagne.....	29
3. Teori Konstruktivisme.....	30
2.1.3. Pengertian, Karakteristik, Tujuan, Prinsip, Langkah-langkah,	

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL).....	33
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL)	33
2. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	35
3. Tujuan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	35
4. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> ...	36
5. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) .....	37
6. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	51
2.1.4. Pengertian, Karakteristik, Tahap-tahap, Langkah-langkah, Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> .....	51
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> .....	51
2. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> .....	53
3. Tahap-Tahap Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> .....	53
4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	57
5. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Experiential Learning</i> .....	58
2.1.5. Pengertian, Tujuan, Manfaat, Ciri-ciri, Tahap-tahap, Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Problem Solving</i> .....	59
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Solving</i> .....	59
2. Tujuan Utama Pembelajaran <i>Problem Solving</i> .....	61
3. Manfaat Pembelajaran <i>Problem Solving</i> .....	61
4. Ciri-ciri Pembelajaran <i>Problem Solving</i> .....	62
5. Tahap-tahap <i>Problem Solving</i> .....	62
6. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Problem Solving</i> .....	64
2.1.6. Teori Sikap Taat.....	65

2.1.7. Teori Kesadaran Hukum.....	69
2.1.8. Peraturan Lalu Lintas.....	71
2.1.9. Kendaraan Roda Dua.....	75
2.2. Karakteristik Mata Pelajaran PPKn.....	76
2.2.1. Tujuan Mata Pelajaran PPKn.....	80
2.2.2. Materi, Metode, Media PPKn.....	82
1. Materi PPKn.....	82
2. Metode Pembelajaran PPKn.....	84
3. Media Pembelajaran PPKn.....	87
2.2.3. Strategi dan Model.....	88
1. Strategi Pembelajaran PPKn.....	88
2. Model Pembelajaran PPKn.....	91
2.2.4. Penilaian Evaluasi.....	94
1. Kisi-Kisi Penilaian.....	95
2. Teknik dan Instrumen Penilaian.....	95
3. Prosedur Penilaian.....	98
2.3. Desain Pengembangan Model Pembelajaran ASSURE.....	99
2.3.1. Teori Pengembangan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Pendidikan Lalu Lintas.....	99
2.3.2. Konsep Model Yang Dikembangkan.....	103
2.3.2.1. Konsep Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Desain ASSURE.....	103
2.4. Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran ASSURE.....	104
2.4.1. Analisis Kebutuhan Siswa.....	104
2.4.2. Merumuskan Standar dan Tujuan.....	106
2.4.3. Memilih Materi, Media, Teknologi, Model.....	108
2.4.4. Memanfaatkan Materi, Media, Teknologi, Model.....	110
2.4.5. Melibatkan Partisipasi Siswa.....	112
2.4.6. Evaluasi Dan Revisi.....	112
2.5. Desain Konsep Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	114
2.5.1. Tujuan dan Asumsi.....	114
2.5.2. Sintakmatik.....	114
2.5.3. Sistem Sosial.....	116

2.5.4. Prinsip Pengelolaan.....	116
2.5.5. Sistem Pendukung.....	116
2.5.6. Dampak Instruksional dan Pengiring.....	117
2.6 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	117
2.7 Kerangka Konseptual.....	120
<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>123</b>
3.1. Pendekatan Penelitian.....	123
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	124
3.3. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	125
3.3.1. Penelitian Pendahuluan.....	125
3.3.2. Perencanaan Desain Produk.....	127
1. Pengembangan Produk Awal.....	127
2. Validasi Ahli dan Uji Coba Terbatas.....	128
1) Desain Uji Coba.....	128
2) Subjek Uji Coba.....	131
3.4. Variabel Penelitian.....	134
3.5. Defenisi Konseptual dan Operasional.....	134
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	135
3.7. Instrumen Penelitian.....	137
3.8. Analisis Data.....	142
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>144</b>
4.1. Hasil Penelitian.....	144
4.1.1 Kondisi dan Potensi.....	144
4.1.2 Proses Pengembangan Produk Model Pembelajaran.....	148
4.1.2.1 Studi Pendahuluan.....	149
4.1.2.2 Perencanaan.....	150
4.1.2.3 Pengembangan Produk Awal.....	154

4.1.3 Revisi Produk I.....	165
4.1.4 Hasil Uji Coba Terbatas.....	166
4.1.4.1 Hasil Telaah Pakar.....	166
4.1.4.2 Hasil Uji Terbatas.....	171
4.1.4.3 Hasil Uji Lapangan.....	172
4.1.6 Revisi Produk Akhir.....	174
4.2 Kajian Produk Akhir.....	175
4.2.1. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	175
4.2.2. Kemenarikan Penggunaan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	178
4.3 Pembahasan.....	179
4.3.1 Kondisi dan Potensi Pengembangan dengan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	179
4.4 Kelebihan Produk Hasil Pengembangan.....	184
4.5 Kelemahan Produk Hasil Pengembangan.....	185
4.6 Keterbatasan Penelitian.....	185
<b>V. PENUTUP</b> .....	187
5.1. Kesimpulan.....	187
5.2. Implikasi.....	189
5.3. Saran.....	189

## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Lembar Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	194
2. Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Angket Peserta Didik....	195
3. Lembar Nilai Ulangan Peserta Didik Kelas VII SMP.....	196
4. Lembar Analisis Kebutuhan Guru.....	198
5. Silabus MataPelajaran PPKn.....	199
6. RPP.....	202
7. Lembar Observasi Sikap.....	209
8. Lembar Pedoman Observasi Sikap.....	211
9. Lembar Skala Sikap.....	213
10. Lembar Kompetensi Keterampilan.....	215
11. Soal <i>Pretest</i> .....	217
12. Soal <i>Posttest</i> .....	220
13. Lembar Evaluasi Ahli Desain.....	221
14. Lembar Evaluasi Ahli Materi.....	224
15. Rekapitulasi Uji Normalitas Kelompok Kecil.....	227
16. Rekapitulasi Uji Normalitas Kelompok Besar.....	228
17. Rekapitulasi Uji Normalitas Uji Lapangan.....	229
18. Lembar Hasil Data Penilaian Para Ahli.....	231
19. Lembar Uji Kemenarikan.....	232
20. Rekapitulasi Uji Kemenarikan Kelompok Kecil.....	234
21. Rekapitulasi Uji Kemenarikan Kelompok Besar.....	235
22. Rekapitulasi Uji Kemenarikan Uji Lapangan.....	236

23. Rekapitulasi Uji Efektifitas Kelompok Kecil.....	237
24. Rekapitulasi Uji Efektifitas Kelompok Besar.....	238
25. Rekapitulasi Uji Efektifitas Uji Lapangan.....	239
26. Lembar Format Wawancara.....	240
27. Rekapitulasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	243
28. Dokumentasi 1.....	244
29. Dokumentasi 2.....	245

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1.....	5
Tabel 1.2.....	6
Tabel 1.3.....	8
Tabel 2.1.....	49
Tabel 2.2.....	56
Tabel 3.1.....	138
Tabel 3.2.....	139
Tabel 3.3.....	140
Tabel 3.4.....	140
Tabel 3.5.....	141
Tabel 3.6.....	142
Tabel 3.7.....	143
Tabel 3.8.....	143
Tabel 4.1.....	147
Tabel 4.2.....	152
Tabel 4.3.....	155
Tabel 4.4.....	164
Tabel 4.5.....	167
Tabel 4.6.....	168
Tabel 4.7.....	169
Tabel 4.8.....	170
Tabel 4.9.....	171
Tabel 4.10.....	172

Tabel 4.11.....	173
Tabel 4.12.....	177
Tabel 4.13.....	177
Tabel 4.14.....	179

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	122
2. Sintak Pengembangan <i>Project Based Learning</i> .....	126
3. Alur Pengembangan Produk.....	128
4. Pola <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> .....	131
5. Model Temuan <i>Project Based Learning</i> .....	151
6. Hierarki Ranah Kognitif.....	158
7. Cover Produk Awal.....	174
8. Cover Produk Akhir.....	174

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Peserta didik sebagai subyek pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan secara spesifik dirancang untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas dan bertanggung jawab. Secara teoritik Pendidikan Kewarganegaraan dirancang secara konfluen dan terintegrasi antara dimensi kognitif, afektif dan psikomotor dalam konteks substansi ide, nilai, konsep, moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis dan bela negara. Sedangkan secara pragmatik Pendidikan Kewarganegaraan dirancang dengan memberikan penekanan pada isi yang memuat nilai-nilai (*content embedding values*) dalam perilaku sehari-hari (Budimansyah, 2009: 38).

Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang mampu memahami dan melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang- Undang Dasar 1945. Hal ini sesuai dengan tujuan mata Pelajaran Pendidikan yang disebutkan di dalam standar isi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sesuai dengan PP Nomor 32 Tahun 2013

penjelasan pasal 77 J ayat (1) ditegaskan bahwa Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk Peserta Didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Adapun tujuan mata pelajaran PPKn tersebut adalah mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, yakni:

1. sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen, dan tanggung jawab kewarganegaraan (*civic confidence, civic commitment, and civic responsibility*);
2. pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*);
3. keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (*civic competence and civic responsibility*).

Melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, peserta didik mendapatkan pembelajaran untuk menjadi seorang warga negara yang baik. Warga negara yang baik adalah warga negara yang patuh dan sadar terhadap dalam memenuhi kewajibannya sebagai seorang warga negara. Salah satu kewajiban dari seorang warga negara adalah menaati hukum dan pemerintah (Winarno, 2007:59).

Di dalam perubahan matapelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), maka ruang lingkup PPKn meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Pancasila, sebagai Dasar Negara, ideologi nasional, dan pandangan hidup bangsa.
2. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, sebagai hukum dasar tertulis yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
3. Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai kesepakatan final bentuk Negara Republik Indonesia.
4. Bhinneka Tunggal Ika, sebagai wujud filosofi kesatuan yang melandasi dan mewarnai keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Adapun ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan tersebut yang direalisasikan ke dalam standar kompetensi matapelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Sekolah Menengah Pertama terdapat di dalam buku Pendidikan Kewarganegaraan Kurikulum 2013 kelas VII semester 1 yaitu menunjukkan sikap positif terhadap norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, Kompetensi Dasarnya (KD) adalah 3.2 Memahami norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat untuk mewujudkan keadilan. Indikator materi ini pada 3.2.3 Menunjukkan perilaku sesuai norma, kemudian buku Pendidikan Kewarganegaraan Kurikulum 2013 kelas VIII semester 1 yaitu tentang nilai-nilai Pancasila sebagai Dasar Negara dan Pandangan Hidup, Kompetensi Dasarnya (KD) adalah 2.1 Mengembangkan sikap yang mencerminkan nilai-nilai luhur Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa. Indikator materi ini terdapat pada 2.1.1 Berperilaku peduli sebagai wujud kedudukan dan fungsi Pancasila bagi bangsa dan Negara Indonesia, serta buku Pendidikan Pancasila KTSP kelas XI semester 1 yaitu tentang usaha pembelaan terhadap

Negara yang terdapat di dalam UU RI No. 3 Tahun 2002 tentang Pertahanan Negara diatur dalam Pasal 9 ayat (2) yang berbunyi “Keikutsertaan warga Negara dalam upaya bela Negara yang salah satunya diselenggarakan melalui Pendidikan Kewarganegaraan yang harus memiliki nilai sikap terutama pada sikap taat pada peraturan lalu lintas yang berlaku”, Standar Kompetensinya (SK) adalah 3. Menampilkan Partisipasi dalam Usaha Pembelaan Negara, Kompetensi Dasarnya (KD) adalah 3.2 Mengidentifikasi bentuk-bentuk usaha pembelaan Negara.

Berdasarkan kegiatan pra survey yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Abung Selatan, SMP Negeri 7 Kotabumi dan SMP Negeri 10 Kotabumi, pemahaman peserta didik tentang peraturan norma-norma, kemudian nilai-nilai Pancasila sebagai Dasar Negara serta usaha pembelaan terhadap Negara masih minim sekali dikarenakan kurangnya kepedulian peserta didik terhadap lingkungan baik di sekolah maupun di masyarakat, hal ini terlihat dari perilaku peserta didik yang tidak menaati norma-norma yang berlaku di dalam masyarakat dimana sebagai peserta didik tidak mencerminkan nilai-nilai Pancasila serta sikap usaha pembelaan terhadap Negara, salah satunya yaitu dengan tidak menaati norma hukum.

Dari survey tersebut peneliti mendapatkan jumlah peserta didik yang tidak menaati peraturan norma hukum diantaranya adalah pelanggaran peserta didik terhadap peraturan lalu lintas dimana peserta didik yang belum mencukupi usia 17 tahun diperbolehkan membawa kendaraan ke sekolah khususnya kendaraan roda dua. Dari jumlah peserta didik yang ada di SMP Negeri 1 Abung Selatan sekitar 20 %, kemudian di SMP Negeri 7 Kotabumi sekitar 40 % dan di SMP Negeri 10

Kotabumi sekitar 25 % siswa sengaja membawa kendaraan roda dua ke sekolah dengan alasan tempat tinggal yang jauh, tidak ada angkutan umum yang melewati tempat tinggalnya dan ada pula yang mengatakan sengaja membawa kendaraan ke sekolah karena orang tua yang mengizinkan. Berikut ini adalah tabel hasil pra survey yang peneliti lakukan terhadap peserta didik yang telah melanggar peraturan lalu lintas dikarenakan membawa kendaraan roda dua yang tidak memiliki kelengkapan sebagaimana semestinya:

**Tabel 1.1**  
**Peserta didik yang membawa kendaraan roda dua ke sekolah**  
**Di SMP Negeri 1 Abung Selatan**

Kelas	Jumlah Peserta Didik Yang Membawa Kendaraan Roda Dua	Kendaraan Yang Tidak Lengkap		
		Kaca Spion	Tidak Memakai Helm	Suara Knalpot Yang Dirubah
VII	10 peserta didik	5	10	5
VIII	15 peserta didik	5	15	2
XI	35 peserta didik	15	35	10

**Sumber: Kantor SMP Negeri 1 Abung Selatan, Tahun 2017**

Dari tabel diatas dapat dianalisis bahwa jumlah peserta didik SMP Negeri 1 Abung Selatan yang membawa kendaraan roda dua ke sekolah berjumlah 60 peserta didik dimana kelas VII yang membawa kendaraan roda dua berjumlah 10 peserta didik dengan membawa kendaraan yang tidak lengkap seperti tidak memasang kaca spion berjumlah 5 peserta didik, yang tidak memakai helm berjumlah 10 peserta didik, sedangkan yang suara knalpot yang dirubah berjumlah 5 peserta didik. Untuk peserta didik kelas VIII yang membawa kendaraan roda

dua berjumlah 15 peserta didik dimana yang tidak memasang kaca spion 5 peserta didik, yang tidak memakai helm 15 peserta didik, dan yang suara knalpot dirubah berjumlah 2 peserta didik. Sedangkan di kelas IX yang membawa kendaraan roda dua berjumlah 35 peserta didik dimana peserta didik tersebut tidak melengkapi kendaraan yang digunakan seperti kaca spion yang tidak terpasang berjumlah 15 peserta didik, yang tidak memakai helm 35 peserta didik dan suara knalpot yang dirubah berjumlah 10 peserta didik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dari jumlah peserta didik sebanyak 700 peserta didik, sekitar 20 % peserta didik SMP Negeri 1 Abung Selatan yang membawa kendaraan roda dua ke sekolah dengan tidak melengkapi kendaraan tersebut serta telah melanggar peraturan lalu lintas dikarenakan semua peserta didik yang membawa kendaraan roda dua ke sekolah sama sekali tidak memakai helm ketika mengendarai kendaraan tersebut di jalan raya.

**Tabel 1.2**  
**Peserta didik yang membawa kendaraan roda dua ke sekolah**  
**Di SMP Negeri 7 Kotabumi**

Kelas	Jumlah Peserta Didik Yang Membawa Kendaraan Roda Dua	Kendaraan Yang Tidak Lengkap		
		Kaca Spion	Tidak Memakai Helm	Suara Knalpot Yang Dirubah
VII	15 peserta didik	10	5	-
VIII	20 peserta didik	5	2	-
XI	40 peserta didik	5	5	-

**Sumber: Kantor SMP Negeri 7 Kotabumi, Tahun 2017**

Dari tabel diatas dapat dianalisis bahwa jumlah peserta didik SMP Negeri 7 Kotabumi yang membawa kendaraan roda dua ke sekolah berjumlah 75 peserta didik dimana kelas VII yang membawa kendaraan roda dua berjumlah 15 peserta didik dengan membawa kendaraan yang tidak lengkap seperti tidak memasang kaca spion berjumlah 10 peserta didik, yang tidak memakai helm berjumlah 5 peserta didik, sedangkan yang suara knalpot yang dirubah tidak ada. Untuk peserta didik kelas VIII yang membawa kendaraan roda dua berjumlah 20 peserta didik dimana yang tidak memasang kaca spion 5 peserta didik, yang tidak memakai helm 2 peserta didik, dan yang suara knalpot dirubah tidak ada. Sedangkan di kelas IX yang membawa kendaraan roda dua berjumlah 40 peserta didik dimana peserta didik tersebut tidak melengkapi kendaraan yang digunakan seperti kaca spion yang tidak terpasang berjumlah 5 peserta didik, yang tidak memakai helm 5 peserta didik dan suara knalpot yang dirubah tidak ada.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dari jumlah peserta didik sebanyak 850 siswa, sekitar 40 % peserta didik SMP Negeri 7 Kotabumi yang membawa kendaraan roda dua ke sekolah dengan tidak melengkapi kendaraan tersebut serta telah melanggar peraturan lalu lintas dikarenakan sebagian peserta didik yang membawa kendaraan roda dua ada yang tidak memakai helm ketika serta tidak memasang kaca spion saat mengendarai di jalan raya.

**Tabel 1.3**  
**Peserta didik yang membawa kendaraan roda dua ke sekolah**  
**Di SMP Negeri 10 Kotabumi**

Kelas	Jumlah Peserta Didik Yang Membawa Kendaraan Roda Dua	Kendaraan Yang Tidak Lengkap		
		Kaca Spion	Tidak Memakai Helm	Suara Knalpot Yang Dirubah
VII	10 peserta didik	2	-	-
VIII	5 peserta didik	-	-	-
XI	30 peserta didik	2	-	-

**Sumber: Kantor SMP Negeri 10 Kotabumi, Tahun 2017**

Dari tabel diatas dapat dianalisis bahwa jumlah peserta didik SMP Negeri 10 Kotabumi yang membawa kendaraan roda dua ke sekolah berjumlah 45 peserta didik dimana kelas VII yang membawa kendaraan roda dua berjumlah 10 peserta didik dengan membawa kendaraan yang tidak lengkap seperti tidak memasang kaca spion berjumlah 2 peserta didik, yang tidak memakai helm tidak ada, sedangkan yang suara knalpot yang dirubah tidak ada.

Untuk peserta didik kelas VIII yang membawa kendaraan roda dua berjumlah 5 peserta didik dimana yang tidak memasang kaca spion tidak ada, yang tidak memakai helm tidak ada, dan yang suara knalpot dirubah tidak ada. Sedangkan di kelas IX yang membawa kendaraan roda dua berjumlah 30 peserta didik dimana peserta didik tersebut tidak melengkapi kendaraan yang digunakan seperti kaca spion yang tidak terpasang berjumlah 2 peserta didik, yang tidak memakai helm tidak ada dan suara knalpot yang dirubah tidak ada.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dari jumlah peserta didik sebanyak 750 peserta didik, sekitar 25 % peserta didik SMP Negeri 10 Kotabumi yang membawa kendaraan roda dua ke sekolah akan tetapi dari jumlah tersebut hanya beberapa peserta didik saja yang tidak melengkapi kendaraan tersebut serta hanya sedikit sekali peserta didik yang melanggar peraturan lalu lintas dikarenakan sebagian peserta didik yang membawa kendaraan roda dua mematuhi peraturan lalu lintas dengan memakai helm, kemudian memasang kaca spion serta tidak mengubah suara knalpot yang membisingkan pengguna jalan lain walaupun peserta didik tersebut sebenarnya belum mempunyai Surat Izin Mengemudi (SIM) dikarenakan usia yang belum mencukupi.

Hal ini terlihat bahwa salah satu alasan yang tidak tepat adalah orang tua peserta didik yang memperbolehkan anaknya menggunakan kendaraan roda dua di jalan raya sedangkan di dalam Undang-Undang RI No 22 Tahun 2009 mengenai peraturan lalu lintas dinyatakan bahwa anak yang belum berusia 17 tahun tidak layak untuk membawa kendaraan roda dua di jalan raya, begitu juga dengan Peraturan Menteri Perhubungan RI No PM 26 Tahun 2015 tentang Standar Keselamatan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan Pasal 77 ayat 1 menyatakan bahwa "Setiap orang yang mengemudikan Kendaraan Bermotor di Jalan wajib memiliki "Surat Izin Mengemudi sesuai dengan jenis Kendaraan Bermotor yang dikemudikan", ini membuktikan bahwa peserta didik SMP Negeri 1 Abung Selatan, peserta didik SMP Negeri 7 Kotabumi, dan peserta didik SMP Negeri 10 Kotabumi telah melanggar peraturan lalu lintas.

Banyaknya peserta didik SMP Negeri 1 Abung Selatan, peserta didik SMP negeri 7 Kotabumi, dan peserta didik SMP Negeri 10 Kotabumi yang mengendarai sepeda motor ke sekolah menandakan belum sadarnya mereka dalam mematuhi peraturan lalu lintas. Hal ini merupakan salah satu indikasi bahwa belum berhasilnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang patuh terhadap hukum dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila serta ikutserta dalam upaya pembelaan negara. Dengan demikian peranan guru PPKn masih dipertanyakan yaitu berkaitan dengan tugas dan tanggung jawabnya dalam memberikan pembelajaran tentang norma hukum, nilai-nilai Pancasila serta usaha pembelaan terhadap Negara. Dimana seorang pendidik memiliki satu kesatuan peran dan fungsi yang tidak dapat terpisahkan yakni mendidik, membimbing, mengajar dan melatih (Suparlan 2006:29). Mendidik berkaitan dengan moral dan kepribadian, membimbing berkaitan dengan norma dan tata tertib, mengajar berkaitan dengan bahan ajar yang berupa ilmu pengetahuan dan teknologi, dan melatih berkaitan dengan keterampilan atau kecakapan hidup (*life skill*) (Suparlan, 2006: 31). Peran dan fungsi pendidik tersebut harus dapat dijadikan sebagai kebiasaan kerja mereka. (Djohar, 2006: 10).

Guru PPKn menduduki peranan yang sangat penting dalam pembentukan sikap serta karakter peserta didik baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menyebutkan kompetensi yang harus dimiliki oleh guru pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

1. Memahami materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
2. Memahami substansi Pendidikan Kewarganegaraan yang meliputi pengetahuan kewarganegaraan (civic knowledge), nilai dan sikap kewarganegaraan (civic disposition), dan ketrampilan kewarganegaraan (civic skills).
3. Menunjukkan manfaat mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Setelah guru PPKn menguasai kompetensi-kompetensi tersebut, diharapkan mampu membentuk peserta didik yang ideal dan memiliki mental yang kuat, sehingga dapat mengatasi permasalahan yang akan dihadapi. Akan tetapi jika melihat kondisi peserta didik SMP Negeri 1 Abung Selatan, peserta didik SMP Negeri 7 Kotabumi, peserta didik SMP Negeri 10 Kotabumi yang masih banyak melanggar peraturan lalu lintas maka peranan guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam meningkatkan kesadaran hukum berlalu lintas pada peserta didik SMP Negeri 1 Abung Selatan, peserta didik SMP Negeri 7 Kotabumi, peserta didik SMP Negeri 10 Kotabumi masih dipertanyakan.

Oleh karena itu, salah satu model yang tepat untuk membangun sikap taat terhadap peraturan lalu lintas adalah dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). *Project Based Learning* merupakan pemanfaatan proyek dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan memperdalam pembelajaran, dimana peserta didik menggunakan pertanyaan-pertanyaan investigatif dan juga teknologi yang relevan dengan hidup mereka. *Project based learning* merupakan perspektif yang komprehensif berfokus pada pengajaran dengan melibatkan peserta didik dalam penyelidikan. Dalam kerangka ini, peserta didik mengejar solusi untuk permasalahan yang tidak sederhana dengan mengajukan pertanyaan dan menyempurnakannya, debat pendapat, membuat prediksi, merancang rencana atau

percobaan, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, mengkomunikasikan ide-ide mereka dan temuan kepada orang lain, mengajukan pertanyaan-pertanyaan baru, dan menciptakan artefak”. Dasar PjBL terletak pada keautentikan atau kehidupan nyata (*real word*) dalam penerapan penelitian.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *project based learning* (PjBL) pada mata pelajaran PPKn mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif di dalam belajar. Hal ini dapat dilihat bagaimana peserta didik mampu memberikan hasil secara otentik ketika guru sebagai fasilitator melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan peserta didik kesempatan untuk mempresentasikan hasil yang peserta didik kerjakan. Model pembelajaran *project based learning* (PjBL) dalam pembelajaran PPKn, diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memiliki keterampilan dalam pembelajaran dan membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek dengan hasil produk yang nyata.

Dengan demikian, peneliti mengharapkan bahwa peserta didik dapat memahami jika menggunakan kendaraan roda dua di jalan raya tidak melengkapi keamanan untuk dirinya maka itu dapat melanggar peraturan lalu lintas dan dapat menyebabkan hal yang tidak diinginkan. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut untuk dapat mengetahui perilaku peserta didik dalam mengendarai kendaraan roda dua di jalan raya dengan mengaitkan pelajaran PPKn di dalam kehidupan sehari-hari karena itu peneliti mengambil judul penelitian yang berjudul **“Pengembangan Model Pembelajaran *Project Based Learning***

**(PjBL) Untuk Membangun Sikap Taat Terhadap Peraturan Lalu Lintas Kendaraan Roda Dua Pada Siswa SMP Negeri 1 Abung Selatan, SMP Negeri 7 Kotabumi, dan SMP Negeri 10 Kotabumi”.**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1. Masih kurangnya kesadaran peserta didik terhadap keselamatan dirinya dalam mengendarai kendaraan roda dua.
- 1.2.2. Masih rendahnya penerapan model pembelajaran *project based learning* dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap peraturan lalu lintas.
- 1.2.3. Kurangnya pelatihan yang diberikan oleh pihak kepolisian terhadap peserta didik sehingga membuat peserta didik tidak memahami bagaimana mengendarai kendaraan roda dua di jalan raya dengan baik.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.3.1. Bagaimana kondisi awal dan potensi yang dapat dikembangkan berkaitan dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik?
- 1.3.2. Bagaimana proses Pengembangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Membangun Sikap Taat Terhadap Peraturan Lalu Lintas Kendaraan Roda Dua Pada Siswa SMP?

- 1.3.3. Bagaimana bentuk Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Membangun Sikap Taat Terhadap Peraturan Lalu Lintas Kendaraan Roda Dua Pada Siswa SMP?
- 1.3.4. Apakah Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang dihasilkan efektif dalam pembelajaran?
- 1.3.5. Apakah Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang dihasilkan memiliki daya tarik dalam pembelajaran?

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

- 1.4.1. Mendeskripsikan kondisi awal dan potensi yang dapat dikembangkan berkaitan dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
- 1.4.2. Mendeskripsikan proses Pengembangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Membangun Sikap Taat Terhadap Peraturan Lalu Lintas Kendaraan Roda Dua Pada Siswa SMP.
- 1.4.3. Mendeskripsikan bentuk Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Membangun Sikap Taat Terhadap Peraturan Lalu Lintas Kendaraan Roda Dua Pada Siswa SMP.
- 1.4.4. Mendeskripsikan keefektifan dalam pembelajaran Untuk Membangun Sikap Taat Terhadap Peraturan Lalu Lintas Kendaraan Roda Dua Pada Siswa SMP.
- 1.4.5. Mendeskripsikan daya tarik dalam pembelajaran Untuk Membangun Sikap Taat Terhadap Peraturan Lalu Lintas Kendaraan Roda Dua Pada Siswa SMP.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat penelitian pengembangan ini adalah:

### 1.5.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mendatangkan kegunaan secara teoritis diantaranya:

- 1.5.1.1. Dapat menjawab konsep model pembelajaran *Project Based Learning* secara operasional untuk guru PPKn dalam menumbuhkan kesadaran hukum pada peserta didik untuk taat terhadap peraturan lalu lintas.
- 1.5.1.2. Bisa memberikan sumbangan pemikiran dalam pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran *Project Based Learning* yang tepat untuk mengaitkan dengan pelajaran PPKn.
- 1.5.1.3. Sebagai bahan masukan untuk penelitian lebih lanjut, selain itu sebagai bahan literature bagi yang berminat dalam masalah yang penulis buat.

### 1.5.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan bagi pendidik, peserta didik, orang tua dan peneliti.

#### 1.5.2.1. Manfaat bagi guru

Peneliti berharap tesis mengenai model *Project Based Learning* untuk taat dalam peraturan lalu lintas bisa menjadi motifasi bagi guru PPKn untuk menjadikan peserta didiknya menjadi warga Negara yang memiliki akan kesadaran hukum serta kedisiplinan dalam menggunakan kendaraan roda dua di jalan raya.

#### 1.5.2.2. Manfaat bagi peserta didik

Peneliti berharap tesis mengenai model *Project Based Learning* untuk taat dalam peraturan lalu lintas ini bisa mendorong peserta didik supaya memiliki rasa ingin menjadi warga Negara yang baik dan mentaati peraturan yang berlaku terutama ketika mengendarai kendaraan roda dua di jalan raya.

#### 1.5.2.3. Manfaat bagi orang tua

Peneliti berharap tesis ini bisa membuat orang tua lebih berhati-hati dan tidak sembarangan memberikan izin kepada anaknya untuk membawa kendaraan di jalan raya sebelum memenuhi syarat-syarat yang baik dalam mengendarai kendaraan roda dua di jalan raya.

#### 1.5.2.4. Manfaat bagi peneliti

Peneliti berharap tesis ini bisa membuat peneliti sebagai seorang guru PPKn menjadi pendidik yang dapat memberikan contoh taat pada peraturan berlalu lintas ketika mengendarai kendaraan roda dua di jalan raya.

### **1.6. Spesifikasi Produk**

Produk yang diharapkan dari hasil pengembangan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk membangun sikap taat pada peraturan lalu lintas kendaraan roda dua yaitu:

- 1.6.1. Dengan cara melakukan kunjungan ke Kantor Polisi, Perhubungan devisi, menjadi petugas keamanan, dan pengelola lalu lintas masyarakat setempat.
- 1.6.2. Secara bersama melakukan komunikasi dengan petugas, mengsosialisasikan kepada masyarakat.

- 1.6.3. Mencatat kejadian-kejadian yang pernah melakukan pelanggaran lalu lintas dengan cara berdialog dengan petugas.
- 1.6.4. Memberikan contoh pendidikan lalu lintas kepada peserta didik bagaimana tata cara mengendarai kendaraan roda dua di jalan raya.
- 1.6.5. Dapat berpartisipasi dalam membantu tugas kepolisian serta dinas perhubungan dalam menindaklanjuti bagi yang melanggar peraturan lalu lintas di jalan raya.
- 1.6.6. Melakukan sosialisasi kepada masyarakat tentang cara menggunakan kendaraan roda dua dengan baik, kemudian menggunakan *safety ride* seperti memakai helm berstandar Nasional, melengkapi kaca spion serta melengkapi surat-surat kendaraan roda dua lainnya.

### **1.7. Penjelasan Istilah**

Beberapa istilah yang perlu dijelaskan dalam pengembangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* yaitu:

- 1.7.1. Pengembangan Model adalah sebagai proses rekayasa desain konseptual dalam upaya peningkatan fungsi dari model yang telah ada sebelumnya, melalui penambahan komponen pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kualitas pencapaian tujuan yang hendak dicapai baik tujuan proses maupun tujuan hasil.
- 1.7.2. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas

pembelajaran di kelas dengan mempertimbangkan faktor karakteristik peserta didik, sarana prasarana, dan karakteristik materi pelajaran itu sendiri untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

- 1.7.3. *Project Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran berbasis potofolio, Melalui model ini para peserta didik bukan hanya diajak untuk memahami konsep dan prinsip keilmuan, tetapi juga mengembangkan kemampuannya untuk bekerja secara kooperatif melalui kegiatan belajar praktik-empirik. Dengan demikian pembelajaran akan semakin menantang, mengaktifkan dan lebih bermakna.
- 1.7.4. Sikap Taat terhadap peraturan lalu lintas adalah tunduk dan patuh terhadap segala ketentuan yang digariskan oleh hukum yang berlaku dengan mematuhi aturan lalu lintas serta tidak melanggar peraturan lalu lintas di jalan raya.
- 1.7.5. Kendaraan Roda Dua adalah kendaraan yang digerakkan oleh peralatan teknik untuk pergerakannya, dan digunakan untuk transportasi darat. Umumnya kendaraan roda dua menggunakan mesin pembakaran dalam (perkakas atau alat untuk menggerakkan atau membuat sesuatu yang dijalankan dengan roda, digerakkan oleh tenaga manusia atau motor penggerak, menggunakan bahan bakar minyak atau tenaga alam).

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1.Landasan Teori Belajar dan Pembelajaran**

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

Teori merupakan serangkaian bagian atau variabel, definisi, dan dalil yang saling berhubungan yang menghadirkan sebuah pandangan sistematis mengenai fenomena dengan menentukan hubungan antar variabel, dengan dengan maksud menjelaskan fenomena alamiah.

#### **1. Teori Belajar Kognitif Jean Piaget**

Menurut Piaget, perkembangan kognitif mempunyai empat aspek, yaitu

- 1) Kematangan, sebagai hasil perkembangan susunan syaraf;
- 2) Pengalaman, yaitu hubungan timbal balik antara organisme dengan dunianya;
- 3) Interaksi sosial, yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial, dan
- 4) Ekuilibrase, yaitu adanya kemampuan atau system mengatur dalam diri organisme agar dia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya.

System yang mengatur dari dalam mempunyai dua faktor, yaitu skema dan adaptasi. Skema berhubungan dengan pola tingkah laku yang teratur yang

diperhatikan oleh organisme yang merupakan akumulasi dari tingkah laku yang sederhana hingga yang kompleks. Sedangkan adaptasi adalah fungsi penyesuaian terhadap lingkungan yang terdiri atas proses asimilasi dan akomodasi. Piaget mengemukakan tahapan dalam perkembangan intelektual anak yang dibagi ke dalam empat periode, yaitu :

1. Periode sensori-motor ( 0 – 2,0 tahun )

Pada periode ini tingkah laku anak bersifat motorik dan anak menggunakan system penginderaan untuk mengenal lingkungannya untuk mengenal obyek.

2. Periode pra-operasional (2,0 – 7,0 tahun )

Pada periode ini anak bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi.

3. Periode operasional konkret ( 7,0 – 11,0 tahun )

Pada periode ini anak sudah mampu menggunakan operasi. Pemikiran anak tidak lagi didominasi oleh persepsi, sebab anak mampu memecahkan masalah secara logis.

4. Periode operasional formal ( 11,0 – dewasa )

Periode operasional formal merupakan tingkat puncak perkembangan struktur kognitif, anak remaja mampu berpikir logis untuk semua jenis masalah hipotesis, masalah verbal, dan ia dapat menggunakan penalaran ilmiah dan dapat menerima pandangan orang lain.

Piaget mengemukakan bahwa ada 4 aspek yang besar yang ada hubungannya dengan perkembangan kognitif :

- a. Pendewasaan/kematangan, merupakan pengembangan dari susunan syaraf.
- b. Pengalaman fisis, anak harus mempunyai pengalaman dengan benda-benda dan stimulus-stimulus dalam lingkungan tempat ia beraksi terhadap benda-benda itu.
- c. Interaksi sosial, adalah pertukaran ide antara individu dengan individu.
- d. Keseimbangan, adalah suatu system pengaturan sendiri yang bekerja untuk menyelesaikan peranan pendewasaan, pengalaman fisis, dan interaksi sosial.

Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dalam Pembelajaran, adalah:

Teori Piaget membahas kognitif atau intelektual dan perkembangan intelektual erat hubungannya dengan belajar, sehingga perkembangan intelektual ini dapat dijadikan landasan untuk memahami belajar.

Belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi akibat adanya pengalaman dan sifatnya relatif tetap. Teori Piaget mengenai terjadinya belajar didasari atas 4 konsep dasar, yaitu skema, asimilasi, akomodasi dan keseimbangan. Piaget memandang belajar itu sebagai tindakan kognitif, yaitu tindakan yang menyangkut pikiran. Tindakan kognitif menyangkut tindakan penataan dan pengadaptasian terhadap lingkungan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Teori Piaget mengenai perkembangan kognitif mendefinisikan kembali intelegensi, pengetahuan, dan hubungan dengan lingkungannya. Perkembangan kognitif mempunyai 4 aspek yaitu kematangan,

pengalaman, interaksi social, dan ekuilibrase. Menurut Piaget setiap organisme hidup cenderung untuk melakukan adaptasi dan organisasi. Dalam proses adaptasi dan organisasi terdapat 4 konsep dasar yaitu skema, asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrase. Skema adalah struktur kognitif yang digunakan organisme untuk mengadaptasi diri terhadap lingkungannya dan menata lingkungan itu secara intelektual. Sedangkan Asimilasi adalah proses yang digunakan seseorang untuk mengintegrasikan bahan persepsi baru atau stimulus baru ke dalam skemata atau pola perilaku yang sudah ada.

Teori belajar Piaget dalam aplikasi praktisnya mementingkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar, karena hanya dengan melibatkan atau mengaktifkan peserta didik, maka proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan dapat terjadi dengan baik.

## **2. Teori Belajar Vygotsky**

Teori Vygotsky menawarkan suatu potret perkembangan manusia sebagai sesuatu yang tidak terpisahkan dari kegiatan-kegiatan sosial dan budaya. Vygotsky menekankan bagaimana proses-proses perkembangan mental seperti ingatan, perhatian, dan penalaran melibatkan pembelajaran menggunakan temuan-temuan masyarakat seperti bahasa, sistem matematika, dan alat-alat ingatan. Ia juga menekankan bagaimana anak-anak dibantu berkembang dengan bimbingan dari orang-orang yang sudah terampil di dalam bidang-bidang tersebut. Vygotsky lebih banyak menekankan peranan orang dewasa dan anak-anak lain dalam memudahkan perkembangan si anak. Menurut Vygotsky, anak-anak lahir dengan fungsi mental yang relatif dasar seperti kemampuan untuk memahami dunia luar

dan memusatkan perhatian. Namun, anak-anak tak banyak memiliki fungsi mental yang lebih tinggi seperti ingatan, berfikir dan menyelesaikan masalah. Fungsi-fungsi mental yang lebih tinggi ini dianggap sebagai "alat kebudayaan" tempat individu hidup dan alat-alat itu berasal dari budaya. Alat-alat itu diwariskan pada anak-anak oleh anggota-anggota kebudayaan yang lebih tua selama pengalaman pembelajaran yang dipandu. Pengalaman dengan orang lain secara berangsur menjadi semakin mendalam dan membentuk gambaran batin anak tentang dunia. Karena itulah berpikir setiap anak dengan cara yang sama dengan anggota lain dalam kebudayaannya. Penerapan Teori Belajar Vygotsky Dalam Interaksi Belajar Mengajar:

1. Walaupun anak tetap dilibatkan dalam pembelajaran aktif, guru harus secara aktif mendampingi setiap kegiatan anak-anak. Dalam istilah teoritis, ini berarti anak-anak bekerja dalam *Zone of proximal development* dan guru menyediakan *scaffolding* bagi anak selama melalui ZPD.
2. Secara khusus Vygotsky mengemukakan bahwa disamping guru, teman sebaya juga berpengaruh penting pada perkembangan kognitif anak, kerja kelompok secara kooperatif tampaknya mempercepat perkembangan anak.
3. Gagasan tentang kelompok kerja kreatif ini diperluas menjadi pengajaran pribadi oleh teman sebaya (*peer tutoring*), yaitu seorang anak mengajari anak lainnya yang agak tertinggal dalam pelajaran. Satu anak bisa lebih efektif membimbing anak lainnya melewati ZPD karena mereka sendiri baru saja melewati tahap itu sehingga bisa dengan mudah melihat kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak lain dan menyediakan *scaffolding* yang sesuai.

### 3. Teori Belajar Bruner

Teori Bruner berpendapat bahwa pengajaran dapat dianggap sebagai hakikat seseorang sebagai pengenalan, hakekat dari pengetahuan, dan hakekat dari proses mendapatkan pengetahuan. Manusia sebagai makhluk yang paling mulia diantara makhluk-makhluk lain memiliki dua kekuatan yakni akal pikirannya dan kemampuan berbahasa. Dengan dua kemampuan tersebut maka manusia dapat mengembangkan kemampuan yang ada padanya. Dorongan dan hasrat ingin mengenal dan mengetahui dunia dan lingkungan alamnya menyebabkan manusia mempunyai kebudayaan dalam bentuk konsepsi, gagasan, pengetahuan, maupun karya-karyanya. Kemampuan yang ada dalam dirinya mendorongnya untuk mengekspresikan apa yang telah dimilikinya.

Kondisi dan karakteristik tersebut hendaknya melandasi atau dijadikan dasar dalam mengembangkan proses pengajaran. Dengan demikian guru harus memandang siswa sebagai individu yang aktif dan memiliki hasrat untuk mengetahui lingkungan dan dunianya bukan semata-mata makhluk pasif menerima apa adanya.

Selanjutnya Bruner berpendapat bahwa teori pengajaran harus mencakup lima aspek utama yakni:

1. Pengalaman optimal untuk mempengaruhi siswa belajar

Bruner melihat bahwa ada semacam kebutuhan untuk mengubah praktek mengajar sebagai proses mendapatkan pengetahuan untuk membentuk pola-pola pemikiran manusia. Keefektifan belajar tidak hanya mempelajari bahan-bahan pengajaran tetapi juga belajar berbagai cara bagaimana memperoleh

informasi dan memecahkan masalah. Oleh sebab itu diskusi, *problem solving*, seminar akan memperkaya pengalaman siswa dan mempengaruhi cara belajar.

2. Struktur pengetahuan untuk membentuk pengetahuan yang optimal. Tujuan terakhir dari pengajaran berbagai mata pelajaran adalah pemahaman terhadap struktur pengetahuan. Mengerti struktur pengetahuan adalah memahami aspek-aspeknya dalam berbagai hal dengan penuh pengertian. Tugas guru adalah memberi siswa pengertian tentang struktur pengetahuan dengan berbagai cara sehingga mereka dapat membedakan informasi yang berarti dan yang tidak berarti.
3. Spesifikasi mengurutkan penyajian bahkan pelajaran untuk dipelajari siswa. Mengurutkan bahan pengajaran agar dapat dipelajari siswa hendaknya mempertimbangkan kriteria sebagai berikut; kecepatan belajar, daya tahan untuk mengingat, transfer bahwa yang telah dipelajari kepada situasi baru, bentuk penyajian mengekspresikan bahan-bahan yang telah dipelajari, apa yang telah dipelajarinya mempunyai nilai ekonomis, apa yang telah dipelajari memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan baru dan menyusun hipotesis.
4. Peranan sukses dan gagal serta hakekat ganjaran dan hukuman. Ada dua alternative yang mungkin dicapai siswa manakala dihadapkan dengan tugas-tugas belajar yakni sukses dan gagal. Sedangkan dua alternative yang digunakan untuk mendorong perbuatan belajar adalah ganjaran dan hukuman. Ganjaran penggunaannya dikaitkan dengan keberhasilan (sukses) hukuman dikaitkan dengan kegagalan.

5. Prosedur untuk merangsang berpikir siswa dalam lingkungan sekolah. Pengajaran hendaknya diarahkan kepada proses menarik kesimpulan dari data yang dapat dipercaya ke dalam suatu hipotesis kemudian menguji hipotesis dengan data lebih lanjut untuk kemudian menarik kesimpulan-kesimpulan sehingga siswa diajak dan diarahkan kepada pemecahan masalah. Ini berarti belajar pemecahan masalah harus dikembangkan disekolah agar para siswa memiliki ketrampilan bagaimana mereka belajar yang sebenarnya. Melalui metode pemecahan masalah akan merangsang berpikir siswa dalam pengertian luas mencakup proses mencari informasi, menggunakan informasi, memanfaatkan informasi untuk masalah pemecahan lebih lanjut.

#### **4. Teori Belajar Ausebel**

Teori pembelajaran Ausubel merupakan salah satu dari sekian banyaknya teori pembelajaran yang menjadi dasar dalam *cooperative learning*. David Ausubel terkenal dengan teori belajar yang dibawanya yaitu teori belajar bermakna (*meaningful learning*). Menurut Ausubel belajar bermakna terjadi jika suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep yang relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang, selanjutnya bila tidak ada usaha yang dilakukan untuk mengasimilasikan pengertian baru pada konsep-konsep yang relevan yang sudah ada dalam struktur kognitif, maka akan terjadi belajar hafalan. Ia juga menyebutkan bahwa proses belajar tersebut terdiri dari dua proses yaitu proses penerimaan dan proses penemuan. (Ratna Wilis Dahar, 2006:26).

Teori Belajar bermakna Ausubel ini sangat dekat dengan Konstruktivisme. Keduanya menekankan pentingnya pelajar mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru kedalam sistem pengertian yang telah dipunyai. Keduanya menekankan pentingnya asimilasi pengalaman baru kedalam konsep atau pengertian yang sudah dipunyai siswa. Keduanya mengandaikan bahwa dalam proses belajar itu siswa aktif.

Ausubel berpendapat bahwa guru harus dapat mengembangkan potensi kognitif siswa melalui proses belajar yang bermakna. Sama seperti Bruner dan Gagne, Ausubel beranggapan bahwa aktivitas belajar siswa, terutama mereka yang berada di tingkat pendidikan dasar akan bermanfaat kalau mereka banyak dilibatkan dalam kegiatan langsung. Namun untuk siswa pada tingkat pendidikan lebih tinggi, maka kegiatan langsung akan menyita banyak waktu. Untuk mereka, menurut Ausubel, lebih efektif kalau guru menggunakan penjelasan, peta konsep, demonstrasi, diagram, dan ilustrasi.

Inti dari teori belajar bermakna Ausubel adalah proses belajar akan mendatangkan hasil atau bermakna kalau guru dalam menyajikan materi pelajaran yang baru dapat menghubungkannya dengan konsep yang relevan yang sudah ada dalam struktur kognisi siswa. Kebermaknaan materi pelajaran secara potensial tergantung dari materi itu memiliki kebermaknaan logis dan gagasan-gagasan yang relevan harus terdapat dalam struktur kognitif siswa. Sedangkan belajar penangkapan pertama kali dikembangkan oleh David Ausubel sebagai jawaban atas ketidakpuasan model belajar *discovery* yang dikembangkan oleh Jerome Bruner tersebut.

Menurut Ausubel, siswa tidak selalu mengetahui apa yang penting atau relevan untuk dirinya sendiri sehingga mereka memerlukan motivasi eksternal untuk melakukan kerja kognitif dalam mempelajari apa yang telah diajarkan di sekolah. Ausubel menggambarkan model pembelajaran ini dengan nama belajar penangkapan. Para pakar teori belajar penangkapan menyatakan bahwa tugas guru adalah:

1. Menstrukturkan situasi belajar.
2. Memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan siswa.
3. Menyajikan materi pembelajaran secara terorganisir yang dimulai dari gagasan.

Jadi inti belajar penangkapan yaitu pengajaran ekspositori yakni pembelajaran sistematis yang direncanakan oleh guru mengenai informasi yang bermakna (*meaningful information*).

### **2.1.2. Teori Pembelajaran**

Teori pembelajaran merupakan teori preskriptif yang mendeskripsikan adanya proses belajar. Teori Pembelajaran mendeskripsikan strategi atau metode pembelajaran yang optimal yang dapat mempermudah proses belajar. Teori pembelajaran tidak menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi, tetapi lebih merupakan implementasi prinsip-prinsip teori belajar dan berfungsi untuk memecahkan masalah praktis dalam pembelajaran.

## **1. Teori Pembelajaran Reigeluth**

Reigeluth dan Merrill berpendapat bahwa pembelajaran sebaiknya didasarkan pada teori pembelajaran yang bersifat preskriptif, yaitu teori yang memberikan "resep" untuk mengatasi masalah belajar. Reigeluth membagi pembelajaran menjadi tiga variabel seperti dalam rangka instruksioanal sebagai berikut:

1. kondisi pembelajaran;
2. metode pembelajaran; dan
3. hasil pembelajaran. Kondisi pembelajaran di dalamnya meliputi karakteristik materi ajar, karakteristik kendala/ hambatan, dan karakteristik siswa.

Metode pembelajaran di dalamnya meliputi strategi pengorganisasian materi, strategi penyampaian materi, dan strategi pengelolaan. Jika dua variabel dan berbagai sub variabel di dalamnya diperhatikan maka hasil pembelajaran (yang menekankan proses, misalnya bagaimana siswa menemukan dan mengatasi masalah atau menekankan hasil tanpa memperhatikan proses) dapat dicapai secara efektif dan efisien. Sehingga dapat mencapai hasil sesuai yang di utarakan dalam Undang-Undang dasar 1945 dan Pancasila, terwujudnya masyarakat yang makmur dan berpendidikan.

## **2. Teori Pembelajaran Gagne**

Gagne berpendapat bahwa belajar dipengaruhi oleh pertumbuhan dan lingkungan, namun yang paling besar pengaruhnya adalah lingkungan individu seseorang. Lingkungan individu seseorang meliputi lingkungan rumah, geografis, sekolah, dan berbagai lingkungan sosial. Berbagai lingkungan itulah yang akan

menentukan apa yang akan dipelajari oleh seseorang dan selanjutnya akan menentukan akan menjadi apa ia nantinya.

Bagi Gagne, belajar tidak dapat didefinisikan dengan mudah karena belajar itu bersifat kompleks. Dalam pernyataan tersebut, dinyatakan bahwa hasil belajar akan mengakibatkan perubahan pada seseorang yang berupa perubahan kemampuan, perubahan sikap, perubahan minat atau nilai pada seseorang. Perubahan tersebut bersifat menetap meskipun hanya sementara. Menurut Gagne, ada tiga elemen belajar, yaitu individu yang belajar, situasi stimulus, dan responden yang melaksanakan aksi sebagai akibat dari stimulasi.

### **3. Teori Konstruktivisme**

Teori Konstruktivistik merupakan metode pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman atau dengan kata lain teori ini memberikan keaktifan terhadap siswa untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri. Dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivistik memandang subyek untuk aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini, subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut

disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus menerus melalui proses rekonstruksi. Adapun tujuan dari teori ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya motivasi untuk siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri.
2. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaannya.
3. Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman suatu konsep secara lengkap.
4. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri.
5. Lebih menekankan pada proses belajar bagaimana belajar itu.

Hakikat pembelajaran konstruktivistik oleh Brooks & Brooks dalam Degeng mengatakan bahwa pengetahuan adalah non-objective, bersifat temporer, selalu berubah, dan tidak menentu. Belajar dilihat sebagai penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaboratif, dan refleksi serta interpretasi. Mengajar berarti menata lingkungan agar si belajar termotivasi dalam menggali makna serta menghargai ketidakmenentuan. Atas dasar ini maka si belajar akan memiliki pemahaman yang berbeda terhadap pengetahuan tergantung pada pengalamannya, dan perspektif yang dipakai dalam menginterpretasikannya.

Teori ini lebih menekankan perkembangan konsep dan pengertian yang mendalam, pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang dibuat siswa. Jika

seseorang tidak aktif membangun pengetahuannya, meskipun usianya tua tetap saja tidak akan berkembang pengetahuannya. Suatu pengetahuan dianggap benar bila pengetahuan itu berguna untuk menghadapi dan memecahkan persoalan atau fenomena yang sesuai. Pengetahuan tidak bisa ditransfer begitu saja, melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing orang. Pengetahuan juga bukan sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang berkembang terus-menerus. Dalam proses ini keaktifan seseorang sangat menentukan perkembangan pengetahuannya. Aplikasi Teori Konstruktivistik Dalam Pembelajaran :

1. Membebaskan siswa dari belenggu kurikulum yang berisi fakta-fakta lepas yang sudah ditetapkan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide-idenya secara lebih bebas.
2. Menempatkan siswa sebagai kekuatan timbulnya interes, untuk membuat hubungan ide-ide atau gagasan-gagasan, kemudian memformulasikan kembali ide-ide tersebut, serta membuat kesimpulan-kesimpulan.
3. Guru bersama-sama siswa mengkaji pesan-pesan penting bahwa dunia adalah kompleks, dimana terjadi bermacam-macam pandangan tentang kebenaran yang datangnya dari berbagai interpretasi.
4. Guru mengakui bahwa proses belajar serta penilaiannya merupakan suatu usaha yang kompleks, sukar dipahami, tidak teratur, dan tidak mudah dikelola.

Jadi, dalam pembelajaran semua kegiatan guru diarahkan untuk membantu siswa mempelajari suatu materi tertentu baik berupa pelajaran, keterampilan, sikap, kerohanian dan sebagainya. Untuk dapat membantu siswa secara baik, guru harus benar-benar merencanakan pembelajaran dengan matang, dan untuk ini guru perlu

mengetahui latar belakang serta kemampuan dasar siswa. Latar belakang siswa yang dimaksud di sini bukan sekedar latar belakang ekonomi, lingkungan, asal sekolah/pra sekolah, orang tua dan sebagainya, tetapi juga keberadaan siswa di kelas.

Dengan demikian pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu, membimbing, dan memotivasi siswa mempelajari suatu informasi tertentu dalam suatu proses yang telah dirancang secara masak mencakup segala kemungkinan yang terjadi. Perlu diketahui bahwa berdasarkan pengalaman, bagaimanapun rincinya dan lengkapnya suatu perencanaan pembelajaran masih ada kemungkinan menyimpang dari perencanaan tersebut. Dalam hal ini guru yang berpengalamanlah yang dengan mudah dapat mengatasi permasalahan yang muncul diluar perencanaan tersebut.

### **2.1.3. Pengertian, Karakteristik, Tujuan, Prinsip, Langkah-langkah, Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)**

#### **1. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Menurut BIE 1999 dalam Trianto (2014:85) *project based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai realistik. Sedangkan Hasnawati (2015:28), menyatakan bahwa model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas siswa untuk menghasilkan produk dengan

menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil proyek dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan nilai-nilai. Pendekatan ini memperkenankan siswa untuk bekerja sama secara mandiri maupun berkelompok dalam mengkonstruksikan produk nyata.

Menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2009:30) model pembelajaran *Project Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memperkenankan peserta didik untuk bekerja mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata. Sedangkan menurut Made Wena (2014:144) model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek.

Melalui PjBL, proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. PjBL merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi potensi dan usaha peserta didik.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan

kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan menkulminasikannya dalam produk nyata.

## **2. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Pembelajaran *project based learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja
2. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik
3. Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan
4. Peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan masalah
5. Proses evaluasi dijalankan secara kontinyu
6. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan
7. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif
8. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan

## **3. Tujuan Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Pembelajaran *project based learning* adalah penggerak yang unggul untuk membantu peserta didik belajar melakukan tugas-tugas autentik dan multidisipliner, menggunakan sumber yang terbatas secara efektif dan bekerja dengan orang lain. Pengalaman di lapangan baik dari guru maupun peserta didik bahwa pembelajaran *project based learning* menguntungkan dan efektif sebagai pembelajaran, selain itu memiliki nilai tinggi dalam peningkatan kualitas belajar

siswa. Hasnawati (2015:22) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran *project based learning* adalah sebagai berikut:

- a. memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran.
- b. meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah proyek.
- c. membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa barang atau jasa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran *project based learning* adalah membantu peserta didik agar dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi peserta didik baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Pembelajaran *project based learning* merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah terkait dengan proyek dan tugas-tugas bermakna lainnya.

#### **4. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Menurut Thomas dalam Wena (2011:108), pembelajaran *project based learning* memiliki beberapa prinsip dalam penerapannya yaitu:

1. **Sentralistis.** Model pembelajaran ini merupakan pusat dari strategi pembelajaran, karena peserta didik mempelajari konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Pekerjaan proyek merupakan pusat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik di kelas.
2. **Pertanyaan Penuntun.** Pekerjaan proyek yang dilakukan oleh siswa bersumber pada pertanyaan atau persoalan yang menuntun peserta didik untuk menemukan konsep mengenai bidang tertentu. Dalam hal ini aktivitas bekerja menjadi motivasi eksternal yang dapat membangkitkan motivasi

internal pada diri peserta didik untuk membangun kemandirian dalam menyelesaikan tugas.

3. **Investigasi Konstruktif.** Pembelajaran *project based learning* terjadi proses investigasi yang dilakukan oleh peserta didik untuk merumuskan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengerjakan proyek. Oleh karena itu guru harus dapat merancang strategi pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk melakukan proses pencarian dan atau pendalaman konsep pengetahuan dalam rangka menyelesaikan masalah atau proyek yang dihadapi.
4. **Otonomi.** Pembelajaran *project based learning*, peserta didik diberi kebebasan atau otonomi untuk menentukan target sendiri dan bertanggung jawab terhadap apa yang dikerjakan. Guru berperan sebagai motivator dan fasilitator untuk mendukung keberhasilan peserta didik dalam belajar.
5. **Realistis.** Proyek yang dikerjakan oleh siswa merupakan pekerjaan nyata yang sesuai dengan kenyataan di lapangan kerja atau di masyarakat. Proyek yang dikerjakan bukan dalam bentuk simulasi atau imitasi, melainkan pekerjaan atau permasalahan yang benar-benar nyata.

## **5. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)**

### **1. Menurut Schneider (2005:30) yaitu:**

#### **1. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)**

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam dan topik yang diangkat relevan untuk para siswa.

2. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Pengajar dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat deadline penyelesaian proyek, (3) membawa siswa agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

4. Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

### 5. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

### 6. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

## **2. Menurut George Lucas dalam Sutirman (2013:46) yaitu:**

### 1. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan disusun dengan mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pertanyaan yang disusun hendaknya tidak mudah untuk dijawab dan dapat mengarahkan siswa untuk membuat proyek. Pertanyaan seperti itu pada umumnya bersifat terbuka (*divergen*), provokatif, menantang, membutuhkan keterampilan berpikir tingkat

tinggi (*high order thinking*), dan terkait dengan kehidupan siswa. Guru berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para siswa.

## 2. Menyusun Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan kegiatan yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan penting, dengan cara mengintegrasikan berbagai materi yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

## 3. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat deadline penyelesaian proyek, (3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara. Jadwal yang telah disepakati harus disetujui bersama agar guru dapat melakukan monitoring kemajuan belajar dan pengerjaan proyek di luar kelas.

## 4. Memantau siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Guru bertanggung jawab untuk memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek. Pemantauan dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi

aktivitas siswa. Agar mempermudah proses pemantauan, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan kegiatan yang penting.

5. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar kompetensi, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

**3. Menurut Thomas,dkk (1999:64) yaitu:**

1. **Tahap pertama:** sintak pembelajaran *Project Based Learning* adalah “*Starts With the Essential Question*”. Pembelajaran diawali dengan suatu pertanyaan esensial. Pertanyaan ini bisa muncul dari pengajar ataupun dari peserta didik atau kolaborasi antara keduanya. Pertanyaan esensial inilah yang akan menjadi sentral dalam *Project Based Learning*.
2. **Tahap kedua:** sintak pembelajaran *Project Based Learning* adalah “*Design a Plan for the Project*”. Pada tahap ini, siswa bersama-sama guru secara

kolaboratif merencanakan sebuah proyek untuk menyelesaikan pertanyaan yang telah dirumuskan pada tahap pertama. Agar tepat dalam mendesain proyek, maka dilakukan penggalian informasi yang terkait dengan pertanyaan. Proses ini dilakukan melalui bertanya kepada narasumber, diskusi dengan guru atau siswa lain, kajian literatur berupa buku maupun *searching* di internet.

Apabila informasi sudah cukup, maka dengan mudah siswa secara kolaboratif dapat merancang suatu proyek. Aktivitas "*Design a Plan for the Project*" pada *Project Based Learning*, dengan demikian dapat disetarakan dengan aktivitas "melakukan kajian teoritis (*research*)", dan "mengkonstruksi hipotesis". Hal ini dikarenakan pada tahap "*Design a Plan for the Project*", siswa mengumpulkan berbagai informasi dari berbagai sumber. Setelah informasi terkumpul, siswa membuat dugaan-dugaan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan pada tahap sebelumnya, sehingga mampu mendesain suatu proyek dengan lebih akurat.

3. **Tahap ketiga dan keempat:** sintak pembelajaran *Project Based Learning* adalah "*Creates a Schedule*" dan "*Monitor the Students and the Progress of the Project*". Pada tahap ini, siswa membuat jadwal pelaksanaan proyek dan sekaligus menjalankan proyek di bawah monitor guru. Inti pelaksanaan proyek dilakukan pada tahap ini. Siswa melakukan observasi dan atau eksperimen dengan cara yang telah didesain pada tahap sebelumnya. Dengan demikian, tahap ketiga dan keempat *Project Based Learning*, "menjalankan observasi dan atau eksperimen".
4. **Tahap kelima:** sintak pembelajaran *Project Based Learning* adalah *Assess the Outcome*. *Outcome* dapat dimaknai sebagai keseluruhan hasil (produk) selama

aktivitas menjalankan proyek. Dengan demikian, tahap ini dilakukan setelah proyek selesai dijalankan. *Outcome* dinilai untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar kompetensi, mengetahui kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, dan membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Penilaian terhadap *outcome* dengan demikian merupakan aktivitas menganalisis produk dari proyek yang sudah dijalankan siswa. Apakah hasil observasi dan atau eksperimen sudah dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan yang dimunculkan pada bagian awal pembelajaran? Jika sudah, maka siswa telah mampu menyimpulkan inti persoalan adanya proyek. *Assess the Outcome*, dengan demikian dapat disetarakan dengan aktivitas “menganalisis data dan membuat kesimpulan”

5. **Tahap keenam:** sintak pembelajaran *Project Based Learning* adalah *Evaluate the Experiences*. Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Pada tahap ini, siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran. Dengan kata lain, pada tahap ini terjadi proses presentasi hasil proyek dihadapan guru dan siswa.

#### 4. Menurut Rais (2010:8-9)

1. Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang (*start with the essential question*). Pembelajaran dimulai dengan sebuah pertanyaan *driving*

*question* yang dapat memberi penugasan ada peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas. Topik yang diambil hendaknya sesuai dengan realita dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.

2. Merencanakan proyek (*design a plan for the project*). Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan peserta didik. Peserta didik diharapkan akan merasa memiliki proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial dengan mengintegrasikan berbagai subyek yang mendukung, serta menginformasikan alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan proyek.
3. Menyusun jadwal aktivitas (*create a schedule*). Guru bersama peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktifitas dalam menyelesaikan proyek. Waktu penyelesaian proyek harus jelas dan peserta didik diberi arahan untuk mengelola waktu yang ada. Biarkan peserta didik mencoba menggali sesuatu yang baru, akan tetapi guru juga harus tetap mengingatkan apabila aktivitas peserta didik melenceng dari tujuan proyek. Proyek yang dilakukan oleh peserta didik adalah proyek yang membutuhkan waktu relatif lama dalam pengerjaannya, sehingga guru meminta peserta didik untuk menyelesaikan proyeknya secara berkelompok di luar jam pelajaran sekolah. Ketika pembelajaran dilakukan saat jam pelajaran sekolah, peserta didik tinggal mempresentasikan hasil proyeknya di kelas.
4. Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*). Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama mengerjakan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara

memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Guru berperan sebagai mentor bagi aktivitas peserta didik. Guru mengajarkan kepada peserta didik bagaimana bekerja dalam sebuah kelompok. Setiap peserta didik dapat memilih perannya masing-masing dengan tidak mengesampingkan kepentingan kelompok.

5. Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*). Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar. Guru berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh peserta didik, serta membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Penilaian produk dilakukan saat masing-masing kelompok mempresentasikan produknya di depan kelompok lain secara bergantian.
6. Evaluasi (*evaluate the experience*). Pada akhir proses pembelajaran, guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

## **5. Menurut Trianto (2014:48) yaitu:**

### **1. Praproyek**

Tahapan ini merupakan kegiatan yang dilakukan guru di luar jam pelajaran. Pada tahap ini guru merancang deskripsi proyek, menentukan batu pijakan proyek, menyiapkan media, berbagai sumber belajar, dan kondisi pembelajaran.

**Fase 1: Menganalisis Masalah**

Pada tahap ini siswa melakukan pengamatan terhadap objek tertentu. Berdasarkan pengamatannya tersebut siswa mengidentifikasi masalah dan membuat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan.

**Fase 2: Membuat Desain dan Jadwal Pelaksanaan Proyek**

Pada tahap ini siswa secara kolaboratif baik dengan anggota kelompok ataupun dengan guru mulai merancang proyek yang akan mereka buat, menentukan penjadwalan pengerjaan proyek, dan melakukan aktivitas persiapan lainnya.

**Fase 3: Melaksanakan Penelitian**

Pada tahap ini siswa melakukan kegiatan penelitian awal sebagai model dasar bagi hasil yang akan dikembangkan. Berdasarkan kegiatan penelitian tersebut siswa mengumpulkan data dan selanjutnya menganalisis data tersebut sesuai dengan teknik analisis data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

**Fase 4: Menyusun Draf/Prototipe Produk**

Pada tahap ini siswa mulai membuat produk awal sebagaimana rencana dan hasil penelitian yang dilakukannya.

**Fase 5: Mengukur, Menilai dan Memperbaiki Produk**

Pada tahap ini siswa melihat kembali produk awal yang dibuat, mencari kelemahan dan memperbaiki produk tersebut. Dalam prakteknya, kegiatan mengukur dan menilai produk dapat dilakukan dengan meminta pendapat atau kritik dari anggota kelompok lain ataupun pendapat guru.

**Fase 6: Finalisasi dan Publikasi Produk**

Pada tahap ini siswa melakukan finalisasi produk. Setelah diyakini sesuai dengan harapan, produk kemudian dipublikasikan.

## 2. Pasca Proyek

Pada tahap ini guru menilai, memberikan penguatan, masukan, dan saran perbaikan atas produk yang telah dihasilkan oleh siswa.

Jadi dari langkah-langkah *project based learning* di atas, peneliti dapat mengambil langkah-langkah *project based learning* yang sesuai dengan judul penelitian yaitu:

1. Dari tahapan Pra Proyek dimana guru mempersiapkan media pembelajaran, sumber belajar serta mengkondisikan pembelajaran di luar jam pelajaran. Setelah tahap Pra Proyek selesai guru masuk ke fase yang pertama yaitu:

### 1.1. Menentukan Pertanyaan Dasar

Guru memberikan satu topik kepada siswa mengenai kejadian yang relevan di kehidupan nyata. Setelah menentukan pertanyaan dasar, barulah guru membimbing peserta didik untuk menganalisis pertanyaan yang telah diberikan secara berkelompok, fase yang ke dua yaitu:

### 1.2. Menyusun Perencanaan

Setelah menentukan topik permasalahan, peserta didik dan guru secara bersama-sama melakukan rencana proyek yang akan dikerjakan serta mempersiapkan materi, alat, dan bahan yang dapat diakses untuk membantu menyelesaikan proyek, fase yang ke tiga yaitu:

### 1.3. Menentukan Jadwal

Peserta didik yang telah dibentuk dalam sebuah kelompok menentukan jadwal untuk mengerjakan proyek yang telah diberikan, fase yang ke empat yaitu:

#### 1.4. Mengawasi Jalannya Proyek

Guru bertanggung jawab untuk mengawasi proyek yang dikerjakan oleh peserta didik agar peserta didik dapat bertanggungjawab dalam menyelesaikan proyek tersebut dengan tepat waktu, fase yang ke lima yaitu:

#### 1.5. Penilaian

Guru melakukan penilaian dalam mengukur hasil kerja proyek yang dikerjakan oleh peserta didik setelah itu guru memberi umpan balik terhadap peserta didik dalam pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, fase yang ke enam yaitu:

#### 1.6. Evaluasi

Setelah melakukan penilaian guru melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

*Syntax Project Based Learning* sebagai berikut:

1. Penentuan pertanyaan mendasar (*Start with the Essential Question*)
2. Mendesain perencanaan proyek.
3. Menyusun jadwal (*Create a Schedule*)
4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)
5. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)
6. Mengevaluasi Pengalaman

Tabel 2.1 Sintak pembelajaran PPKn Berbasis *Project Based Learning*

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Penentuan Pertanyaan Menadasar <i>(Start With the Essential Question)</i>	Meminta peserta didik mengutarakan pendapat mengenai pelanggaran lalu lintas di jalan raya secara langsung dari video yang ditonton. Setelah itu membuat pertanyaan yang berkaitan dengan konsep ketaatan norma hukum dan keadilan.
Mendesain Perencanaan Proyek <i>(Design a Plan For the Project)</i>	Guru meminta peserta didik berkelompok untuk mencari pelanggaran apa saja yang terjadi di jalan raya. Setiap peserta didik secara bersama-sama harus mempunyai informasi yang berkaitan dengan ketaatan hukum dan keadilan di jalan raya, sebagai bahan untuk menyusun kegiatan proyek.
Menyusun jadwal <i>(Create a Schedule)</i>	Guru dan peserta didik menentukan waktu untuk mengunjungi kantor polisi dalam mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pelanggaran lalu lintas, guru membagi tugas kelapangan

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
	secara berkelompok.
Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek ( <i>Monitor the Students and the Progress of the Project</i> )	Guru mendampingi peserta didik ketika berkunjung ke kantor Polisi, setelah itu guru memantau peserta didik untuk dapat menyelesaikan laporan dan meminta peserta didik untuk mengumpulkannya tepat waktu
Menguji Hasil ( <i>Assess the Outcome</i> )	Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan data-data hasil kunjungan untuk laporan dari masing-masing kelompok untuk diberikan penilaian.
Mengevaluasi Pengalaman ( <i>Evaluasi the Experience</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyiapkan laporan untuk dipresentasikan.</li> <li>2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang telah diselesaikan.</li> </ol>

Sumber: Materi Pelatihan Kurikulum 2013

## **6. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Menurut Made Wena (2014:147), model pembelajaran *project based learning* mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Project Based Learning*
  - a. Meningkatkan motivasi
  - b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah
  - c. Meningkatkan kolaborasi
  - d. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber
  - e. Management skill
2. Kelemahan Model Pembelajaran *Project Based Learning*
  - a. Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah
  - b. Memerlukan biaya yang cukup banyak
  - c. Banyak peralatan yang harus disediakan

### **2.1.4. Pengertian, Karakteristik, Tahap-tahap, Langkah-langkah, Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Experiential Learning***

#### **1. Pengertian Model Pembelajaran *Experiential Learning***

David Kolb (dalam Fathurrohman 2015:128) mendefinisikan “belajar sebagai “proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman”. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentransformasikan pengalaman. Fathurrohman (2015:129) menyatakan bahwa “*Experiential Learning* adalah proses belajar, proses perubahan yang

menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik”.

Jika seseorang terlibat aktif dalam proses belajar maka orang tersebut akan belajar jauh lebih baik. Hal ini disebabkan dalam proses belajar tersebut pembelajaran secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Fahturrohman (2015: 130) mengatakan “Pengalaman belajar yang akan benar-benar efektif, harus menggunakan seluruh roda belajar, dari pengaturan tujuan, melakukan observasi dan eksperimen, memeriksa ulang dan perencanaan tindakan”.

Menurut Atherton (dalam Fathurrohman 2015:128) mengemukakan bahwa dalam konteks belajar *experiential learning* dapat dideskripsikan sebagai proses pembelajaran yang merefleksikan pengalaman secara mendalam dan dari sini muncul pemahaman baru atau proses belajar. Fathurrohman (2015:128) Pembelajaran *experiential learning* memanfaatkan pengalaman baru dan reaksi pembelajaran terhadap pengalamannya untuk membangun pemahaman dan transfer pengetahuan, keterampilan baru, dan sikap baru atau bahkan cara berpikir baru untuk memecahkan masalah-masalah baru. Fathurrohman (2015:129) menyatakan “Pembelajaran *experiential learning* berpusat pada pembelajaran dan berorientasi pada aktivitas refleksi secara personal tentang suatu pengalaman dan memformulasikan rencana untuk menerapkan apa yang diperoleh dari pengalaman personal tersebut”.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* merupakan model pembelajaran yang memperhatikan dan menitikberatkan pada pengalaman yang akan dialami dan dipelajari oleh peserta didik. Dengan terlibatnya langsung dalam proses belajar dan menkonstruksikan sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan.

## **2. Karakteristik Model Pembelajaran *Experiential Learning***

Kolb (dalam Fahturrohman 2015:129) mengusulkan bahwa *experiential learning* mempunyai enam karakteristik utama, yaitu:

1. Belajar terbaik dipahami sebagai suatu proses, tidak dalam kaitannya dengan hasil yang dicapai.
2. Belajar adalah suatu proses kelanjutan yang didasarkan pada pengalaman.
3. Belajar memerlukan resolusi konflik-konflik antara gaya-gaya yang berlawanan dengan cara dialektis.
4. Belajar adalah proses yang *holistik*
5. Belajar melibatkan hubungan antara seseorang dan lingkungan.
6. Belajar adalah proses tentang menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi.

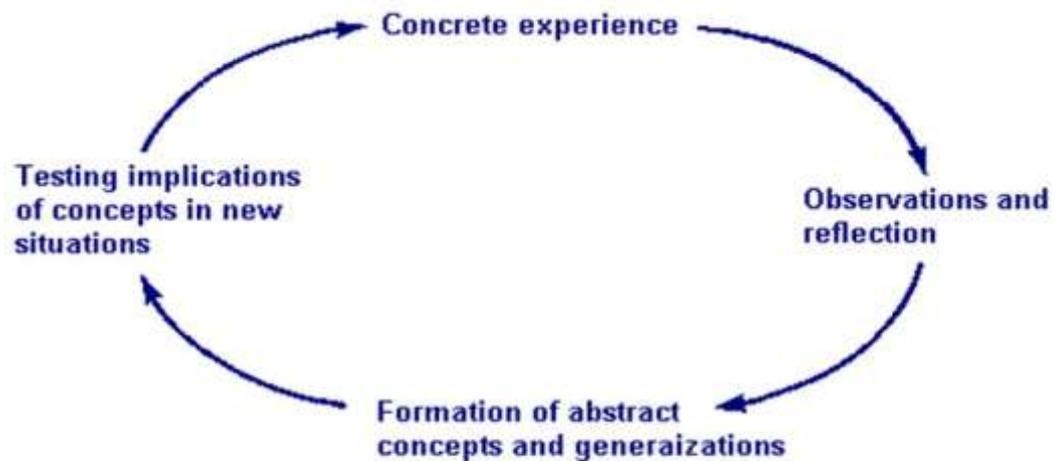
## **3. Tahap-Tahap Model Pembelajaran *Experiential Learning***

Model *Experiential Learning* sebagai pembelajaran dapat dilihat sebagai sebuah siklus yang terdiri dari dua rangkaian yang berbeda, memiliki daya tangkap dalam pemahaman dan memiliki tujuan yang berkelanjutan. Bagaimanapun, kesemua itu

harus diintegrasikan dengan urutan untuk mempelajari apa yang terjadi. Daya tangkap dalam memahami sesuatu sangat dipengaruhi oleh pengamatan yang dialami lewat pengalaman, sementara tujuan yang berkelanjutan berhubungan dengan perubahan dari pengalaman. Komponen-komponen tersebut harus saling berhubungan untuk memperoleh pengetahuan.

Fathurrohman (2015:132) “Pengalaman yang dilakukan sendirian tidak cukup dijadikan pembelajaran, harus dilakukan secara terperinci dan perubahan yang dilakukan sendiri tidak dapat mewakili yang dibutuhkan pembelajaran, untuk itu diperlukan perubahan yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Model *Experiential Learning* mencoba menjelaskan mengapa pembelajaran lewat pendekatan pengalaman belajar berbeda dan mampu mencapai tujuan. Hal ini dibuktikan oleh berkembangnya kecakapan yang cukup baik yang dimiliki oleh beberapa individu setelah dibandingkan dengan individu lain”.

Fathurrohman (2015:134) berpendapat bahwa “Pada dasarnya pembelajaran model *Epxriental learning* ini sangat sederhana dimulai dengan melakukan (*do*), refleksikan (*reflect*), dan kemudian penerapan (*apply*). Jika dielaborasi lagi maka akan terdiri dari lima langkah, yaitu mulai dari proses mengalami (*experience*), berbagi (*share*), analisis pengalaman tersebut (*procces*), menarik kesimpulan (*generalize*), dan penerapan (*apply*)”. Masing-masing tujuan dari rangkaian tersebut kemudian muncullah langkah-langkah dalam proses pembelajaran, yaitu *Concrete experience, Reflective observation, Abstract conceptualization, dan Active experimentation..*



Gambar .: Lewinian *experiential learning* model (Lewin dalam Kolb, 1984)

Fathurrohman (2015:134-135) Adapun penjabaran dari tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Concrete experience (felling)*: Belajar dari pengalaman-pengalaman yang spesifik (Peka terhadap situasi).
2. *Reflective observation (watching)*: Mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perspektif yang berbeda.
3. *Abstract conceptualization (thinking)*: Analisis logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi.
4. *Active experimentation (doing)*: Kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa termasuk pengambilan resiko. Implikasi itu yang diambilnya dari konsep-konsep itu dijadikan sebagai pegangannya dalam menghadapi pengalaman-pengalaman baru.

Kemungkinan belajar melalui pengalaman-pengalaman nyata kemudian direfleksikan dengan mengkaji ulang apa yang telah dilakukannya tersebut. Pengalaman yang telah direfleksikan kemudian diatur kembali sehingga membentuk pengertian-pengertian baru atau konsep-konsep abstrak yang akan menjadi petunjuk bagi terciptanya pengalaman atau perilaku-perilaku baru. Proses pengalaman dan refleksi dikategorikan sebagai proses penemuan (*finding out*), sedangkan proses konseptualisasi dan implementasi dikategorikan dalam proses penerapan (*taking action*). Menurut *experiential learning theory*, agar proses belajar mengajar efektif, seorang peserta didik harus memiliki 4 kemampuan, yakni:

**Tabel 2.2**

**Empat Kemampuan Menurut Teori *Experiential Learning***

Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
(1) <i>Concrete Experience</i> (CE)	Peserta didik melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman.	<i>Feeling</i> (perasaan)
(2) <i>Reflection Observation</i> (RO)	Peserta didik mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi.	<i>Watching</i> (mengamati)
(3) <i>Abstract Conceptualization</i> (AC)	Peserta didik menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat.	<i>Thinking</i> (berpikir)
(4) <i>Active Experimentation</i> (AE)	Peserta didik menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan.	<i>Doing</i> (berbuat)

Sumber: Fathurrohman (2015: 134-135)

#### **4. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Experiential Learning***

Dalam menerapkan model pembelajaran *experiential learning* guru harus memperbaiki prosedur agar pembelajarannya berjalan dengan baik. Menurut Hamalik (dalam Fathurrohman 2015:136-137), mengungkapkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *experiential learning* adalah sebagai berikut:

1. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) mengenai hasil yang potensial atau memiliki seperangkap hasil-hasil tertentu.
2. Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman.
3. Peserta didik dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil atau keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.
4. Para peserta didik ditempatkan didalam situasi-situasi nyata pemecahan masalah.
5. Peserta didik aktif berpartisipasi didalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
6. Keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dipelajari sehubungan dengan mata ajaran tersebut untuk memperluas belajar dan pemahaman guru melaksanakan pertemuan yang membahas bermacam- macam pengalaman tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *experiential learning* disusun dan dilaksanakan dengan berangkat dari hal-hal yang dimiliki oleh peserta didik. Prinsip ini pun berkaitan dengan pengalaman di dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan serta dalam cara-cara belajar yang biasa dilakukan oleh peserta didik.

### **5. Kelebihan dan Kekurangan Model *Experiential Learning***

Fathurrohman, (2015:138) menyatakan bahwa beberapa kelebihan model *Experiential Learning* secara individual adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kesadaran akan rasa percaya diri.
2. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perencanaan dan pemecahan masalah.
3. Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan untuk menghadapi situasi yang buruk.
4. Menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggung jawab.
5. Mengembangkan ketangkasan, kemampuan fisik dan koordinasi.

Fathurrohman (2015:138) Adapun kelebihan model dalam membangun dan meningkatkan kerja sama kelompok antara lain adalah:

1. Mengembangkan dan meningkatkan rasa saling ketergantungan antar sesama anggota kelompok.
2. Meningkatkan keterlibatan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.
3. Mengidentifikasi dan memanfaatkan bakat tersembunyi dan kepemimpinan.
4. Meningkatkan empati dan pemahaman antar sesama anggota kelompok.

Adapun kekurangan *experiential learning* yaitu sulit dimengerti sehingga masih sedikit yang mengaplikasikan model pembelajaran ini.

### **2.1.5. Pengertian, Tujuan, Manfaat, Ciri-ciri, Tahap-tahap, Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Solving***

#### **1. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Solving***

*Problem solving* adalah belajar memecahkan masalah. Pada tingkat ini peserta didik belajar merumuskan pemecahan masalah, memberikan respon terhadap rangsangan yang menggambarkan atau membangkitkan situasi problematika, yang menggunakan semua kaidah yang dikuasainya. *Problem Solving* adalah suatu proses kompleks yang menuntut seseorang untuk mengkoordinasikan pengalaman, pengetahuan, pemahaman, dan intuisi dalam rangka memenuhi tuntutan dari suatu situasi.

*Problem solving* adalah suatu proses mental dan intelektual dalam menemukan masalah dan memecahkan berdasarkan data dan informasi yang akurat, sehingga dapat diambil kesimpulan yang tepat dan cermat (Hamalik, 2001:151). *Problem solving* yaitu suatu pendekatan dengan cara problem identifikasi untuk ketahap sintesis kemudian dianalisis yaitu pemilahan seluruh masalah sehingga mencapai tahap *application* selajutnya *comprehension* untuk mendapatkan *solution* dalam penyelesaian masalah tersebut.

Berdasarkan beberapa konsep tentang pemecahan masalah (*problem solving*) seperti di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud model pembelajaran *problem solving* adalah suatu strategi pembelajaran yang

mengaktifkan peserta didik dan dapat melatih peserta didik untuk menghadapi berbagai masalah serta dapat mencari pemecahan masalah atau solusi dari permasalahan yang ada tersebut.

Mengajar memecahkan masalah berbeda dengan penggunaan pemecahan masalah sebagai suatu strategi pembelajaran. Mengajar memecahkan masalah adalah mengajar bagaimana peserta didik memecahkan suatu permasalahan. Sedangkan strategi pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*) adalah teknik mengajar melalui pemecahan masalah. Dengan demikian perbedaan keduanya terletak pada kedudukan pemecahan masalah itu sendiri. Mengajar memecahkan masalah berarti, pemecahan masalah itu sebagai isi atau *content* dari pelajaran, sedangkan pemecahan masalah sebagai suatu strategi berarti kedudukan pemecahan masalah itu hanya sebagai suatu alat saja untuk memahami materi pengajaran. Untuk menggunakan *problem solving* sebagai sebuah strategi pembelajaran, pendidik perlu melakukan kerja lebih banyak dibandingkan hanya memberikan beberapa permasalahan di papan tulis, kemudian membiarkan peserta didik berlatih dengan mengerjakan permasalahan tersebut. Pendidik perlu menjelaskan kepada peserta didik apa yang pendidik inginkan untuk dipelajari oleh peserta didik, mengapa pendidik menggunakan pemecahan masalah untuk mengajar, dan harapan pendidik tentang interaksi antara peserta didik dan peserta didik, serta interaksi antara peserta didik dan peserta didik lainnya. Melalui proses pembelajaran ini, fokus pendidik adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan pemahaman mereka mengenai konsep-konsep penting (bukan hanya prosedur pemecahan masalah). Pencapaian terbaik didapatkan dengan permasalahan yang nyata dan menggunakan waktu lama untuk memecahkannya

serta mampu mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman secara mendalam dibandingkan permasalahan yang membutuhkan waktu yang singkat untuk dipecahkan. Adapun keterkaitan model pembelajaran *problem solving* dengan model pembelajaran *project based learning* adalah model ini sama-sama menjejarkan memecahkan masalah dalam suatu permasalahan secara nyata serta mendorong peserta didik untuk berkeaktifitas dalam mengembangkan pemahaman secara mendalam.

## **2. Tujuan Utama Pembelajaran *Problem Solving***

Tujuan pembelajaran *problem sloving* adalah penguasaan isi belajar dari disiplin, *heuristic* dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. Ibrahim dan Nur (2002:242) mengemukakan tujuan *problem solving* secara rinci, yaitu:

1. Membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah.
2. Belajar berbagi peran melalui keterlibatan dalam pengalaman nyata.
3. Menjadi para peserta didik yang otonom.

## **3. Manfaat Pembelajaran *Problem Solving***

Manfaat dari *problem solving* pada proses belajar mengajar adalah untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik. Model problem solving memberikan beberapa manfaat antara lain:

1. Mengembangkan sikap keterampilan peserta didik dalam memecahkan permasalahan, serta dalam mengambil keputusan secara objektif dan mandiri.

2. Mengembangkan kemampuan berpikir pada peserta didik, anggapan yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir akan lahir bila pengetahuan makin bertambah.
3. Melalui *problem solving* kemampuan berpikir tadi, diproses dalam situasi atau keadaan yang benar-benar dihayati, dimintai peserta didik serta dalam berbagai macam ragam alternatif.
4. Membina pengembangan sikap perasaan ingin tahu lebih jauh dan cara berpikir objektif mandiri, krisis analisis baik secara individual maupun kelompok.

#### **4. Ciri-ciri Pembelajaran *Problem Solving***

Ciri-ciri pembelajaran *problem solving* menurut Tjadimojo (2001:3) yaitu:

1. Model *problem solving* merupakan rangkaian pembelajaran artinya dalam implementasi *problem solving* ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik.
2. Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah, model ini menempatkan sebagai inti dari proses pembelajaran.
3. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berfikir secara ilmiah.

#### **5. Tahap-tahap *Problem Solving***

Menurut J. Dewey dalam bukunya W. Gulo (2002:115), *Problem solving* dapat dilakukan melalui enam tahapan yaitu :

No	Tahapan – Tahapan	Kemampuan yang Diperlukan
1.	Merumuskan Masalah	Mengetahui dan merumuskan masalah secara jelas
2.	Menelaah Masalah	Menggunakan pengetahuan untuk memperinci, menganalisa masalah dari berbagai sudut.
3.	Merumuskan Hipotesis	Berimajinasi dan menghayati ruang lingkup, sebab–akibat dan alternatif penyelesaian.
4.	Mengumpulkan dan Mengelompokkan Data Sebagai Bahan Pembuktian Hipotesis	Kecakapan mencari dan menyusun data menyajikan data dalam bentuk diagram, gambar, dan tabel.
5.	Pembuktian Hipotesis	Kecakapan menelaah dan membahas data, kecakapan menghubungkan dan menghitung keterampilan mengambil keputusan dan kesimpulan.
6.	Menentukan Pilihan Penyelesaian	Kecakapan membuat alternatif penyelesaian kecakapan dengan memperhitungkan akibat yang terjadi pada setiap pilihan.

Sumber: W.Gulo (2002:115)

## **6. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Solving***

### **1. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Solving***

Setiap pendekatan tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *Problem Solving* merangsang perkembangan anak untuk berpikir seperti yang dikemukakan Muhsetyo (2007:127) yaitu:

- a. Melatih peserta didik untuk mendesain suatu penemuan.
- b. Berpikir dan bertindak kreatif
- c. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
- d. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- e. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
- f. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- g. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan.

### **2. Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Solving***

Kelemahan *Problem Solving* menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik, tingkat sekolah dan kelasnya serta pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki peserta didik, sangat memerlukan kemampuan dan keterampilan guru. Kurangnya pengetahuan dan keahlian guru seperti yang dikemukakan Mutadi (2010:118) yaitu:

1. Kurangnya pengetahuan dan keahlian guru dalam menerapkan *Problem Solving*.

2. Isi dari kurikulum sangat padat dan tidak memberikan celah untuk *Problem Solving*.
3. Sistem pengujian masih disentralkan dan tidak relevan dengan *Problem Solving*

#### **2.1.6. Teori Sikap Taat**

Sikap adalah suatu bentuk evaluasi atau reaksi terhadap suatu obyek, memihak atau tidak memihak yang merupakan keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), pemikiran (kognisi) dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya (Saifudin A, 2005:67). Menurut Bimo Walgito (2001:89) pengertian sikap adalah keyakinan atau pendapat seseorang terkait situasi, subjek atau objek yang disertai dengan munculnya perasaan tertentu. Perasaan inilah yang akan dijadikan sebagai dasar orang tersebut untuk berperilaku dan merespon menggunakan cara tertentu sesuai dengan pilihannya. Sementara menurut Purwanto (2000:118) sikap adalah suatu cara seorang individu untuk bereaksi atau memberi respon terhadap suatu situasi. Maka dari itu, seseorang yang memiliki sikap positif terkait suatu situasi ataupun objek akan menunjukkan kesenangan dan kesukaan. Lain halnya dengan sikap negatif yang akan menunjukkan suatu ketidaksenangan.

Tidak jauh berbeda, pengertian sikap juga diungkapkan oleh Ahmadi (2007:96) sebagai kesiapan seseorang dalam merespon suatu objek atau situasi tertentu baik bersifat positif maupun negatif secara konsisten.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat diketahui bahwa sikap bisa diartikan sebagai perasaan dan juga pikiran seseorang dalam bertindak laku saat sedang tidak menyukai atau menyukai sesuatu. Pada dasarnya, sikap memiliki tiga komponen penting yaitu emosi, perilaku dan kognisi. Komponen kognitif atau kognisi adalah semua pemikiran yang berkenaan dengan sikap. Sikap yang diambil seseorang dalam mengambil tindakan juga tergantung dari permasalahan apa yang sebenarnya dihadapi.

Sedangkan taat hukum tidaklah lepas dari kesadaran hukum, dan kesadaran hukum yang baik adalah ketaatan hukum, dan ketidak sadaran hukum yang baik adalah ketidak taatan. Pernyataan ketaatan hukum harus disandingkan sebagai sebab dan akibat dari kesadaran dan ketaatan hukum.

Hukum berbeda dengan ilmu yang lain dalam kehidupan manusia, hukum berbeda dengan seni, ilmu dan profesionalis lainnya, struktur hukum pada dasarnya berbasis kepada kewajiban dan tidak diatas komitmen. Kewajiban moral untuk mentaati dan peranan peraturan membentuk karakteristik masyarakat.

Didalam kenyataannya ketaatan terhadap hukum tidaklah sama dengan ketaatan sosial lainnya, ketaatan hukum merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan dan apabila tidak dilaksanakan akan timbul sanksi, tidaklah demikian dengan ketaatan sosial, ketaatan sosial manakala tidak dilaksanakan atau dilakukan maka sanksi-sanksi sosial yang berlaku pada masyarakat inilah yang menjadi penghakim. Tidaklah berlebihan bila ketaatan didalam hukum cenderung dipaksakan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sikap taat berarti tunduk atau patuh atas suatu ketentuan atau orang lain. Sikap taat diwujudkan dalam kemauan untuk menjalankan perintah dan menjauhi larangan. Dengan demikian, sikap taat terhadap hukum adalah tunduk dan patuh terhadap segala ketentuan yang digariskan oleh hukum yang berlaku dengan memenuhi kewajiban yang dibebankan dan tidak melanggar hal-hal yang dilarang dalam hukum.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi sikap menurut Azwar (2013:17) yaitu:

1. Pengalaman pribadi. Untuk dapat menjadi dasar pembentukan sikap, pengalaman pribadi haruslah meninggalkan kesan yang kuat. Karena itu, sikap akan lebih mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi tersebut terjadi dalam situasi yang melibatkan faktor emosional.
2. Pengaruh orang lain yang dianggap penting. Pada umumnya, individu cenderung untuk memiliki sikap yang konformis atau searah dengan sikap orang yang dianggap penting. Kecenderungan ini antara lain dimotivasi oleh keinginan untuk berafiliasi dan keinginan untuk menghindari konflik dengan orang yang dianggap penting tersebut.
3. Pengaruh kebudayaan. Tanpa disadari kebudayaan telah menanamkan garis pengaruh sikap kita terhadap berbagai masalah. Kebudayaan telah mewarnai sikap anggota masyarakatnya, karna kebudayaanlah yang memberi corak pengalaman individu-individu masyarakat asuhannya.
4. Media massa. Dalam pemberitaan surat kabar maupun radio atau media komunikasi lainnya, berita yang seharusnya faktual disampaikan secara objektif cenderung dipengaruhi oleh sikap penulisnya, akibatnya berpengaruh terhadap sikap konsumennya.

5. Lembaga pendidikan dan lembaga agama. Konsep moral dan ajaran dari lembaga pendidikan dan lembaga agama sangat menentukan sistem kepercayaan tidaklah mengherankan jika pada gilirannya konsep tersebut mempengaruhi sikap.
6. Faktor emosional. Kadang kala, suatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari emosi yang berfungsi sebagai semacam penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego.

Menurut Walgito (2004:119) menyatakan bahwa sikap mengandung beberapa komponen yang patut dipahami antara lain:

1. Komponen kognitif (komponen perseptual), yaitu komponen yang berkaitan dengan pengetahuan, pandangan, keyakinan, yaitu hal-hal yang berhubungan dengan bagaimana orang mempersepsi terhadap obyek sikap.
2. Komponen afektif (komponen emosional), yaitu komponen yang berhubungan dengan rasa senang atau tidak senang terhadap obyek sikap. Rasa senang merupakan hal yang positif, sedang rasa tidak senang merupakan hal yang negatif.
3. Komponen konatif (komponen perilaku), yaitu komponen yang berhubungan dengan kecenderungan bertindak terhadap obyek sikap. Komponen ini menunjukkan intensitas sikap, yaitu menunjukkan besar kecilnya kecenderungan bertindak atau berperilaku seseorang terhadap obyek sikap.

### **2.1.7. Teori Kesadaran Hukum**

Di dalam ilmu hukum dikenal adanya beberapa pendapat mengenai kesadaran hukum. Ada yang merumuskan bahwa kesadaran hukum merupakan satu-satunya sumber dari hukum dan kekuatan mengikatnya hukum, serta keyakinan hukum individu dalam masyarakat yang merupakan kesadaran hukum individu adalah dasar atau pokok terpenting dari kesadaran hukum masyarakat. Kesadaran hukum merupakan salah satu unsur penting selain unsur ketaatan hukum yang sangat menentukan efektif atau tidaknya pelaksanaan hukum atau perundang-undangan di dalam masyarakat. Menurut Krabbe dalam Ali (2002:119), kesadaran hukum merupakan kesadaran atau nilai-nilai yang terdapat di dalam diri manusia, tentang hukum yang ada atau tentang hukum yang diharapkan ada. Sedangkan menurut Abdurrahman dalam Nurhidayat (2006:8), menyatakan bahwa kesadaran hukum itu tidak lain dari pada suatu kesadaran yang ada dalam kehidupan manusia untuk selalu patuh dan taat pada hukum. Kesadaran hukum itu berarti juga kesadaran tentang hukum, kesadaran bahwa hukum merupakan perlindungan kepentingan manusia yang menyadari bahwa manusia mempunyai banyak kepentingan yang memerlukan perlindungan hukum.

Kesadaran hukum mempunyai beberapa konsepsi, salah satu diantaranya adalah konsepsi mengenai kebudayaan hukum. Konsepsi ini mengandung ajaran-ajaran kesadaran hukum yang lebih banyak mempermasalahkan kesadaran hukum yang dianggap sebagai mediator antara hukum dengan perilaku manusia baik secara individual maupun kolektif.

Jadi kesadaran hukum tidak lain merupakan pandangan-pandangan yang hidup dalam masyarakat tentang apa hukum itu. Pandangan-pandangan hidup dalam masyarakat bukanlah semata-mata hanya merupakan produk dari pertimbangan-pertimbangan menurut akal saja, akan tetapi berkembang di bawah pengaruh beberapa faktor seperti agama, ekonomi, politik dan lain sebagainya.

Kesadaran hukum itu sendiri menurut Achamad Ali (2002:121) ada dua macam, yaitu:

- a. Kesadaran hukum positif, identik dengan ketaatan hukum.
- b. Kesadaran hukum negatif identik dengan ketidaktaatan hukum.

Kesadaran hukum yang dimiliki seseorang atau warga masyarakat, belum menjamin bahwa seseorang atau warga masyarakat tersebut akan menaati suatu aturan hukum atau perundang-undangan. Sebagai contoh, diberikan oleh Achmad Ali (2002:125), seseorang yang mempunyai kesadaran hukum bahwa melanggar *traffic light* adalah pelanggaran hukum dan menyadari pula bahwa hanya polisi yang berwenang untuk menangkap dan menilangnya, orang itu dengan kesadaran hukumnya tadi, belum tentu tidak melanggar lampu merah. Ketika orang itu melihat tidak ada polisi di sekitar *traffic light*, maka orang itu karena terburu-buru untuk tidak terlambat menghadiri suatu acara penting, mungkin saja akan melanggar lampu merah, sekali lagi dengan kesadaran hukumnya, bahwa dirinya tidak akan tertangkap dan tidak akan dikenai tilang, karena tidak ada seorang polisi pun di sekitar itu.

Kesadaran hukum dengan hukum mempunyai kaitan yang sangat erat, dimana kesadaran hukum merupakan faktor dalam penemuan hukum sehingga kesadaran hukum merupakan sumber dari segala hukum. Jadi, hukum hanyalah hal yang memenuhi kesadaran hukum kebanyakan orang, sehingga undang-undang yang tidak sesuai dengan kesadaran hukum kebanyakan orang akan hilang kekuatan mengikatnya.

Kesadaran hukum adalah sumber dari segala hukum. Dengan kata lain kesadaran hukum tersebut ada pada setiap manusia karena setiap manusia memiliki kepentingan, sehingga apabila hukum tersebut dihayati dan apabila terjadi gesekan kepentingan maka hukum hadir sebagai alternatif penyelesaian. Dengan demikian kesadaran hukum bukan hanya harus dimiliki oleh golongan tertentu saja seperti sarjana hukum, pengacara, polisi, jaksa serta hakim, tetapi pada dasarnya harus dimiliki oleh setiap manusia tanpa terkecuali agar kepentingannya dapat terlindungi.

#### **2.1.8. Peraturan Lalu Lintas**

Peraturan lalu lintas telah di atur dalam UU No 22 tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan. Lalu Lintas di definisikan sebagai gerak kendaraan dan orang di ruang lalu lintas jalan. Jadi pergerakan kita dari suatu tempat ke tempat tujuan dengan menggunakan alat transportasi melalui ruang jalan bisa dikatakan sebagai lalu lintas. Tata tertib lalu lintas sendiri ditujukan untuk mewujudkan, mendukung, dan memelihara keamanan, keselamatan, ketertiban, dan kelancaran lalu lintas. Berbagai tindak penertiban terus diupayakan para polisi lalu lintas demi mewujudkan ketertiban lalu lintas dan kenyamanan berkendara, serta

keselamatan para pengguna jalan raya, baik melalui razia kelengkapan berkendara, kelayakan mengemudi, serta kegiatan-kegiatan diskusi umum dengan tujuan meningkatkan ketertiban dalam berlalu lintas.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 Pasal 77, secara jelas dikatakan bahwa setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan wajib memiliki Surat Izin Mengemudi sesuai dengan jenis kendaraan bermotor yang dikemudikan, namun masih banyak pelajar yang belum layak untuk mengemudikan kendaraan bermotor ketika ditemui di jalanan.

Selain menimbulkan ketidaknyamanan berkendara bagi pengguna jalan yang lain, para pelajar yang sering berkendara sesuka hati ini juga beresiko mencelakai dirinya sendiri. Seringkali diberitakan dalam program-program berita baik di televisi maupun koran, tidak jarang kecelakaan yang melibatkan pengemudi usia pelajar menimbulkan korban jiwa. Peran serta orang tua dalam meminimalisir pelanggaran lalu lintas yang dilakukan oleh usia pelajar nampaknya masih minim, hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya pelajar dibawah umur yang diberikan izin untuk mengemudikan motor tanpa memiliki SIM.

Hal ini dapat terlihat dari data kecelakaan Lalu Lintas dari tahun 2010-2016 setiap tahun meningkat tajam hampir 40 % kebanyakan korban kecelakaan lalu lintas adalah remaja atau pelajar yang berlatar belakang pendidikan sekolah dasar, menengah sampai tingkat atas. Permasalahan ini terus meningkat dengan tidak kepedulian orang tua terhadap keselamatan diri anaknya. Dampak negatif yang sering terjadi dalam permasalahan tersebut selain kecelakaan lalu lintas adalah kemacetan, serta pelanggaran lalu lintas.

Selain terjadinya kecelakaan lalu lintas, pelanggaran terhadap peraturan lalu lintas pun sering terjadi. Kenaikan jumlah pelanggaran yang dilakukan oleh usia pelajar ini tentunya memberikan kesan miris terhadap sikap para pelajar yang terkesan tidak memperdulikan pentingnya keselamatan diri dalam berlalu lintas.

Banyak sekali pelanggaran yang dilakukan oleh pelajar SMP diantaranya, tidak memiliki SIM, tidak menggunakan helm, tidak mematuhi rambu lalu lintas, berboncengan melebihi kapasitas maksimal, modifikasi knalpot dan klakson motor.

Pada usia remaja, ketaatan pada peraturan lalu lintas diharapkan timbul dari diri remaja sendiri. Remaja diharapkan menyadari mengapa harus mentaati peraturan lalu lintas. Pendidikan tentang keamanan dan keselamatan berlalu lintas perlu diberikan sejak dini, dengan membekali pengetahuan dan peraturan lalu lintas pada usia sekolah diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran tertib dan disiplin berlalu-lintas, karena masa ini dianggap paling rawan dibandingkan dengan fase-fase perkembangan lainnya, dan merupakan suatu masa perkembangan yang berada diantara masa kanak-kanak dan dewasa.

Ali dan Ashori (2006:98) mengungkapkan bahwa tugas-tugas perkembangan yang berkembang kurang baik akan menyebabkan remaja melakukan tindakan negatif. Dengan kata lain jika tugas perkembangan dapat dilalui dengan baik, maka remaja akan cenderung bertindak positif. Dalam masa ini, remaja sering dihadapkan pada pilihan yang membuat mereka dilema.

Terkait dengan pelanggaran lalu lintas yang terjadi dikalangan pelajar SMP, yang kita tahu masih dalam tahap perkembangan remaja, dikutip dari buku Psikologi Remaja (Wirawan, 2008:129), di Indonesia, konsep remaja tidak dikenal dalam sebagian undang-undang yang berlaku. Pencegahan pelanggaran tata tertib lalu lintas yang dilakukan oleh siswa adalah tanggung jawab bersama, baik orangtua murid maupun warga sekolah. Dalam lembaga pendidikan formal Sekolah Menengah Pertama (SMP), guru Bimbingan dan Konseling memiliki peranan yang sangat besar untuk membantu siswa dalam mengentaskan permasalahan tersebut. Selain itu, guru Bimbingan dan Konseling pun memegang peran penting dalam menumbuhkan kesadaran siswa dalam berlalu lintas dan mengembangkan pemahaman siswa mengenai berbagai informasi tentang tata tertib lalu lintas. Kesadaran siswa untuk mematuhi peraturan lalu lintas diharapkan dapat mengurangi pelanggaran lalu lintas dan menimbulkan kenyamanan berkendara bagi masyarakat umum.

Seperti yang tertuang dalam buku Pedoman Pelaksanaan Pelayanan Bimbingan dan Konseling (Prayitno, 2004:98), sifat yang diemban bimbingan dan konseling salah satunya yaitu fungsi perbaikan yang bertujuan mengentaskan berbagai permasalahan yang dialami peserta didik. Setelah mengetahui permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan konseling kelompok untuk meningkatkan disiplin siswa dalam berlalu lintas. Dengan diberikan konseling kelompok maka diharapkan siswa mampu meningkatkan disiplin terutama dalam hal berlalu lintas. Di dalam konseling kelompok, individu dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi serta menerima dan menyampaikan pendapat secara logis, efektif dan produktif, kemampuan

bertingkah laku dan berinteraksi sosial, juga berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga diharapkan para siswa dapat berbagi pengalaman dan saling memotivasi satu sama lain sehingga dapat menumbuhkan suatu pemahaman baru untuk dapat memperbaiki tingkah laku sebelumnya dan memunculkan kesadaran bersama dalam hal ini terkait mengenai pentingnya mematuhi peraturan lalu lintas.

### **2.1.9. Kendaraan Roda Dua**

Motor adalah sebuah sepeda yang memiliki roda dua yang digerakan atau dijalankan menggunakan mesin. Sepeda motor diciptakan mulai terinspirasi dari sepeda biasa yang tidak menggunakan mesin, melainkan menggunakan tenaga manusia dengan cara dikayuh menggunakan kaki. Tujuan dari terciptanya sepeda motor adalah untuk memudahkan pada pekerjaan manusia tanpa harus mengeluarkan tenaga yang lebih. Misalnya untuk berpergian atau mengangkut barang dan kegiatan lainnya. Sepeda motor memiliki dua roda yang letaknya lurus antara depan dan belakang yang dapat berjalan dengan kecepatan yang tinggi dibandingkan sepeda biasa yang dikayuh menggunakan kaki.

Kendaraan bermotor adalah kendaraan yang digerakkan oleh peralatan teknik untuk pergerakannya, dan digunakan untuk transportasi darat. Umumnya kendaraan bermotor menggunakan mesin pembakaran dalam (perkakas atau alat untuk menggerakkan atau membuat sesuatu yang dijalankan dengan roda, digerakkan oleh tenaga manusia atau motor penggerak, menggunakan bahan bakar minyak atau tenaga alam). Kendaraan bermotor memiliki roda, dan biasanya berjalan di atas jalanan.

Berdasarkan UU No. 14 tahun 1992, yang dimaksud dengan peralatan teknik dapat berupa motor atau peralatan lainnya yang berfungsi untuk mengubah suatu sumber daya energi tertentu menjadi tenaga gerak kendaraan bermotor yang bersangkutan. Pengertian kata kendaraan bermotor dalam ketentuan ini adalah terpasang pada tempat sesuai dengan fungsinya. Termasuk dalam pengertian kendaraan bermotor adalah kereta gandengan atau kereta tempelan yang dirangkaikan dengan kendaraan bermotor sebagai penariknya.

Jadi dapat disimpulkan kendaraan roda dua merupakan kendaraan yang digerakkan oleh peralatan teknik dan digunakan untuk transportasi darat yang digerakkan oleh manusia.

## **2.2. Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran penyempurnaan dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang semula dikenal dalam Kurikulum 2006. Penyempurnaan tersebut dilakukan atas dasar pertimbangan: (1) Pancasila sebagai Dasar Negara dan pandangan hidup bangsa diperankan dan dimaknai sebagai identitas inti yang menjadi sumber rujukan dan kriteria keberhasilan pencapaian tingkat kompetensi dan pengorganisasian dari keseluruhan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; (2) substansi dan jiwa Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia ditempatkan sebagai bagian integral dari Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan, yang menjadi wahana psikologis-pedagogis pembangunan warga negara Indonesia yang berkarakter Pancasila.

Perubahan tersebut didasarkan pada sejumlah masukan penyempurnaan pembelajaran PKn menjadi PPKn yang mengemuka dalam lima tahun terakhir, antara lain: (1) secara substansial, PKn terkesan lebih dominan bermuatan ketatanegaraan sehingga muatan nilai dan moral Pancasila kurang mendapat aksentuasi yang proporsional; (2) secara metodologis, ada kecenderungan pembelajaran yang mengutamakan pengembangan ranah sikap (afektif), ranah pengetahuan (kognitif), dan pengembangan ranah keterampilan (psikomotorik) belum dikembangkan secara optimal dan utuh (koheren).

Selain itu, melalui penyempurnaan PKn menjadi PPKn tersebut terkandung gagasan dan harapan untuk menjadikan PPKn sebagai salah satu mata pelajaran yang mampu memberikan kontribusi dalam solusi atas berbagai krisis yang melanda Indonesia, terutama krisis multidimensional. PPKn sebagai mata pelajaran memiliki misi mengembangkan keadaban Pancasila, diharapkan mampu membudayakan dan memberdayakan peserta didik agar menjadi warganegara yang cerdas dan baik serta menjadi pemimpin bangsa dan negara Indonesia di masa depan yang amanah, jujur, cerdas, dan bertanggungjawab.

Dalam konteks kehidupan global, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan selain harus meneguhkan keadaban Pancasila juga harus membekali peserta didik untuk hidup dalam kancah global sebagai warga dunia (*global citizenship*). Oleh karena itu, substansi dan pembelajaran PPKn perlu diorientasikan untuk membekali warganegara Indonesia agar mampu hidup dan berkontribusi secara

optimal pada dinamika kehidupan abad 21. Untuk itu, pembelajaran PPKn selain mengembangkan nilai dan moral Pancasila, juga mengembangkan semua visi dan keterampilan abad ke-21 sebagaimana telah menjadi komitmen global.

Bertolak dari berbagai kajian secara filosofis, sosiologis, yuridis, dan pedagogis, mata pelajaran PPKn dalam Kurikulum 2013, secara utuh memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Nama mata pelajaran yang semula Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) telah diubah menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn);
2. Mata pelajaran PPKn berfungsi sebagai mata pelajaran yang memiliki misi pengokohan kebangsaan dan penggerak pendidikan karakter Pancasila;
3. Kompetensi Dasar (KD) PPKn dalam bingkai kompetensi inti (KI) yang secara psikologis-pedagogis menjadi pengintegrasikan kompetensi peserta didik secara linier dan koheren dengan penanaman, pengembangan, dan/atau penguatan nilai dan moral Pancasila; nilai dan norma UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945; nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika; serta wawasan dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.
4. Pendekatan pembelajaran berbasis proses keilmuan (*scientific approach*) yang dipersyaratkan dalam kurikulum 2013 memusatkan perhatian pada proses pembangunan pengetahuan (KI-3), keterampilan (KI-4), sikap spiritual (KI-1) dan sikap sosial (KI-2) melalui transformasi pengalaman empirik dan pemaknaan konseptual. Pendekatan tersebut memiliki langkah generik sebagai berikut:
  - 1) mengamati (*observing*).
  - 2) menanya (*questioning*).

- 3) mengeksplorasi/mencoba (*exploring*).
- 4) mengasosiasi/menalar (*assosiating*).
- 5) mengomunikasikan (*communicating*).

Pada setiap langkah dapat diterapkan model-model pembelajaran yang lebih spesifik. Contohnya model yang diterapkan berupa model proyek seperti Proyek Belajar Kewarganegaraan yang menuntut aktivitas yang kompleks, waktu yang panjang, dan kompetensi yang lebih luas. Kelima langkah generik di atas dapat diterapkan secara adaptif pada model tersebut.

5. Model pembelajaran dikembangkan sesuai dengan karakteristik PPKn secara holistik/utuh dalam rangka peningkatan kualitas belajar dan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan karakter peserta didik sebagai warga negara yang cerdas dan baik secara utuh dalam proses pembelajaran otentik (*authenticinstructional and authentic learning*) dalam bingkai integrasi Kompetensi Inti sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Serta model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik bersikap dan berpikir ilmiah (*scientific*), yaitu pembelajaran yang mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir secara kritis, analistis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.
6. Model penilaian proses pembelajaran dan hasil belajar PPKn menggunakan penilaian otentik (*authentic assesment*). Penilaian otentik mampu menggambarkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Penilaian otentik cenderung fokus pada tugas-tugas kompleks atau kontekstual, memungkinkan peserta didik untuk menunjukkan kompetensi mereka dalam pengaturan yang lebih otentik.

### **2.2.1. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)**

Sesuai dengan PP Nomor 32 Tahun 2013 penjelasan pasal 77 J ayat (1) ditegaskan bahwa Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk Peserta Didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Secara umum tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan PPKn dalam Kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan yakni: (1) sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen dan tanggung jawab kewarganegaraan (*civic confidence, civic commitment, and civic responsibility*); (2) pengetahuan kewarganegaraan; (3) keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (*civic competence and civic responsibility*).

Secara khusus Tujuan PPKn dalam Kurikulum 2013 yang berisikan keseluruhan dimensi tersebut sehingga peserta didik mampu:

1. menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman, dan pengamalan nilai dan moral Pancasila secara personal dan sosial;
2. memiliki komitmen konstitusional yang ditopang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
3. berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif serta memiliki semangat kebangsaan serta cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan

4. berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa, dan warga negara sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial Budaya.

Sedangkan Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Menurut Mulyasa (2007:85) tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, adalah untuk menjadikan peserta didik:

1. mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
2. mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan
3. bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap ditanamkan pada peserta didik sejak usia dini, karena jika peserta didik sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan PPKn di SMP adalah untuk menjadikan warganegara yang baik, yaitu warganegara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, kelak peserta didik diharapkan dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik, serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

## 2.2.2. Materi, Metode, Media

### 1. Materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil materi Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VII semester I Bab 2 buku PPKn K13 revisi 2016 yang membahas tentang Pembelajaran Norma dan Keadilan. Adapun Kompetensi Inti (KI) dalam materi ini yaitu 1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. 4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Sedangkan Kompetensi Dasar (KD) dalam materi ini terdapat pada 3.2 Memahami norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat untuk mewujudkan keadilan. Indikator materi ini pada 3.2.3 Menunjukkan perilaku sesuai norma. Di dalam pembelajaran ini, materi berdasarkan KD dan Indikator dilaksanakan pada pertemuan ke empat yang membahas tentang perilaku sesuai norma dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini memiliki alokasi waktu 1 x 120 menit dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *project based learning*,

metode diskusi dengan model pembelajaran proyek belajar kewarganegaraan. Kegiatan pembelajaran sesuai pendekatan saintifik mulai dari mengamati, menanya, mencari informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Penilaian pada materi ini menggunakan penilaian Kompetensi Sikap, Penilaian Kompetensi Pengetahuan, dan Penilaian Kompetensi Keterampilan.

Selain materi tentang Pembelajaran Norma dan Keadilan, materi pendukung yang berkaitan dengan penelitian ini adalah materi Kelas VIII semester 1 Bab 1 buku PPKn K13 Revisi 2016 tentang Memahami Fungsi dan Kedudukan Pancasila. Kompetensi Inti (KI) dalam materi ini sama dengan Kompetensi Inti (KI) yang terdapat di dalam materi Pembelajaran Norma dan Keadilan, sedangkan Kompetensi Dasar (KD) dalam materi ini terdapat pada 2.1 Mengembangkan sikap yang mencerminkan nilai-nilai luhur Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa. Indikator pada materi ini terdapat pada 2.1.1 Berperilaku peduli sebagai wujud kedudukan dan fungsi Pancasila bagi bangsa dan Negara Indonesia.

Materi ini terdapat pada pertemuan ke lima membahas tentang Membiasakan Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila dalam Berbagai Kehidupan (hal 18). Materi pokok ini memiliki alokasi waktu 1 x 120 menit atau satu kali pertemuan. Model pembelajaran menggunakan *Inquiry learning*, metode diskusi dengan model pembelajaran penyajian komparasi gagasan. Dimana prinsip model ini adalah menyajikan keseluruhan kajian gagasan dari tiap pertemuan. Adapun penilaian pada materi ini adalah Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan.

Materi pendukung selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian ini adalah materi Kelas IX semester 1 Bab 1 buku PPKn KTSP tentang Pembelaan Terhadap Negara. Standar Kompetensi (SK) dalam materi ini yaitu 3. Menampilkan Partisipasi dalam Usaha Pembelaan Negara, sedangkan Kompetensi Dasar (KD) yaitu 3.2 Mengidentifikasi bentuk-bentuk usaha pembelaan Negara. Materi ini dilaksanakan pada pertemuan ke dua yang memiliki alokasi waktu 2 x 40 menit dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab.

## **2. Metode Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Metode pembelajaran, menurut Sagala (2003:50), adalah cara yang digunakan oleh pendidik atau peserta didik dalam mengolah informasi yang berupa fakta, data, dan konsep pada proses pembelajaran yang mungkin terjadi dalam strategi. Dalam proses belajar mengajar, metode yang digunakan banyak sekali ragamnya. Sebagai pendidik, hendaknya pandai dalam menggunakan atau memilih metode yang tepat dan sesuai dengan materi dan kondisi peserta didik.

Tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara optimal jika pemilihan strategi dan metodenya tepat. Perlu diketahui bahwa supaya proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik, dalam pelaksanaan pembelajaran dapat dipilih satu atau lebih metode.

Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa metode merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa macam metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn yang berkaitan dengan penelitian ini, diantaranya:

### 1. *Metode Tanya Jawab*

Metode tanya jawab dalam menyajikan bahan ajar melalui berbagai pertanyaan dari pendidik, terutama apabila dalam proses pembelajaran, pendidik menggunakan *Teknik Klarifikasi Nilai*. Oleh karena itu pendidik dituntut menguasai teknik-teknik bertanya (*Questioning Skills*). Metode ini lebih tepat digunakan dalam pembelajaran yang menekankan keterlibatan peserta didik atau aktivitas peserta didik.

### 2. *Metode Diskusi*

Metode diskusi digunakan untuk tujuan agar dalam proses pembelajaran terjadi komunikasi banyak arah (*Multiway Traffic Communication*). Komunikasi banyak arah yang terdiri dari pendidik-peserta didik, peserta didik-pendidik dan peserta didik-peserta didik sangat dituntut dalam pembelajaran yang berorientasi pada Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA). Akan tetapi dalam menggunakan metode ini salah satu hal yang tidak boleh dilupakan yaitu harus ada masalah yang didiskusikan.

### 3. *Metode Penugasan*

Metode ini berusaha melatih peserta didik untuk melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung yang telah dipersiapkan oleh pendidik. Tujuan penggunaan metode ini adalah agar peserta didik memperoleh pengalaman langsung, nyata, bekerja mandiri dan jujur.

#### 4. *Metode Simulasi*

Metode ini merupakan cara penyajian bahan ajar yang dilakukan secara langsung melalui kegiatan praktek tentang pelaksanaan nilai-nilai dan moral. Melalui metode ini peserta didik dibantu memahami dan menghayati nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat.

#### 5. *Metode Demonstrasi*

Metode ini termasuk metode yang paling sederhana dibanding dengan metode lainnya. Guru mendemonstrasikan/memperlihatkan suatu proses, peristiwa, cara kerja suatu alat dan lain-lain kepada peserta didik. Agar efektif perlu diperhatikan langkah-langkah sebagai berikut: Buat perencanaan yang matang sebelum pembelajaran dimulai, utamanya persiapkan fasilitas yang akan digunakan, Rumuskan tujuan pembelajaran dan pilihlah materi yang tepat untuk didemonstrasikan, Tetapkan apakah demonstrasi yang dimaksud akan dilakukan oleh guru ataukah oleh peserta didik, ataukah oleh guru kemudian diikuti peserta didik, Buat garis besar langkah-langkah demonstrasi, Ciptakan suasana yang tenang dan menarik, Upayakan partisipasi aktif dari seluruh peserta didik, Lakukan evaluasi tentang efektifitas proses dan hasilnya, Untuk mengetahui hasilnya berikan tugas pada peserta didik.

#### 6. *Metode Penemuan (discovery/inquiry) atau Pemecahan Masalah*

*Discovery*; menemukan jawaban berdasar acuan yang telah ada. *Inquiry*; penemuan sesuatu secara orisinil dan mandiri (tanpa mengikuti acuan yang ada). Dalam metode ini dikenal dengan apa yang disebut *five steps of thinking* (John Dewey): Metode ini juga sering disebut metode pemecahan masalah, intinya: Merumuskan masalah, Menemukan beberapa alternatif pemecahan,

Memilih alternatif yang terbaik, Mencoba memecahkan masalah dengan alternatif pilihan, Mengevaluasi hasilnya dan melakukan balikan.

#### 7. Metode Kerja Kelompok

Metode ini merupakan salah satu model pembelajaran untuk memupuk kembangkan hasrat sosial/kemampuan hidup bermasyarakat. Belajar dengan model ini dapat mengembangkan kebutuhan tersebut. Wujudnya bisa kelas sebagai kelompok ataupun kelas dibagi atas beberapa kelompok. Manfaatnya metode kerja kelompok: membiasakan peserta didik bekerjasama, mengembangkan sikap musyawarah dan tanggung jawab bersama secara kolektif, menanamkan kesadaran tanggung jawab diri sesuai dengan status, mengembangkan jiwa kompetitif yang sehat dan semangat belajar, mengembangkan jiwa kepemimpinan.

### **3. Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu pendidik dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik).

Berikut ini merupakan beberapa media pembelajaran yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Media Audio. Media audio berkaitan dengan indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal.
2. Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual, beberapa jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- 1) Film gerak, merupakan sebuah media pembelajaran yang sangat menarik karena mampu mengungkapkan keindahan dan fakta bergerak dengan efek suara, gambar dan gerak, film juga dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan.
- 2) Video, pesan yang disajikan dalam media video dapat berupa fakta maupun fiktif, dapat bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.
- 3) Multimedia, adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer. Multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.

### **2.2.3. Strategi dan Model Pembelajaran**

#### **1. Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Dick dan Carey (2008:15) mengatakan, “Strategi pembelajaran adalah komponen umum dari suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang akan digunakan secara bersama-sama.” Menurut Seels dan Richey (1994:31), strategi pembelajaran adalah spesifikasi untuk memilih dan mengurutkan kejadian dan aktifitas dalam pembelajaran.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran yang melukiskan prosedur sistematis dalam membantu usaha belajar peserta didik,

mengorganisasikan pengalaman belajar, mengatur dan merencanakan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Sedangkan strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yaitu suatu siasat atau kiat yang digunakan untuk memilih dan mengimplementasikan segala teori, pendekatan, teknik, metode, model, media, materi dan sumber-sumber belajar dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang telah ditetapkan. Pada dasarnya tidak ada strategi pembelajaran yang dipandang paling baik, karena setiap strategi pembelajaran saling memiliki keunggulan masing-masing. Strategi pembelajaran yang dinyatakan baik dan tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu belum tentu baik dan tepat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lain. Itulah sebabnya, seorang pendidik diharapkan memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam memilih dan menerapkan berbagai strategi pembelajaran, agar dalam melaksanakan tugasnya dapat memilih alternatif strategi yang dirasakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Berikut ini strategi pembelajaran yang tepat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berkaitan dengan penelitian ini:

1. *Strategi Reading Guide* (Membaca Buku Ajar)

Strategi ini diterapkan jika waktu yang tersedia untuk membahas suatu materi sangat terbatas. Para peserta didik untuk membaca materi yang akan dibahas dengan memberikan dan membuat kisi-kisi panduan.

## 2. *Information Search* (Mencari Informasi)

Strategi ini dapat diterapkan pada materi yang padat, monoton dan membosankan. Materi dapat diambil dari berbagai sumber seperti koran, majalah, tabloid dan sebagainya.

## 3. *Critical Incident* (Pengalaman Penting)

Strategi ini pada umumnya digunakan untuk memulai pembelajaran. Tujuan penggunaan strategi ini adalah untuk melibatkan peserta didik sejak awal dengan meminta peserta didik mengungkapkan pengalaman-pengalamannya. Strategi ini juga cocok digunakan bila tujuan pembelajarannya mengajarkan peserta didik untuk berempati (merasakan apa yang dirasakan orang lain).

## 4. *Small Group Discussion* (Diskusi Kelompok Kecil)

Strategi ini dimaksudkan untuk membangun kerja sama individu dan kelompok, kecakapan analitis, dan kepekaan sosial, serta tanggung jawab individu dalam kelompok.

## 3. *Point Counterpoint* (Adu Argumen)

Strategi ini dimaksudkan untuk merangsang diskusi, membangun argumentasi dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai isu yang kompleks.

## 4. *Active Debate* (Debat Aktif)

*Active debate* merupakan strategi yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, argumentatif dan reflektif. Strategi ini secara aktif melibatkan semua peserta didik di dalam kelas, bukan hanya para pelaku debatnya (presenter) saja.

## 2. Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Model pembelajaran menurut Joyce & Weil (1980, hlm. 3) adalah “*a pattern or a plan, which can be used to shape a curriculum of course, to select instructional material, and to guide a teacher action*”. Artinya, model pembelajaran adalah sejenis pola atau rencana yang dapat digunakan untuk menentukan kurikulum atau pengajaran, memilih materi pelajaran, dan membimbing kegiatan guru.

Joyce & Weil (1986:25) mengelompokkan model pembelajaran ke dalam empat kelompok besar model pembelajaran, yakni (1) *the information processing sources* (model pemrosesan informasi), (2) *the personal sources* (model personal), (3) *the social interaction sources* (model interaksi sosial), dan (4) *behavior modification as a sources* (model modifikasi tingkah laku). Pengelompokkan model pembelajaran tersebut dijabarkan, sebagai berikut:

### 1. *The information processing source* (model pemrosesan informasi)

Model pemrosesan informasi ditekankan pada pengambilan, penguasaan, dan pemrosesan informasi. Model ini lebih memfokuskan pada fungsi kognitif peserta didik. Model ini didasari oleh teori belajar kognitif dan berorientasi pada kemampuan peserta didik memproses informasi yang dapat meningkatkan kemampuannya. Pemrosesan informasi merujuk pada cara mengumpulkan/menerima stimulus dari lingkungan, mengorganisasi data, memecahkan masalah, menemukan konsep, dan menggunakan simbol verbal serta visual.

Model pemrosesan informasi memiliki asumsi bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi yang kemudian diolah sehingga dihasilkan *output* dalam bentuk hasil belajar. Pembelajaran merupakan *output* dari pemrosesan informasi yang berupa kecakapan manusia yang terdiri dari (1) informasi verbal, (2) kecakapan intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap, dan (5) kecakapan motorik.

## 2. *The personal sources* (model personal)

Model personal menekankan pada pengembangan konsep diri setiap individu. Hal ini meliputi pengembangan proses individu dan membangun serta mengorganisasikan dirinya sendiri. Model ini memfokuskan pada konsep diri yang kuat dan realistis untuk membantu membangun hubungan yang produktif dengan orang lain dan lingkungannya.

Model personal bertitik tolak dari teori humanistik, yakni berorientasi pada perkembangan individu. Perhatian utamanya pada emosional peserta didik dalam mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungannya. Model ini menjadikan pribadi peserta didik mampu membentuk hubungan harmonis serta mampu memproses informasi secara efektif.

Model personal mengharuskan guru berupaya menciptakan kondisi belajar yang kondusif, agar peserta didik merasa bebas dalam belajar mengembangkan dirinya baik emosional maupun intelektual.

### 3. *The Social Interaction Sources* (model interaksi sosial)

Model interaksi sosial menekankan pada hubungan personal dan sosial kemasyarakatan di antara peserta didik. Model ini berfokus pada peningkatan kemampuan peserta didik untuk berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses-proses yang demokratis dan bekerja secara produktif dalam masyarakat. Model ini didasari oleh teori belajar Gestalt (*field-theory*).

Model interaksi sosial menitikberatkan pada hubungan yang harmonis antara individu dengan masyarakat. Pokok pandangan model interaksi sosial, yakni obyek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai suatu keseluruhan yang terorganisir. Makna suatu obyek atau peristiwa terletak pada keseluruhan bentuk dan bukan bagian-bagiannya. Pembelajaran akan lebih bermakna apabila materi diberikan secara utuh bukan bagian-bagian.

### 4. *Behavior modification as a sources* (model modifikasi tingkah laku)

Model modifikasi tingkah laku menekankan pada perubahan perilaku yang tampak dari peserta didik sehingga konsisten dengan konsep dirinya. Model ini menekankan bahwa tugas-tugas harus diberikan dalam suatu rangkaian yang kecil, berurutan, dan mengandung perilaku tertentu.

Model ini bertitik tolak dari teori belajar behavioristik, yakni bertujuan mengembangkan sistem yang efisien untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan (*reinforcement*). Model ini lebih menekankan pada aspek perubahan perilaku psikologis dan perilaku yang tidak dapat diamati. Karakteristik model ini

adalah penjabaran tugas-tugas yang harus dipelajari peserta didik lebih efisien dan berurutan.

Implementasi dari model modifikasi tingkah laku adalah meningkatkan ketelitian pengucapan pada anak. Guru selalu memperhatikan tingkah laku belajar peserta didik. Modifikasi tingkah lakudilakukan dengan cara memberikan penguatan terhadap peserta didik.

Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

#### **2.2.4. Penilaian Evaluasi**

Penilaian adalah suatu kegiatan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dan mengetahui keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Davies (1981:108), pengertian penilaian mengacu pada proses yang menetapkan nilai kepada sejumlah tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk-kerja, proses, orang dan objek. Suatu proses pengukuran dalam kegiatan pembelajaran dapat melalui proses membandingkan dengan kriteria yang telah ditentukan oleh guru. Penilaian dalam pembelajaran merupakan pembuatan keputusan nilai keberhasilan didalam suatu pembelajaran melalui perbandingan dengan ketentuan yang berlaku. Penilaian juga merupakan suatu pengukuran keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar. Karena suatu keberhasilan peserta didik juga merupakan keberhasilan guru dalam mentransfer ilmu dengan melalui proses pembelajaran

yang didalamnya terdapat ketentuan-ketentuan yang berlaku dalam proses penilaian antar individu maupun kelompok.

### **1. Kisi-kisi Penilaian**

Dalam ranah kognitif harus diperhatikan pengembangan alat penilaian matapelajaran PPKn di SMP. Perlu diketahui bahwa model-model alat penilaian PPKn SMP dapat dikembangkan sesuai dengan kreasi guru dengan syarat tetap berpedoman pada kisi-kisi soal yang ada.

### **2. Teknik dan Instrumen Penilaian**

Dalam Standar Penilaian dikemukakan bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik menggunakan berbagai teknik penilaian berupa tes, observasi, penugasan perseorangan atau kelompok, dan bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik. Adapun teknik penilaian yang dimaksud meliputi:

1. Teknik tes berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes praktik atau tes kinerja.
2. Teknik observasi atau pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung dan/atau di luar kegiatan pembelajaran.
3. Teknik penugasan baik perseorangan maupun kelompok dapat berbentuk tugas rumah dan/atau proyek.

Sedangkan Instrumen penilaian hasil belajar dapat dibagi atas tiga bagian, ialah instrumen penilaian yang digunakan oleh pendidik, oleh satuan pendidikan, dan oleh pemerintah. Instrumen penilaian hasil belajar yang digunakan pendidik memenuhi persyaratan (a) substansi, yakni merepresentasikan

kompetensi yang dinilai, (b) konstruksi, yakni memenuhi persyaratan teknis sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan, dan (c) bahasa, yakni menggunakan bahasa yang baik dan benar serta komunikatif sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik. Instrumen penilaian yang digunakan oleh satuan pendidikan dalam bentuk ujian sekolah/madrasah memenuhi persyaratan substansi, konstruksi, dan bahasa, serta memiliki bukti validitas empirik. Instrumen penilaian yang digunakan oleh pemerintah dalam bentuk Ujian Nasional memenuhi persyaratan substansi, konstruksi, bahasa, dan memiliki bukti validitas empirik serta menghasilkan skor yang dapat diperbandingkan antar sekolah, antar daerah, dan antar tahun.

Teknik penilaian yang dapat digunakan pendidik kelompok matapelajaran kewarganegaraan dan kepribadian antara lain sebagai berikut:

1. Tes tertulis.

Tes tertulis adalah suatu teknik penilaian yang menuntut jawaban secara tertulis, baik berupa pilihan atau isian. Tes yang jawabannya berupa pilihan meliputi antara lain pilihan ganda, benar-salah, dan menjodohkan, sedangkan tes yang jawabannya berupa isian berbentuk isian singkat atau uraian

2. Observasi.

Observasi atau pengamatan adalah teknik penilaian yang dilakukan dengan menggunakan indera secara langsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati.

### 3. Penugasan.

Penugasan adalah suatu teknik penilaian yang menuntut peserta didik melakukan kegiatan tertentu di luar kegiatan pembelajaran di kelas. Penugasan dapat diberikan dalam bentuk individual atau kelompok. Penugasan dapat berupa pekerjaan rumah atau proyek. Pekerjaan rumah adalah tugas menyelesaikan soal-soal dan latihan yang dilakukan peserta didik di luar kegiatan kelas. Proyek adalah suatu tugas yang melibatkan kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu dan umumnya menggunakan data lapangan.

### 4. Tes Lisan.

Tes lisan dilaksanakan melalui komunikasi langsung antara peserta didik dengan penguji dan jawaban diberikan secara lisan. Tes jenis ini memerlukan daftar pertanyaan dan pedoman penskoran.

### 5. Penilaian Portofolio.

Penilaian portofolio adalah penilaian yang dilakukan dengan cara menilai portofolio peserta didik. Portofolio adalah kumpulan karya-karya peserta didik dalam bidang tertentu yang diorganisasikan untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan/atau kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu.

### 6. Jurnal.

Jurnal merupakan catatan pendidik selama proses pembelajaran yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik yang terkait dengan kinerja ataupun sikap dan perilaku peserta didik yang dipaparkan secara deskriptif.

### 7. Penilaian Diri.

Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan carameminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dankekurangan dirinya, penguasaan kompetensi yang ditargetkan, dan pengamalan perilaku berkepribadian dan menjadi warga Negara yang baik.

### 8. Penilaian antarteman.

Penilaian antarteman merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan, penguasaan kompetensi, dan pengamalan perilaku berkepribadian dan menjadi warga Negara yang baik.

## **3. Prosedur Penilaian**

Pada umumnya, kesulitan yang dihadapi adalah ketika akan menilai hasil belajar PPKn dalam aspek (domain) afektif. Memang hal ini telah menjadi masalah umum yang dihadapi oleh para guru. Tidak dapat disangkal bahwa aspek afektif merupakan bidang tertutup (*close area*) atau tersembunyi (*hidden*) yang ada dalam diri manusia. Tidak seperti aspek kognitif yang dapat diketahui dengan cara penilaian tes. Menilai aspek afektif merupakan tugas yang tidak mudah dilaksanakan secara sederhana. Oleh karena itu, panduan penilaian kelompok mata pelajaran kewarganegaraan sebagai salah satu panduan dalam standar penilaian (Permendiknas Nomor 20 tahun 2007) telah menguraikan hal ini. Salah satu prinsip dalam pengembangan instrumen penilaian adalah diperolehnya instrument yang mampu menggali informasi yang akurat, namun harus cukup praktis dan proses penyusunannya tidak terlalu kompleks sehingga memiliki nilai aplikatif yang tinggi bagi pihak pendidik dan satuan pendidikan.

Dengan memperhatikan prinsip tersebut maka aspek penilaian untuk kelompok matapelajaran kewarganegaraan dibuat klasifikasi sebagai berikut:

1. aspek pemahaman akan hak dan kewajiban diri sebagai warga negara diukur dengan menggunakan tes hasil belajar,
2. aspek atau ciri kepribadian diungkap dengan menggunakan skala kepribadian, dan
3. aspek perilaku berkepribadian diungkap lewat panduan pengamatan dengan menggunakan rubrik penilaian.

### **2.3 Desain Pengembangan Model Pembelajaran ASSURE**

#### **2.3.1. Teori Pengembangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pendidikan Lalu Lintas**

Model pembelajaran yang dianggap mendukung dalam pembelajaran PPKn, khususnya dalam upaya mengembangkan kompetensi peserta didik melalui pembelajaran *project based learning*, karena model ini bertujuan untuk memotivasi dan memberdayakan para peserta didik dalam menggunakan hak dan tanggung jawab kewarganegaraan yang demokratis, sehingga peserta didik dilatih untuk menerapkan sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi yang berlaku di masyarakat dan negara serta diharapkan peserta didik dapat melaksanakan segala aktivitasnya dengan baik.

Penilaian peserta didik selama ini tentang pelajaran PPKn yang tidak menarik dan membosankan sedikit demi sedikit menjadi hilang. Kesan tersebut tentunya bukan tanpa alasan, jika dipandang dari proses pembelajaran hal ini timbul mungkin

diakibatkan secara substansif mata pelajaran PPKn kurang menyentuh kebutuhan peserta didik atau cara penyajiannya tidak membangkitkan minat belajar peserta didik (Wahab, 2006:26).

Dalam penelitian ini kegiatan pembelajaran dalam PPKn berbasis proyek (*social issues or project*) bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), watak (*disposition*) warga negara yang demokratis dan memungkinkan dan mendorong partisipasi dalam pemerintahan dan masyarakat sipil yang beradab. Prinsip pembelajaran *project based learning* adalah belajar peserta didik aktif (*student active learning*), kelompok belajar kooperatif (*cooperative learning*), pembelajaran partisipatorik, dan mengajar yang reaktif (*reactive teaching*).

Budimansyah (2009:23) menjelaskan bahwa strategi instruksional yang digunakan dalam model ini, pada dasarnya bertolak dari strategi "*inquiry learning, discovery learning, problem solving learning, research-oriented learning,*" yang dikemas dalam model "project" ala John Dewey, dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Mengidentifikasi masalah kebijakan publik dalam masyarakat, 2) Memilih suatu masalah untuk dikaji oleh kelas, 3) Mengumpulkan informasi yang terkait pada masalah itu, 4) Mengembangkan portofolio kelas, 5) Menyajikan portofolio, 6) Melakukan refleksi pengalaman belajar.

Dalam model pembelajaran *project based learning*, salah satu materi yang dikaitkan di dalam mata pelajaran PPKn adalah pendidikan lalu lintas. Pendidikan lalu lintas dalam konteks pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkan

kesadaran tertib lalu lintas, sehingga peserta didik mampu mengendalikan atau mengurangi timbulnya kecelakaan lalu lintas.

Upaya untuk mendorong generasi-generasi mendatang mengembangkan sikap dan etika berlalu lintas, yang santun, aman, nyaman, tertib dan selamat, baik bagi dirinya maupun orang lain. Dalam konteks pendidikan, pendidikan lalu lintas berarti melakukan serangkaian usaha secara terprogram dan tersistem untuk melahirkan generasi yang memiliki etika dan budaya tertib berlalu lintas serta menjunjung nilai-nilai Pancasila sebagai dasar Negara dan upaya dalam mempertahankan Negara. Pendidikan Lalu Lintas menfokuskan pada penanaman pengetahuan tentang tata cara berlalu lintas (*transfer of knowledge*) dan menanamkan nilai-nilai (*transform of values*) etika dan budaya tertib berlalu lintas dan membangun perilaku pada generasi muda.

Dalam pendidikan lalu lintas dimaksudkan untuk membangun system nilai yang dapat menanamkan pengetahuan tentang apa dan bagaimana etika dan budaya tertib lalu lintas, merupakan upaya pemahaman peserta didik terhadap keseluruhan norma-norma berlalu lintas. Apa dan bagaimana etika dan budaya tertib lalu lintas ada di dalam UU Nomor 22 Tahun 2009 dan Peraturan Menteri Perhubungan RI No PM 26 Tahun 2015 tentang Standar Keselamatan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan. Oleh karena itu UU No. 22 Tahun 2009 dan Peraturan Menteri Perhubungan RI No PM 26 Tahun 2015 tentang Standar Keselamatan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan merupakan bagian dari sistem nilai yang wajib dikembangkan dalam membangun system pendidikan lalu lintas, dan karenanya

hakekat Pendidikan Lalu Lintas tidak lain adalah pendidikan nilai (values education).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Upaya untuk mendorong generasi-generasi mendatang mengembangkan sikap dan etika berlalu lintas, yang sopan, aman, nyaman, tertib dan selamat, baik bagi dirinya maupun orang lain keduanya memfokuskan pada pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai sistem nilai yang diterima oleh masyarakat Indonesia.

Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di persekolahan memiliki partisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara termasuk anti-korupsi. Agar generasi muda secara sadar mampu membangun sistem nilai yaitu etika dan budaya berlalu lintas yang aman, santun, selamat, tertib dan lancar yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

Secara implisit indikator ketercapaian pendidikan lalu lintas, sudah tertuang dalam standar kelulusan pada mata pelajaran PPKn seperti sikap positif terhadap norma-norma, berarti mentaati semua aturan yang ada termasuk Peraturan lalu Lintas. Menampilkan perilaku yang baik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, termasuk mentaati rambu-rambu lalu lintas merupakan

wujud perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Jadi PPKn erat hubungannya dengan Pendidikan Lalu Lintas.

### **2.3.2. Konsep Model yang Dikembangkan**

#### **2.3.2.1. Konsep Model Pembelajaran *Project Based Learning* Desain ASSURE**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ASSURE yang merupakan salah satu model yang dapat menuntun pembelajar secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif. Model ASSURE pada pelaksanaannya memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas. Jadi dengan melakukan perencanaan secara sistematis, dapat membantu memecahkan masalah dan membantu mempermudah menyampaikan pembelajaran.

Jika mencermati serangkaian proses perumusan standar isi mata pelajaran PPKn, mulai dari konsep Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas hingga finalisasi di Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), tampak bahwa pembelajaran PPKn mengedepankan “praktek kewarganegaraan”. Indikasinya ialah bahwa pembelajaran PPKn menekankan kepada “pengalaman belajar, pengalaman sikap dan keterampilan yang baru” (Puskur Balitbang Depdiknas, 2005: 142) sebagai warga negara muda. Untuk itu, pembelajaran PPKn yang kontekstual dan penuh makna (*meaningfulness*) harapannya agar dapat membangun kecerdasan, keterampilan dan karakter warga negara Indonesia yang ideal. Untuk itu, “Praktek Belajar Kewarganegaraan dianggap sebagai inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami teori kewarganegaraan melalui

pengalaman belajar praktik-empirik (Puskur Balitbang Depdiknas, 2005: 143-144).

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa mata pelajaran yang dirancang baik diawali dengan timbulnya minat peserta didik dan kemudian berlanjut pada penyajian material baru, melibatkan para peserta didik dalam praktik dengan umpan balik, menilai pemahaman mereka, dan memberikan kegiatan tindak lanjut yang relevan.

Model ASSURE menggabungkan semua kegiatan instruksional. Model ASSURE dalam Adelina Hasyim (2016: 96) menggunakan tahap demi tahap untuk membuat perancangan pembelajaran yang dapat dilihat yaitu ASSURE,

1. A yang berarti *Analyze learners*,
2. S berarti *State Objectives*,
3. S berarti *Select strategi, technology, media, and material*,
4. U berarti *Utilize strategy, technology, media and material*,
5. R berarti *Requires learner participation* dan
6. E berarti *Evaluated and revise*

## **2.4. Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran**

### **2.4.1. Analisis Kebutuhan Siswa**

Model ASSURE memberikan pendekatan yang sistematis untuk menganalisis karakteristik para peserta didik yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk belajar. Analisis tersebut menyediakan informasi yang memungkinkan secara strategis merencanakan pelajaran yang disesuaikan agar memenuhi kebutuhan

spesifik para peserta didik. Dalam merencanakan ruang kelas adalah dengan mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik pebelajar yang disesuaikan dengan hasil belajar. Jawaban sementara terhadap identifikasi dan analisis ini akan menjadi pemandu dalam mengambil keputusan saat merancang kegiatan pembelajaran. Faktor kunci yang diperhatikan dalam analisis pembelajar adalah sebagai berikut:

### 1. Karakteristik Umum

Karakteristik umum peserta didik dapat ditemukan melalui variabel yang konstan, seperti, jenis kelamin, umur, tingkat perkembangan, tingkat intelegensi, kelas, budaya dan faktor sosial ekonomi serta etnik. Karakteristik yang bersifat umum ini tidak berhubungan dengan isi pelajaran. Semua variabel konstan tersebut, menjadi patokan dalam merumuskan strategi dan media yang tepat dalam menyampaikan bahan pelajaran. Analisis awal karakteristik umum para pembelajar dapat dilakukan dengan pemahaman latar belakang dan dipadukan dengan pengamatan atas sikap dan ketertarikan para siswa terhadap proses pembelajaran. Dengan demikian, kita dapat merancang dan menerapkan mata pelajaran yang bermakna yang memperhatikan kebutuhan unik tiap peserta didik.

### 2. Kompetensi Dasar Spesifik

Penelitian terbaru mengungkapkan bahwa pengetahuan sebelumnya dipunyai para peserta didik tentang sebuah subjek tertentu mempengaruhi bagaimana dan apa yang mereka bisa pelajari lebih banyak dari pada yang dilakukan sifat psikologi apa pun. Kompetensi dasar spesifik, merujuk pada pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki pemelajar atau yang belum dimiliki:

- 1) Keterampilan prasyarat (*perquisite skills*)
- 2) Keterampilan yang dituju (*target skills*)
- 3) Keterampilan untuk mempelajari (*study skills*)

Hal ini akan memudahkan dalam merancang suatu pembelajaran agar penyampaian materi pelajaran dapat diserap dengan optimal oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

### 3. Gaya Belajar

Gaya belajar yang dimiliki setiap pembelajar berbeda-beda dan merujuk pada serangkaian sifat psikologis yang menentukan bagaimana seorang individual merasa, berinteraksi dengan, dan merespons secara emosional terhadap lingkungan belajar. Contoh-contohnya meliputi kecerdasan majemuk, preferensi dan kekuatan perceptual, kebiasaan memproses informasi, motivasi, dan faktor-faktor fisiologis. Tujuan dalam menggunakan informasi mengenai gaya belajar peserta didik adalah menyesuaikan pengajaran agar lebih baik memenuhi kebutuhan individual para pembelajar.

#### **2.4.2. Merumuskan Standar dan Tujuan**

Menyatakan standar dan tujuan pembelajaran yang spesifik untuk kegiatan yang dilakukan. Tujuan belajar merupakan pernyataan dari apa yang akan dicapai para pembelajar, bukan bagaimana mata pelajaran diajarkan. Tujuan yang dinyatakan dengan baik akan memperjelas tujuan, perilaku yang diinginkan, kondisi dan kinerja yang akan diamati dan tingkat pengetahuan atau kemampuan baru yang akan dikuasai pembelajar. Dengan mengetahui standar dan tujuan belajar, kita bisa lebih baik dalam memilih dengan cermat strategi, teknologi dan media yang

akman digunakan dalam pembelajaran. Ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Sanjaya (2008: 122-123) sebagai berikut:

1. Rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran.
2. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa
3. Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran
4. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran. 32 Tujuan pembelajaran yang berbasis ABCD, difokuskan pada tujuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Rumusan baku ABCD dijabarkan sebagai berikut:

A = Audience

Pembelajar atau peserta didik dengan segala karakteristiknya. Siapa pun peserta didik, apa pun latar belakangnya, jenjang belajarnya, serta kemampuan prasyaratnya sebaiknya jelas dan rinci.

B = Behavior

Perilaku belajar yang dikembangkan dalam pembelajaran. Perilaku belajar mewakili kompetensi, tercermin dalam penggunaan kata kerja. Kata kerja yang digunakan biasanya kata kerja yang terukur dan dapat diamati.

C = Conditions

Situasi kondisi atau lingkungan yang memungkinkan bagi pebelajar dapat belajar dengan baik. Penggunaan media dan metode serta sumber belajar menjadi bagian dari kondisi belajar ini. Kondisi ini sebenarnya menunjuk pada

istilah strategi pembelajaran tertentu yang diterapkan selama proses belajar mengajar berlangsung.

D = Degree

Persyaratan khusus atau kriteria yang dirumuskan sebagai baku sebagai bukti bahwa pencapaian tujuan pembelajaran dan proses belajar berhasil. Kriteria ini dapat dinyatakan dalam presentase benar (%), menggunakan kata-kata seperti tepat/benar, waktu yang harus dipenuhi, kelengkapan persyaratan yang dianggap dapat mengukur pencapaian kompetensi.

### **2.4.3. Memilih Materi, Media, Teknologi, Model**

Setelah menganalisis dan menyatakan standar dan tujuan pembelajaran, maka tugas selanjutnya adalah membangun jembatan diantara kedua titik tersebut dengan memilih strategi pengajaran, teknologi dan media yang disesuaikan, serta memutuskan materi yang akan diberikan.

#### **1. Memilih strategi pembelajaran**

Pemilihan strategi pembelajaran disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu juga memperhatikan gaya belajar dan motivasi peserta didik yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat mengandung ARCS model. ARCS model dapat membantu strategi mana yang dapat membangun Attention (perhatian) peserta didik, pembelajaran berhubungan yang Relevan dengan keutuhan dan tujuan, *Convident*, desain pembelajaran dapat membantu pemaknaan pengetahuan oleh peserta didik dan *Statisfaction* dari usaha belajar peserta didik. Strategi pembelajaran dapat terlebih dahulu menentukan metode yang tepat.

2. Memilih teknologi dan media yang sesuai dengan bahan ajar Menurut Gerlach, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Bentuk media adalah bentuk fisik dimana sebuah pesan digabungkan dan ditampilkan. Bentuk media meliputi, sebagai contoh, diagram (gambar diam dan teks) slide (gambar diam lewat proyektor) video (gambar bergerak dalam TV), dan multimedia komputer (grafik, teks, dan barang bergerak dalam TV). Setiap media itu mempunyai kekuatan dan batasan dalam bentuk tipe dari pesan yang bisa direkam dan ditampilkan. Memilih sebuah bentuk media bisa menjadi sebuah tugas yang kompleks-merujuk kepada cakupan yang luas dari media yang tersedia, keanekaragaman peserta didik dan banyak tujuan yang akan dicapai. Memilih format media dan sumber belajar yang disesuaikan dengan pokok bahasan atau topik. Peran media pembelajaran menurut Smaldino yaitu:

1. Memilih, mengubah, dan merancang materi
  2. Memilih materi yang tersedia
  3. Melibatkan spesialis teknologi/media
  4. Menyurvei panduan referensi sumber dan media
  5. Mengubah materi yang ada
  6. Merancang materi baru
3. Memilih Materi

Ada tiga pilihan dalam memilih materi:

1. Memilih materi yang tersedia
2. Mengubah materi yang ada

Untuk memenuhi kebutuhan beragam dari peserta didik, materi yang siap pakai sering kali membutuhkan modifikasi agar lebih tepat lagi selaras dengan tujuan belajar.

3. Merancang materi baru

Merancang materi baru dapat dilakukan apabila materi yang siap pakai tidak tersedia, atau material yang ada tidak bisa dimodifikasi dengan mudah.

4. Menggunakan media dan bahan ajar

Tahap ini menggunakan media dan bahan ajar melibatkan perencanaan guru dalam menggunakan teknologi, media, dan materi. Ada lima proses “5P” yaitu:

1. *Preview the materials* (kaji bahan ajar)
2. *Prepare the materials* (siapkan bahan ajar)
3. *Prepare environment* (siapkan lingkungan)
4. *Prepare the learners* (siapkan peserta didik)
5. *Provide the learning experience* (tentukan pengalaman belajar)

#### **2.4.4. Memanfaatkan Materi, Media, Teknologi dan Model**

Perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* ke *student-centered*, yang lebih memungkinkan peserta didik memanfaatkan materi, baik secara mandiri maupun kelompok kecil daripada mendengarkan presentasi guru secara klasikal.

Untuk mengaplikasikan media dan materi, baik untuk *teacher-centered* maupun *student-centered*, perlu melakukan 5 P yaitu:

1. *Preview the materials* (mengkaji bahan ajar)

Seorang Pengajar tidak pernah menggunakan materi tanpa melakukan pengkajian awal dahulu. Selama proses pemilihan, harus menentukan apakah materi itu sesuai untuk pebelajar dan tujuan yang telah ditetapkan.

2. *Prepare the materials* (siapkan bahan ajar)

Pengajar perlu menyiapkan media dan materi untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan. Langkah pertama adalah menyiapkan seluruh materi dan peralatan yang dibutuhkan oleh peserta didik, dan menentukan urutan apakah yang akan digunakan untuk memanfaatkan media dan materi tersebut. Apakah yang akan dilakukan peserta didik? Guru membuat daftar urutan materi dan perlengkapan yang diperlukan untuk tiap pelajaran dan urutan presentasi kegiatan.

3. *Prepare Environment* (siapkan lingkungan)

Dimanapun kegiatan pembelajaran dilakukan, fasilitas harus ditata terlebih dahulu sebelum peserta didik menggunakan media dan materi pembelajaran. Faktor-faktor yang sering dianggap perlu dalam situasi pembelajaran tertentu, seperti tempat duduk yang nyaman, ventilasi yang baik misal suhu udara, pencahayaan dll.

4. *Prepare the learners* (siapkan pebelajar)

Banyak hasil riset menunjukkan bahwa belajar dari suatu kegiatan tergantung pada bagaimana peserta didik disiapkan untuk kegiatan pembelajaran. Beberapa fungsi seperti, mengarahkan perhatian, meningkatkan motivasi, menjelaskan secara rasional dalam mempelajari suatu materi, merupakan kegiatan untuk

menyiapkan peserta didik, naik kelas yang *teacher-centered* maupun *student-centered*.

5. *Provide the learning experience* (tentukan pengalaman belajar)

Jika materi itu berpusat pada guru, maka guru harus menyajikan sebagai seorang profesional. Jika pengalaman yang akan diberikan kepada peserta didik *student-centered*, guru harus berperan sebagai fasilitator atau pembimbing, yang membantu peserta didik menggali topik dari internet, mendiskusikan isi, menyiapkan materi portofolio, atau menyajikan informasi kepada teman sekelas.

#### **2.4.5. Melibatkan Partisipasi Peserta Didik**

Tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi peserta didik terhadap materi dan media yang kita tampilkan. Seorang guru pada era teknologi sekarang dituntut untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi ketimbang sekedar memahami dan memberi informasi kepada peserta didik. Ini sejalan dengan gagasan konstruktivis bahwa belajar merupakan proses mental aktif yang dibangun berdasarkan pengalaman yang autentik, dimana para peserta didik akan menerima umpan balik informative untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar.

#### **2.4.6. Evaluasi Dan Revisi**

Evaluasi berguna untuk melakukan penilaian apakah seluruh proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik, atau ada proses pembelajaran yang perlu ditingkatkan dan diperbaiki untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran kegiatan itu

sendiri. Penilaian dan perbaikan adalah aspek yang sangat mendasar untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Penilaian dan perbaikan tersebut berupa:

1. Penilaian Hasil Belajar Siswa,

Penilaian Hasil belajar siswa, meliputi:

- 1) Penilaian Hasil Belajar Siswa yang Otentik,
- 2) Penilaian Hasil Belajar Portofolio
- 3) Penilaian Hasil Belajar yang Tradisional / Elektronik.

2. Menilai dan Memperbaiki Strategi, teknologi dan Media

Evaluasi juga menilai metode dan media pembelajaran. Apakah materi pembelajarn efektif? Dapatkah meningkatkan pembelajaran? Apakah penyajian membutuhkan waktu yang lebih banyak daripada apa yang seharusnya? Analisis reaksi pebelajar pada metode pembelajaran dapat membantu untuk memperoleh data dengan cara yang halus. Misalnya: diskusi guru dengan peserta didik mengindikasikan bahwa peserta didik lebih suka belajar mandiri pada waktu presentasi kelompok. Percakapan dengan spesialis media akan memutuskan perhatian pada nilai khusus media dalam suatu unit pembelajaran, yang diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran dimasa mendatang.

3. Revisi Strategi, Teknologi, dan Media.

Langkah terakhir adalah melihat kembali hasil data evaluasi yang dikumpulkan. Adakah kesenjangan antara apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Apakah peserta didik mencapai suatu tujuan? Bagaimana peserta didik mereaksi materi dan media yang disajikan? Apakah pengajar puas dengan niali materi yang dipilih? Pengajar seharusnya meleakukan refleksi pelajaran dan tiap komponen di dalamnya. Buat catatan segera sebelum

mengimplementasikan pelajaran lagi. Bila dari hasil data evaluasi menunjukkan ada kelemahan pada komponen tertentu, kembalilah pada bagian itu dengan merencanakan dan merevisinya.

## **2.5. Desain Konsep Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)**

Menurut Bruce Joice dan Marcha Wele ada beberapa teori konsep Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) antara lain:

### **2.5.1. Tujuan dan Asumsi**

Tujuan dan asumsi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dapat ditingkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan supaya peserta didik lebih tertantang untuk belajar dan pengetahuan yang dimiliki peserta didik lebih bermakna di kelas VII SMP Negeri 1 Abung Selatan, SMP Negeri 7 Kotabumi, dan SMP Negeri 10 Kotabumi.

### **2.5.2. Sintakmatik**

Adapun langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning* adalah:

#### **1. Penentuan pertanyaan mendasar (*Start With the Essential Question*).**

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.

2. Mendesain perencanaan proyek (*Design a Plan for the Project*).

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3. Menyusun jadwal (*Create a Schedule*)

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain:

(1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat deadline penyelesaian proyek, (3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

#### 5. Menguji hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

#### 6. Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

### **2.5.3. Sistem Sosial**

Sistem sosial secara bersama melakukan komunikasi dengan petugas, mengsosialisasikan kepada masyarakat.

### **2.5.4. Prinsip Pengelolaan**

Prinsip Pengelolaannya yaitu mencatat kejadian-kejadian yang pernah melakukan pelanggaran lalu lintas dengan cara berdialog dengan petugas.

### **2.5.5. Sistem Pendukung**

Sistem pendukung memberikan contoh pendidikan lalu lintas kepada peserta didik bagaimana tata cara mengendarai kendaraan roda dua di jalan raya.

### **2.5.6. Dampak Instruksional dan Pengiring**

Dapat berpartisipasi dalam membantu tugas kepolisian serta dinas perhubungan dalam menindaklanjuti bagi yang melanggar peraturan lalu lintas di jalan raya serta Melakukan sosialisasi kepada masyarakat tentang cara menggunakan kendaraan roda dua dengan baik, kemudian menggunakan *safety ride* seperti memakai helm berstandar Nasional, melengkapi kaca spion serta melengkapi surat-surat kendaraan roda dua lainnya.

### **2.6. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan**

Terdapat beberapa hasil Penelitian Yang Relevan yang berkaitan dengan penelitian model *project based learning*, diantaranya:

1. Penelitian oleh Fifi Kurnia Santi (2015) yang berjudul Peningkatan Tanggung jawab Belajar Matematika Melalui Startegi *Project Based Learning* pada Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Muhammadiyah 1 Surakarta Tahun 2014/2015.

Hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan tanggung jawab belajar matematika yang dapat dilihat dari indikator yaitu: 1) Menyelesaikan tugas dengan tidak menyontek (mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh), sebelum tindakan 10 siswa (38,46%), setelah tindakan 23 siswa (92%); 2). Berani menyampaikan pendapatnya atau mempresentasikan hasil kerja kelompok (melaksanakan dan dapat menjelaskan informasi yang diperoleh dari tugas yang diperintahkan), sebelum tindakan 12 siswa (46,15%), setelah tindakan 20 siswa (80%). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa

penerapan strategi *Project Based Learning* dapat meningkatkan tanggung jawab belajar matematika.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajaran yang diterapkan sama menggunakan *Project Based Learning*. Perbedaannya terletak pada penerapan model pembelajaran peneliti dimana dapat terlihat dengan menggunakan model pembelajaran tersebut, tingkat kesadaran peserta didik terhadap peraturan lalu lintas mulai membaik dan peserta didik mulai memahami betapa pentingnya keselamatan dalam mengendarai kendaraan roda dua di jalan raya apabila tidak menggunakan *safety riding* yang baik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Pranita Yuliana (2013) yang berjudul *Metode Project Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Integratif Dalam Implementasi Nilai-nilai Karakter*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode *Project Based Learning* sangat kontekstual dengan lingkungan siswa, tema-tema dalam pembelajaran tematik dapat dijadikan kegiatan proyek yang dilaksanakan siswa dengan menggabungkan berbagai pembelajaran, nilai-nilai karakter harus tentu dihasilkan dari proses metode proyek ini pada pembelajaran tematik dikelas, pengembangan sikap mandiri, kerjasama, dan sikap cinta lingkungan dapat ditanamkan pada anak.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada cara penerapan model pembelajaran dengan mengaktifkan peserta didik untuk membuat kelompok dalam memecahkan masalah. Perbedaannya terletak pada penerapan model pembelajaran peneliti dimana proyek ini menanamkan

peserta didik untuk bekerja sama dalam mengidentifikasi suatu permasalahan, kemudian memecahkan masalah tersebut, mencari solusi dari pemecahan masalah tersebut, dan tahap terakhir peserta didik mampu mempresentasikan hasil dari suatu masalah yang telah dikaji.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lilik Nurhayati (2010) yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII E MTsN Banyuwangi Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2009/2010. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan baik penilaian afektif, psikomotorik dan kognitifnya. Diperoleh data persentase hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran 58,88% namun setelah siklus I dan siklus II berlangsung diperoleh data hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu persentase hasil belajar siswa pada siklus I adalah 73,35% dan pada siklus II 83,04%. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan ketika menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Perbedaannya terletak dalam penilaian, dalam penelitian terdahulu belum dijelaskan alat yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Purworini (2006) yang berjudul Model Pembelajaran *Project Based Learning* sebagai Upaya Mengembangkan *Habit of Mind* Studi Kasus di SMP Nasional KPS Balikpapan. Hasil penelitiannya

menunjukkan bahwa melalui evaluasi *pencil and paper test* diperoleh rata-rata 76,03. Dan *authentic assessment* diperoleh rata-rata 76,94. Jika dibandingkan dengan siswa ajaran sebelumnya yang memiliki kemampuan setara, diperoleh rata-rata yang cukup signifikan perbedaannya yaitu nilai rata-rata siswa yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* 76,48 lebih baik dari pada nilai siswa tahun ajaran sebelumnya yang tidak menggunakan model pembelajaran *project based learning* yaitu 66,36. Dengan demikian pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 15,25%.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Kemudian perbedaannya dalam penelitian terdahulu adalah untuk mengetahui pengaruh dari model yang diterapkan terhadap *Habit of Mind* Studi Kasus di SMP Nasional KPS Balikpapan. Sedangkan peneliti dalam penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* tersebut dilakukan untuk membangun sikap taat peserta didik terhadap peraturan lalu lintas khususnya kendaraan roda dua.

## **2.7. Kerangka Konseptual**

Berdasarkan pengalaman yang diperoleh, peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Abung Selatan, SMP Negeri 7 Kotabumi, dan SMP Negeri 10 Kotabumi masih kurang memiliki kesadaran taat pada peraturan lalu lintas. Dalam hal ini disebabkan oleh banyak peserta didik yang tidak memahami akan pentingnya keselamatan dalam mengendarai kendaraan roda dua di jalan raya. Model

pembelajaran yang pendidik gunakan juga kurang menuntut peserta didik untuk bertanggung jawab atas dirinya dan kelompoknya di dalam proses pembelajaran. Atas dasar hal tersebut maka peneliti mencoba untuk menerapkan salah satu model pembelajaran *project based learning* yang dirancang untuk meningkatkan sikap taat pada peraturan lalu lintas kelas VII SMP Negeri 1 Abung Selatan, SMP Negeri 7 Kotabumi, dan SMP Negeri 10 Kotabumi. Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dimana PjBL memungkinkan peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar saintifik berupa kegiatan bertanya, melakukan pengamatan, melakukan penyelidikan atau percobaan, menalar dan menginformasikan. Pelaksanaan model *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalokasikan waktu dan bertanggung jawab terhadap proyeknya. Untuk memudahkan atau memberikan gambaran pada pemikiran dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan kerangka pemikiran yang digambarkan sebagai berikut:



**Gambar. 2.7.1. Kerangka Konseptual**

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode penelitian deskriptif ini dimaksudkan untuk eksplorasi dan klarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial dengan jalan mendeskripsikan jumlah variabel yang berkenaan dengan masalah yang sedang diteliti (Sanapiah Faisal, 2003:22).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sikap ketaatan peserta didik dalam pendidikan lalu lintas. Dengan demikian yang diamati adalah proses pembelajaran secara langsung terjun ke lapangan dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Oleh karena itu pendekatan ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai arti penting ketaatan peserta didik terhadap peraturan lalu lintas.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *development research*. Produk yang akan dikembangkan yaitu model pembelajaran *project based learning* beserta perangkat pendukung pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) untuk peserta didik SMP kelas VII semester genap dengan menggunakan langkah-

langkah yang ada dalam penelitian pengembangan. Sebagaimana diuraikan pada bab II, pengembangan suatu model pembelajaran melalui proses ujicoba dan perbaikan sedemikian sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan rencana dan tujuan pengembangan (Joyce & Weil, 2000: 37). Dengan demikian model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pembelajaran *project based learning* yang meliputi pemrosesan informasi, personal, interaksi sosial, dan modifikasi tingkah laku.

Identifikasi awal disebabkan karena proses pembelajaran mata pelajaran PPKn yang masih belum sesuai dengan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan arti penting menaati norma. Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi diperlukan suatu metode atau model pembelajaran yang baru untuk mata pelajaran PPKn SMP Negeri 1 Abung Selatan, SMP Negeri 7 Kotabumi, dan SMP Negeri 10 Kotabumi agar dapat meningkatkan pemahaman konsep sikap peserta didik terhadap taat peraturan lalu lintas dengan pembelajaran Model *Project Based Learning*.

### **3.2.Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Abung Selatan, di SMP Negeri 7 Kotabumi, SMP Negeri 10 Kotabumi. Pemilihan tempat ini sebagai tempat penelitian adalah dikarenakan kemudahan akses yang diberikan kepada peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian di sekolah tersebut selain itu juga karena peneliti merupakan guru di salah satu sekolah yang akan diteliti. Adapun subyek

penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII Tahun Pelajaran 2017/2018.

### **3.3. Prosedur Penelitian Pengembangan**

#### **3.3.1 Penelitian Pendahuluan**

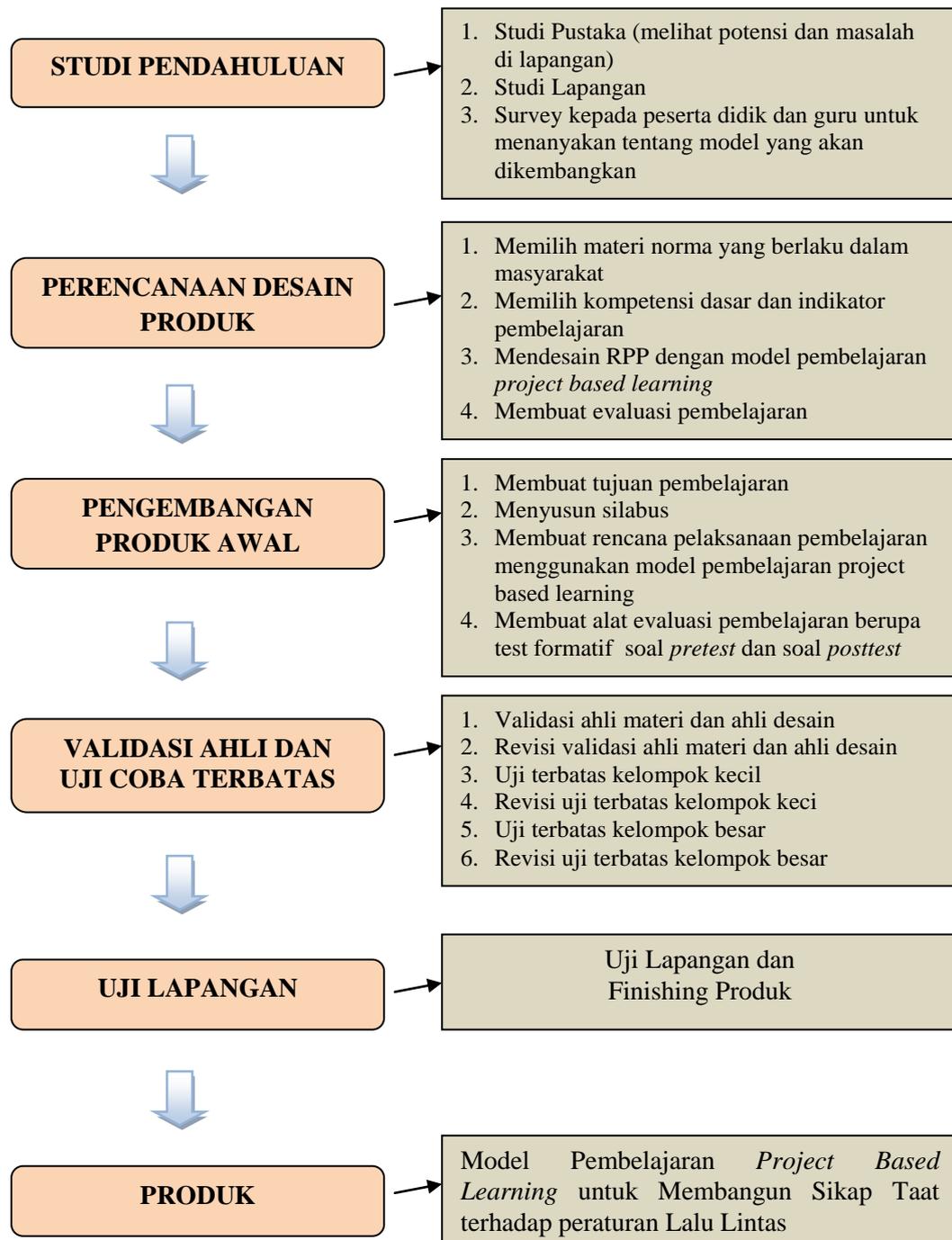
Studi pendahuluan dilakukan baik melalui kepustakaan maupun penelitian lapangan melalui kajian empirik. Pada tahap studi pendahuluan ini dilakukan terlebih dahulu dengan studi literature. Studi literature dilakukan dengan mengkaji kepustakaan berkenaan dengan teori, konsep dan hasil-hasil penelitian yang relevan untuk mendukung studi pendahuluan di lapangan. Literature yang dikaji adalah yang berhubungan dengan kajian tentang *project based learning*, sikap taat, pendidikan lalu lintas, baik yang berasal dari buku referensi, hasil penelitian maupun jurnal ilmiah.

Tujuan studi pendahuluan yaitu untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah, mengumpulkan informasi tentang peraturan lalu lintas, model pembelajaran yang digunakan, dan perangkat pembelajaran yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran.

Kajian literature mengenai karakteristik model pembelajaran *project based learning* juga dilakukan untuk merancang sintaks pembelajaran yang akan diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran pada RPP. Pada akhirnya, informasi yang diperoleh berdasarkan analisis masalah dan studi pustaka digunakan sebagai

bahan untuk perancangan produk pengembangan yaitu model pembelajaran beserta perangkat pendukungnya dan instrumen untuk menilai kualitas produk.

Prosedur pengembangan model pembelajaran *project based learning* dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 Sintak Pengembangan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

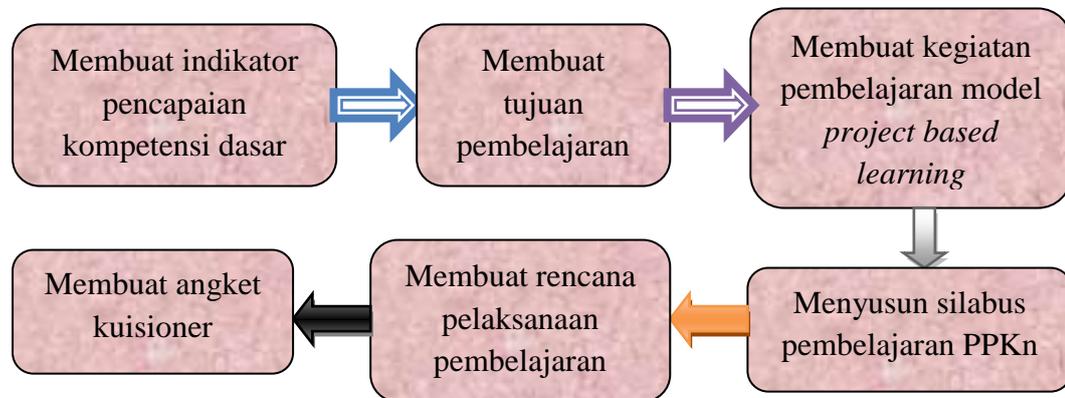
### **3.3.2 Perencanaan Desain Produk**

Pada langkah ini, ada beberapa tahapan yang dilakukan ialah pertama memilih materi pembelajaran kelas VII semester genap yang berdasarkan pada analisis hasil belajar peserta didik pada tahun sebelumnya. Tahap kedua ialah pemilihan kompetensi dasar dan indikator materi. Tahap ketiga ialah mendesain rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Tahap keempat ialah membuat evaluasi. Pada tahap terakhir ini evaluasi berfungsi untuk menilai hasil belajar peserta didik pada ranah afektif, kognitif dan konatif dengan instrumen kuisisioner (angket).

#### **1. Pengembangan Produk Awal**

Langkah pengembangan ini peneliti mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek, sehingga dilakukan analisis terhadap pembuatan indikator pencapaian kompetensi dasar. Kemudian membuat tujuan pembelajaran, dalam membuat tujuan pembelajaran disertai dengan pemilihan media dan sumber belajar yang mendukung kegiatan pembelajaran. Dilanjutkan dengan membuat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Pada kegiatan pembelajaran langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek diterapkan dengan bertahap selama pembelajaran berlangsung. Setelah itu membuat silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar peserta didik dibuatlah angket kuisisioner yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Adapun alur pengembangan model pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran PPKn seperti bagan dibawah ini:



Gambar 3.2 Alur Pengembangan Produk

## 2. Validasi Ahli dan Uji Coba Terbatas

### 1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan data sebagai dasar untuk merevisi produk. Pada langkah ini produk yang dibuat kemudian di validasi oleh beberapa ahli antara lain ahli materi dan desain. Setelah itu dilakukan uji coba terbatas pada kelompok kecil dan kelompok besar. Langkah-langkah dalam kegiatan desain uji coba ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### a) Uji Ahli

Produk awal yang telah dikembangkan diujikan dengan ahli melalui pengisian angket. Uji ahli yang dilakukan meliputi uji ahli materi dan ahli desain. Dalam hal ini digunakan instrumen lembar penilaian validator terhadap Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan perangkatnya yang telah diuji kelayakan pada uji kelayakan instrumen sebelumnya. Setelah dilakukan validasi oleh para ahli, selanjutnya akan dilakukan analisis dari hasil validasi.

b) Revisi Setelah Uji Ahli

Setelah produk awal yang telah dikembangkan oleh peneliti diujikan dengan para ahli melalui pengisian angket yang meliputi ahli materi, dan desain. Apabila ada yang belum baik maka akan dilakukan revisi dengan memperbaiki produk berdasarkan saran dan kritik dari para ahli sampai dengan ahli mengatakan bahwa model pembelajaran *project based learning* untuk membangun sikap taat terhadap lalu lintas sudah benar.

c) Uji Kelompok Kecil

Setelah produk awal yang telah diuji ahli direvisi dengan catatan layak uji coba dengan revisi, dilanjutkan dengan uji kelompok kecil. Uji kelompok kecil diberlakukan pada siswa kelas VIISMP Negeri 1` Abung Selatan, SMP Negeri 7 Kotabumi, dan SMP negeri 10 Kotabumi yang mewakili tiap kelompok dengan memilih 3 orang pada masing-masing kelas sehingga berjumlah 9 orang. Uji kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui efektifitas, efisiensi dan kemenarikan model pembelajaran *project based learning*. Uji coba ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* dan pengisian angket pada subjek tindakan uji kelompok kecil kelas VII di SMP Negeri 1 Abung Selatan, SMP Negeri 7 Kotabumi dan SMP Negeri 10 Kotabumi, dilakukan revisi apabila berdasarkan hasil perhitungan hasil belajar belum mencapai nilai maksimal, model pembelajaran *project based learning* kurang menarik dan sulit pada saat penggunaannya.

d) Uji Kelompok Besar

Produk awal yang telah diuji kelompok kecil, diujikan lagi melalui uji kelompok besar. Uji kelompok besar bertujuan untuk mengetahui efektifitas,

efisiensi dan kemenarikan model pembelajaran *project based learning*. Tujuan tersebut sama dengan tujuan uji kelompok kecil, akan tetapi berbeda pada jumlah subyek yang digunakan. Subyek pada uji kelompok besar adalah 5 peserta didik yang terdiri dari masing-masing sekolah yang berjumlah 15 peserta didik. Uji coba ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* dan pengisian angket pada subjek tindakan uji kelompok besar kelas VII di SMP Negeri 1 Abung Selatan, SMP Negeri 7 Kotabumi dan SMP Negeri 10 Kotabumi, dilakukan revisi apabila berdasarkan hasil perhitungan hasil belajar belum mencapai nilai maksimal, model pembelajaran *project based learning* kurang menarik dan sulit pada saat penggunaannya. Hasil analisis perhitungan data pada uji kelompok ini harus meningkat dari uji coba kelompok sebelumnya. Uji coba dilakukan hingga uji coba lapangan.

e) Uji Coba Lapangan

Uji lapangan diberlakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1` Abung Selatan yang berjumlah 18 peserta didik, SMP Negeri 7 Kotabumi yang berjumlah 18 peserta didik, dan SMP Negeri 10 Kotabumi berjumlah 18 peserta didik. Desain eksperimen yang digunakan pada uji lapangan maupun pada uji kelompok kecil dan kelompok besar adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, yang terdiri kelompok eksperimen tanpa ada kelas kontrol (Sugiyono, 2011:74). Desain ini membandingkan nilai *pretest* (tes sebelum menggunakan model pembelajaran *project based learning*) dengan nilai *posttest* (tes setelah menggunakan model pembelajaran *project based learning*). Desain eksperimen tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.3 Pola *One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

$O_1$  : *Pretest* sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

$O_2$  : *Posttest* setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

(Sugiyono, 2011:75)

Berdasarkan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* untuk melihat penggunaan model pembelajaran *project based learning* untuk membangun sikap taat terhadap peraturan lalu lintas adalah dengan cara melihat selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* ( $O_2 - O_1$ ).

#### f) Penyempurnaan Produk Utama

Setelah melewati langkah uji lapangan, produk utama disempurnakan sehingga dihasilkan model pembelajaran berbasis proyek yang efektif, efisien dan menarik dalam penggunaannya pada proses pembelajaran. Selain produk utama, dihasilkan juga produk pendukung berupa RPP yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* dalam pelaksanaan pembelajarannya.

## 2. Subjek Uji Coba

Uji coba produk dilakukan di sekolah dengan kategori menengah di Abung Selatan dan Kotabumi. Hal tersebut dimaksudkan agar karakteristik yang

mencakup kemampuan peserta didik, kondisi sekolah, dan sebagainya pada sekolah kategori menengah diasumsikan dapat mewakili karakteristik peserta didik dan sekolah pada kategori rendah dan tinggi. Pengkategorian sekolah ini didasarkan pada hasil Ujian Nasional. Selanjutnya diperoleh SMP Negeri 1 Abung Selatan, SMP Negeri 7 Kotabumi, dan SMP Negeri 10 Kotabumi sebagai sekolah yang mewakili kategori menengah untuk uji coba lapangan. Subjek coba penelitian ini adalah peserta didik kelas VII yang berjumlah 18 peserta didik dari masing-masing sekolah dan tiga orang guru mata pelajaran PPKn SMP Negeri 1 Abung Selatan, SMP Negeri 7 Kotabumi, dan SMP Negeri 10 Kotabumi. Guru mata pelajaran diberikan angket penilaian untuk mengetahui skor kepraktisan model pembelajaran beserta perangkat pendukungnya, dan untuk mendapatkan saran-saran sebagai pertimbangan dalam revisi.

Sedangkan peserta didik diberikan angket respons peserta didik untuk mengetahui skor kepraktisan perangkat yang berupa respons peserta didik terhadap pembelajaran, serta angket apresiasi peserta didik dan tes hasil belajar untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya untuk keperluan ujicoba instrumen keefektifan yaitu berupa tes hasil belajar dalam rangka memperoleh tingkat kesulitan dan daya pembeda soal, instrumen tes diujicobakan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Abung Selatan, SMP Negeri 7 Kotabumi, dan SMP Negeri 10 Kotabumi.

Setelah subyek ditentukan maka terlebih dahulu subyek di uji normalitasnya. Hal tersebut agar peneliti dapat mengetahui normal atau tidak subyek yang akan dipakai dalam penelitian. Rumus varian yang digunakan sebagai berikut:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \quad (\text{Sudjana, 2005:273})$$

Keterangan:

$O_i$  : Frekuensi pengamatan

$E_i$  : Frekuensi yang diharapkan

$k$  : Jumlah sampel

Hasil uji normalitas dari data awal subyek uji terbatas kelompok kecil di dapat  $X^2 = 40,0$

$$Dk = k-1 = 9-1 = 8$$

Dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 8$ , dari tabel distribusi chi-kuadrat di dapat  $X^2_{0,95} = 15,5$ . Subyek dikatakan normal karena  $X^2 > X^2_{0,95}$  sehingga subyek dapat dipakai dalam penelitian.

Hasil uji normalitas dari data awal subyek uji terbatas kelompok besar di dapat  $X^2 = 58,7$

$$Dk = k-1 = 15-1 = 14$$

Dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 14$ , dari tabel distribusi chi-kuadrat di dapat  $X^2_{0,95} = 23,7$ . Subyek dikatakan normal karena  $X^2 > X^2_{0,95}$  sehingga subyek dapat dipakai dalam penelitian.

Hasil uji normalitas dari data awal subyek uji terbatas kelompok kecil di dapat  $X^2 = 86,2$

$$Dk = k-1 = 18-1 = 17$$

Dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 17$ , dari tabel distribusi chi-kuadrat di dapat  $X^2_{0,95} = 27,6$ . Subyek dikatakan normal karena  $X^2 > X^2_{0,95}$  sehingga subyek dapat dipakai dalam penelitian.

### **3.4 Variabel Penelitian**

Berdasarkan judul penelitian “Pengembangan model pembelajaran *project based learning*”, maka variabel dalam penelitian pengembangan ini adalah model pembelajaran *project based learning*, efektifitas, dan kemenarikan. Penggunaan variabel dalam penelitian ini untuk mengetahui suatu keadaan tertentu dan diharapkan mendapatkan dampak atau akibat dari eksperimen. Dalam hal ini, perlakuan yang diberikan adalah penggunaan model pembelajaran *project based learning* untuk membangun sikap taat terhadap peraturan lalu lintas kendaraan roda dua pada siswa SMP.

### **3.5 Defenisi Konseptual dan Operasional**

#### **3.5.1 Definisi Konseptual**

*Project based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang peserta didik bekerja secara mandiri untuk menghasilkan produk karya peserta didik bernilai realistik.

### 3.5.2 Definisi Operasional

*Project based learning* merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata.

## 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi beberapa macam bentuk pengumpulan data. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang berlangsung (Sukmadinata, 2011:220).

Data yang telah dikumpulkan diolah dan dianalisis secara deskriptif-kualitatif, yaitu menyajikan data secara rinci serta melakukan interpretasi teoritis sehingga dapat diperoleh gambaran akan suatu penjelasan dan kesimpulan yang memadai.

### 2. Angket

Menurut Sugiyono (2011:25), angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien jika peneliti mengetahui dengan pasti

variabel yang akan diukur dan tahu yang tidak bisa diharapkan dari responden. Angket sebagai teknik pengumpulan data sangat cocok untuk mengumpulkan data dalam jumlah besar. Definisi lainnya dari angket adalah seperangkat pertanyaan tertulis yang diberikan kepada subjek penelitian untuk dijawab sesuai dengan keadaan subjek yang sebenarnya.

Dengan angket bertujuan untuk mengetahui keadaan/data diri, pengalaman, pengetahuan sikap dan pendapatnya. Angket diberikan kepada pendidik dan peserta didik untuk memperoleh data analisis kebutuhan pada tahap pendahuluan. Kemudian angket diberikan pada tim ahli dan uji coba terbatas kelompok dan uji lapangan untuk mengevaluasi model awal yang dikembangkan. Tes diberikan kepada peserta didik berupa tes kompetensi materi Norma yang berlaku dalam masyarakat. Tes diberikan awal (*pre-test*) dan di akhir (*post-test*) proses pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model *Project Based Learning*. Nilai *pre-test* dalam penelitian ini diambil dari data yang diperoleh dari *pre-test* yang dilakukan sebelum mempergunakan model pembelajaran *project based learning* pada awal pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. Sedangkan pemberian *post-test* akan dilakukan pada akhir kegiatan setelah peserta didik menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

### 3. Dokumentasi

Menurut Djam'an Satori (2011:149), studi dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen dan data-data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian lalu

ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian. Dokumentasi biasanya digunakan untuk memperoleh informasi yang berbentuk berbagai catatan berupa buku, foto, video, dan catatan lainnya yang dikaji sehingga data-data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Menurut Arikunto (2010:203) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen angket.

Pedoman hasil angket digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Instrumen ini akan digunakan pada uji coba awal. Beberapa aspek yang diamati untuk dijadikan indikator adalah:

1. Kriteria pembelajaran (*instructional criteria*)
2. Kriteria materi (*material criteria*), yang mencakup isi (content), materi dan aktivitas belajar.
3. Kriteria penampilan (*presentation criteria*), yang mencakup desain antar muka, kualitas dan penggunaan media serta interaktivitas media (Lee & Owen, 2008:367).

Membuat kisi-kisi instrumen dilakukan sebelum membuat instrumen. Berikut ini kisi-kisi instrumen pada angket uji ahli desain, ahli materi dan uji kemenarikan.

#### 1) Kisi-kisi Angket Ahli Desain

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk yang ditinjau dari aspek rekayasa model dan komunikasi visual. Aspek-aspek yang akan diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen dengan kisi-kisi pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain

No	Aspek yang di Evaluasi	Indikator	Jumlah Butir	Jenis Instrumen
1.	Aspek Pembelajaran dengan model <i>project based learning</i> (PjBL)	Kejelasan tujuan pembelajaran/ indikator (realistis dan terukur)	1	Angket
		Relevansi indikator dengan KI/KD	1	
		Sistematika materi (runut dan logis)	1	
		Kejelasan uraian materi	2	
		Relevansi dan konsistensi alat evaluasi	1	
		Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	1	
		Penggunaan bahasa yang baik dan benar	1	
		Penumbuhan motivasi belajar	1	
		Memungkinkan siswa belajar secara mandiri	1	
<b>Jumlah Total</b>			<b>10</b>	

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian (Wahono, 2006)

## 2) Kisi-kisi Angket Ahli Materi

Kisi-kisi angket ahli materi digunakan sebagai panduan penyusunan instrumen yang akan diisi berdasarkan validasi ahli materi. Berikut ini adalah tabel yang menyajikan kisi-kisi angket validasi ahli materi:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek yang di Evaluasi	Indikator	Jumlah Butir	Jenis Instrumen
1	Materi PPKn	Desain materi pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL)	2	Angket
		Isi materi pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL)	3	
		Peran model berbasis proyek (PjBL) dalam pembelajaran	3	
		Penggunaan bahasa	2	
<b>Jumlah Total</b>			<b>10</b>	

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian (Wahono, 2006)

## 3) Kisi-kisi angket uji kemenarikan

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kemenarikan produk ditinjau dari aspek pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Aspek-aspek yang akan diamati dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Uji Kemenarikan

No	Aspek yang di Evaluasi	Indikator	Jumlah Butir
1	Kemenarikan Model pembelajaran <i>project based learning</i>	Kemenarikan model	2
		Interaktifitas peserta didik	3
		Daya tangkap peserta didik	3
		Kegiatan pembelajaran	2
<b>Jumlah Total</b>			<b>10</b>

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian (Wahono, 2006)

Skala pengukuran angket memberikan lima alternatif jawaban sangat baik skor 5, baik skor 4, cukup skor 3, kurang skor 2 dan sangat kurang skor 1. Penskoran butir tiap pernyataan dilakukan sesuai dengan pedoman penskoran yang dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 3.4 Penskoran Angket

Alternatif Jawaban	Skor untuk Pernyataan
	Pernyataan positif (+)
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

#### 4) Tes Formatif

Tes formatif digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Tes ini berupa test *pre-test* dan setelah mendapatkan hasil akan diadakan kembali *post-test* pada pelaksanaan pembelajaran setelah

menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Aspek-aspek yang akan diamati dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi *Pre-Test*

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Nomor Soal
1.2 Memahami norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat untuk mewujudkan keadilan.	1.2.1 Menunjukkan perilaku sesuai norma	2, 3, 14, 18, 20
	1.2.2 Menjelaskan akibat pelanggaran terhadap norma	10
	1.2.3 Menjelaskan arti penting hukum dalam mewujudkan keadilan	4, 5, 6, 7, 8, 9
	1.2.4 Menganalisis proses terbentuknya norma dalam masyarakat	1, 11, 12
	1.2.5 Menjelaskan kesadaran hukum dalam masyarakat	13, 17
	1.2.6 Menjelaskan hakekat hukum dalam masyarakat	5, 15
	1.2.7 Menyebutkan contoh pelaksanaan norma dalam masyarakat	19
Jumlah soal		20
Skor benar = 1 Jumlah soal = 20 Nilai = (skor benar: jumlah soal) x 100		

Tabel 3.6 Kisi-Kisi *Post-Test*

No	Pertanyaan	Jumlah Soal
1.	Menjelaskan macam norma beserta contohnya	1
2.	Membedakan sanksi kebiasaan dengan adat istiadat	1
3.	Menganalisis proses terbentuknya norma	1
4.	Menjelaskan golongan-golongan hukum	1
5.	Menjelaskan akibat pelanggaran terhadap norma	1
Jumlah soal		5
Skor Tiap soal skor No soal 1 = 10 No soal 2-3 = 20 No soal 4-5 = 25 Total skor 10 + 40 + 50 = 100 Nilai = (skor benar: jumlah soal) x 100		

### 3.8 Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga dapat mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2012:335). Data yang diperoleh dari uji coba terbatas kelompok kecil, uji terbatas kelompok besar, uji lapangan dianalisis untuk menghitung efektifitas, efisiensi dan kemenarikan produk.

#### 1. Analisis Data Efektifitas

Efektifitas diperoleh dengan menganalisis data kuantitatif dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* dan *posttest* kemudian diuji menggunakan rumus statistik *N-Gain* sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\langle Sf \rangle - \langle Si \rangle}{Sm - Si}$$

Keterangan:

$\langle g \rangle$  = gain ternormalisasi

$\langle Sf \rangle$  = nilai posttest

$\langle Si \rangle$  = nilai pretest

$Sm$  = nilai maksimum

Tabel 3.7 Nilai Rata-rata Gain Ternormalisasi dan Klasifikasinya

Rata-rata Gain Ternormalisasi	Klasifikasi	Tingkat Efektifitas
$\langle g \rangle \geq 0,70$	Tinggi	Efektif
$0,30 \leq \langle g \rangle < 0,70$	Sedang	Cukup efektif
$\langle g \rangle < 0,30$	Rendah	Kurang efektif

(Hake, 2002:45)

## 2. Analisis Data Kemenarikan

Kualitas daya tarik dapat dilihat dari aspek kemenarikan model pembelajaran *project based learning* terhadap rentang persentasinya sebagai berikut:

Tabel 3.8 Persentase dan Klasifikasi Kemenarikan

Persentase	Klasifikasi Kemenarikan	Klasifikasi
90%-100%	Sangat menarik	Sangat mudah
70%-89%	Menarik	Mudah
50%-69%	Cukup menarik	Cukup mudah
0%-49%	Kurang menarik	Kurang mudah

Tabel di adaptasi dari Elice (2012:69). Adapun persentase diperoleh persamaan:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100 \%$$

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Hasil analisis data penelitian dan pengembangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dapat disimpulkan bahwa:

1. Kondisi peserta didik SMP Negeri 1 Abung Selatan, peserta didik SMP Negeri 7 Kotabumi, dan peserta didik SMP Negeri 10 Kotabumi yang mengendarai sepeda motor ke sekolah menandakan belum sadarnya mereka dalam mematuhi peraturan lalu lintas. Hal ini merupakan salah satu indikasi bahwa belum berhasilnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang patuh terhadap hukum dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila serta ikutserta dalam upaya pembelaan negara. Peranan guru PPKn sangatlah penting dalam hal ini karena dengan ketidaktahuan peserta didik maka guru dapat memberikan solusi agar peserta didik tidak kembali mengulangi pelanggaran-pelanggaran lalu lintas, seperti guru dapat mengundang pihak kepolisian untuk melakukan sosialisasi kepada peserta didik agar peserta didik dapat diberikan pengetahuan yang berkaitan dengan peraturan lalu lintas, baik dari keamanan ketika mengendarai kendaraan roda dua di jalan raya maupun perlengkapan apa saja yang boleh digunakan dalam

mengendarai kendaraan roda dua di jalan raya. Kemudian guru juga dapat mengajak peserta didik untuk mengunjungi kepolisian untuk diberikan pelatihan bagaimana membawa kendaraan roda dua dengan benar. Oleh karena itu, pihak sekolah dan kepolisian harus bekerjasama untuk membantu mengingatkan peserta didik untuk selalu berhati-hati dalam mengendarai kendaraan roda dua ketika di jalan raya agar dapat mengurangi tingkat resiko kecelakaan pada peserta didik.

2. Hasil penelitian ini berupa produk Pengembangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* yang tersusun secara sistematis: melalui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.
3. Desain Pengembangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* memudahkan peserta didik untuk meningkatkan keefektifan belajar, membuat peserta didik kreatif dan dapat memecahkan suatu permasalahan secara bersama-sama. Hal ini juga terlihat dari nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik pada saat diberikan tugas soal. Sehingga produk Pengembangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* layak digunakan sebagai pengembangan model pembelajaran di SMP Negeri 1 Abung Selatan, SMP Negeri 7 Kotabumi dan di SMP Negeri 10 Kotabumi.
4. Hasil analisis data efektifitas diketahui bahwa N-Gain pada uji lapangan efektif karena  $0,78 \geq 0,70$ . Dengan demikian berdasarkan hasil perhitungan rata-rata N-Gain ternormalisasi 0,78 dengan kualifikasi tinggi sehingga penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk membangun sikap taat peserta didik terhadap peraturan lalu lintas terbukti efektif.

5. Hasil analisis data kemenarikan bahwa penggunaan model pembelajaran *project based learning* untuk membangun sikap taat peserta didik terhadap peraturan lalu lintas terbukti memiliki kemenarikan karena diperoleh persentase sebesar 83,3% dengan klasifikasi menarik.

## 5.2 Implikasi

1. Perlunya dilakukan penyuluhan atau sosialisasi kepada anak sekolah yang berkaitan dengan aturan-aturan lalu lintas agar tidak ada lagi kasus pelanggaran lalu lintas yang dilakukan oleh anak di bawah umur dan tercipta tertib dalam berlalu lintas mengenai prosedur yang *safety* dalam berlalu lintas.
2. Peranan orang tua sangat penting di dalam perkembangan anak oleh karena itu, orang tua seharusnya melakukan pengawasan yang lebih apabila mengendarai kendaraan dan memperhatikan segala kegiatan anak terutama dalam suasana lingkungan yang berada disekitarnya. Selain itu sangat perlu bagi orang tua memberikan wawasan kepada anak mengenai berlalu lintas sesuai prosedur dan undang-undang yang berlaku.

## 5.3 Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah diuraikan, maka saran-saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *project based learning* dapat diterapkan untuk menarik minat belajar peserta didik dan membuat peserta didik mampu mengorganisasikan kemampuannya dalam memecahkan masalah pembelajaran melalui suatu proyek nyata.

2. Model pembelajaran *project based learning* dapat digunakan sebagai alternative dalam memberikan variasi dalam proses pembelajaran.
3. Sebagai lembaga pendidikan diharapkan sekolah dapat memfasilitasi sarana dan prasarana pendukung dalam mengembangkan penerapan model pembelajaran *project based learning*. Dengan demikian, guru yang mengetahui dan memahami model pembelajaran *project based learning* ini dapat menerapkannya dengan baik agar menciptakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan bermakna.
4. Penelitian ini dapat dijadikan acuan dan memberikan bahan pertimbangan bagi peneliti yang ingin meneliti lebih dalam mengenai model pembelajaran *project based learning*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agisni, M, dkk. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ahmadi, Abu. 2007. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al Rasyidin & Wahyudin Nur Nasution. 2011. *Teori Belajar dan pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Ali, M. 2002. *Penelitian Pendidikan, Prosedur dan Strategi Mengajar*. Bandung: Angkasa.
- Ali, M dan Anshori, M. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Amti, dkk. 2004. *Layanan bimbingan dan konseling kelompok*. Padang: Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Anni, Catharina, Tri. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes Press.
- Azwar, Saifuddin. 2005. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. 2005. *Realibilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budimansyah, Dasim. 2009. *Paradigma Pembangunan Pendidikan Nasional: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Bandung: Widya Aksara Press.
- Carey and Dick. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Dahar, Ratna Wilis. 2006. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Daniel K. Schneider. 2005. *Project-based learning*. [Online]. Diakses di [http://edutechwiki.unige.ch/en/Project-based\\_learning](http://edutechwiki.unige.ch/en/Project-based_learning) (20 Agustus 2017).
- Degeng, Nyoman.S. 2001. *Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran*. Surabaya. Citra Raya.
- Departemen Pendidikan Nasional. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 *tentang Standar Nasional pendidikan*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005
- Djohar. 2006. *Peran dan Fungsi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dwiyono, Agus. 2012. *Pendidikan Kewarganegaraan 3 SMP Kelas IX*. Jakarta: Perpustakaan Nasional.

- Fathurrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA.
- Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hasnawati, Sri. 2015. *Pendekatan Contextual Teaching and Learning Hubungannya dengan Hasil Belajar*. Staf Pengajar FDBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hasyim, Adelina. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Ibnu, Badar Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Kaelan. 2004. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kardiman, Yuyus. 2016. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SMP/MI Kelas VIII*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pertama.
- Lukman Surya Saputra, dkk. 2016. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Miarso, Yusufhadi. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Pernada Media.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Prayitno. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling Islam*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Perhubungan RI No PM 26 Tahun 2015 tentang Standar Keselamatan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan Pasal 77 ayat 1. Jakarta.
- Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas. 2005. *Standar Isi Mata Pelajaran PPKn*. Jakarta.
- Purwanto, M. Ngalim. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

- Rais. 2010. *Project Based Learning: Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft Skills*. Surabaya: Unesa.
- Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media.
- Santori, Djam'an. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Soerjono Soekanto. 1982. *Kesadaran Hukum & Kepatuhan Hukum*. Jakarta: Rajawali.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono.2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suparlan. 2006. *Guru Sebagai Profesi*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Udin S. Winataputra, dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.2008. Jakarta: TransMedia Pustaka.
- Undang-Undang RI No 22 Tahun 2009.*Modul Pembelajaran Lalu Lintas*. 2015. Direktorat Lalu Lintas Polda Jawa Tengah: Jawa Tengah
- Walgito, Bimo. 2001. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarno. 2007.*Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*. Surakarta: Bumi Aksara.
- Wirawan, S.S. 2008. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.