

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Pendekatan Ilmiah (*Scientific Approach*)**

Perancangan kurikulum 2013, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan ilmiah atau *scientific approach*. Dalam implementasi kurikulum 2013, Majid (2013: 193) mengemukakan pendapat bahwa strategi pelaksanaan kegiatan belajar siswa yang dikehendaki adalah dengan menerapkan pendekatan *scientific*. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong siswa dalam mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu.

Kemendikbud (2013: 9) menyatakan bahwa

Pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang mendorong anak untuk melakukan keterampilan-keterampilan ilmiah berikut:

- 1) Mengamati;
- 2) Menanya;
- 3) Mengumpulkan informasi/eksperimen;
- 4) Mengasosiasi/mengolah informasi;
- 5) Mengkomunikasikan.

Hariadi memaparkan tujuan pendekatan saintifik yaitu: (1) untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat

tinggi siswa, (2) untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis, (3) terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan, (4) diperolehnya hasil belajar yang tinggi, (5) untuk melatih siswa dalam mengomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah, (6) untuk mengembangkan karakter siswa.

Kemendikbud (2013: 11) menegaskan bahwa pendekatan saintifik akan tampak jelas ketika siswa terlibat dalam model pembelajaran tertentu, yaitu (1) Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), (2) Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), dan (3) Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang sesuai dengan implementasi kurikulum 2013 yang mendorong anak untuk membangun pengetahuan melalui metode ilmiah dengan melakukan keterampilan-keterampilan ilmiah (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan).

## **B. Model Pembelajaran**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer,

kurikulum, dan lain-lain (Joyce dalam Ngalimun. 2013: 7). Sedangkan menurut Sani (2013: 89) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.

Ada berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik dan pendekatan saintifik, yaitu diantaranya; (1) model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), (2) model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), dan (3) model pembelajaran penemuan (*discovery learning*). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis proyek untuk mencapai penguasaan berbagai kompetensi siswa meliputi kompetensi domain sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir proses pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru untuk mencapai tujuan belajar.

## **2. Macam-macam Model Pembelajaran**

Kemendikbud (2013: 5) menegaskan bahwa untuk lebih tercapainya penguasaan berbagai kompetensi oleh peserta didik, yang meliputi kompetensi domain sikap (afektif), keterampilan (psikomotorik), dan pengetahuan (kognitif) dalam penerapan kedua pendekatan pembelajaran tersebut perlu dipadukan dengan model-model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kedua pendekatan tersebut, di antaranya adalah model

pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), dan model pembelajaran penemuan (*discovery learning*).

a. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Menurut Ward dan Stepien (dalam Ngalimun, 2013: 89) PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus bisa memiliki kemampuan keterampilan memecahkan masalah.

b. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

c. Model Penemuan (*Discovery Learning*)

Kemdikbud (2013) menjelaskan bahwa prinsip belajar yang nampak jelas *Discovery Learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir. Dari berbagai model pembelajaran yang telah dipaparkan tersebut, peneliti memilih model pembelajaran berbasis proyek untuk memperbaiki proses pembelajaran. Model pembelajaran ini menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan

kepada peserta didik untuk belajar secara aktif. Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir tetapi peserta didik dituntut untuk melakukan serangkaian kegiatan mulai dari mengumpulkan informasi sampai dengan membuat kesimpulan dari materi yang disajikan.

## **C. Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Isriani dan Dewi, 2012: 127). Sedangkan menurut BIE (dalam Ngalimun, 2013: 185) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (*central*) dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik.

Pada dasarnya, pembelajaran berbasis proyek adalah turunan dari pembelajaran berdasarkan masalah. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menyajikan permasalahan nyata yang penyelesaiannya membutuhkan kerja sama siswa. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa akan terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya. Proyek yang telah disepakati antara siswa dengan guru didasarkan pada suatu permasalahan nyata. Kelompok kecil

siswa bekerja sama mencari pemecahan masalah melalui proyek tersebut.

## **2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

### **a. Kelebihan pembelajaran berbasis proyek**

Menurut Bielefeldt & Underwood (dalam Ngalimun, 2013: 197), kelebihan pembelajaran berbasis proyek yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Belajar dalam proyek lebih menyenangkan daripada komponen kurikulum lain.
- 3) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- 4) Meningkatkan kolaborasi. Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- 5) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber.
- 6) Memberikan pengalaman kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

### **b. Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

Santoso (2011) mengemukakan bahwa kekurangan model pembelajaran berbasis proyek yaitu:

- 1) Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
- 2) Memerlukan biaya yang cukup banyak.

3) Banyak peralatan yang harus disediakan.

### 3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Proyek belajar dapat disiapkan dalam kolaborasi dengan instruktur tunggal atau instruktur ganda, sedangkan pebelajar belajar di dalam kelompok kolaboratif antara 4 – 5 orang (Ngalimun, 2013: 191). Berdasarkan Kemendikbud (2013: 11), langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek

Tahap	Kegiatan Guru dan Siswa
Tahap 1: Menyampaikan proyek yang akan dikerjakan	Guru menginformasikan kepada siswa tentang proyek yang akan dikerjakan dan menyepakati kontrak belajar
Tahap 2: Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membentuk kelompok-kelompok kecil yang nantinya akan bekerja sama untuk menggali informasi yang diperlukan untuk menjalankan proyek
Tahap 3: Membantu siswa melakukan penggalian informasi yang diperlukan	Guru mendorong siswa melakukan penggalian informasi yang diperlukan, memfasilitasi siswa dengan menyediakan buku, bahan bacaan, video, atau mendampingi peserta didik mencari informasi melalui internet
Tahap 4: Merumuskan hasil pengerjaan proyek	Guru mendorong siswa untuk menyajikan informasi yang diperoleh ke dalam satu bentuk yang paling mereka sukai
Tahap 5: Menyajikan hasil pengerjaan proyek	Guru mendorong siswa untuk menyajikan hasil karya mereka kepada seluruh siswa lain.

Sedangkan menurut Majid (2013: 62), langkah-langkah rinci untuk perancangan pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut.

1) Guru dan siswa bersama-sama memilih suatu topik yang akan diteliti, dengan memperhatikan standar kurikulum, sumber daya lokal, dan ketertarikan siswa.

- 2) Guru mencari tahu tentang apa saja yang telah dipahami siswa dan membantunya untuk mengembangkan pertanyaan-pertanyaan yang kelak akan dieksplorasi.
- 3) Guru menyediakan sumber belajar bagi siswa serta kesempatan untuk bekerja di lapangan.
- 4) Siswa berbagi pengalaman dan hasil di antara mereka, kemudian masing-masing siswa melaporkan hasil penelitiannya dan akhirnya mereka turut serta dalam proses evaluasi proyek.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif belajar secara berkolaborasi untuk memecahkan masalah sehingga dapat mengonstruksi intinya dari temuan-temuan dalam tugas/proyek yang dilakukan. Kemudian peneliti merumuskan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yaitu 1) guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, 2) guru menyajikan suatu permasalahan, 3) guru menyampaikan proyek yang akan dikerjakan untuk memecahkan masalah dengan memperhatikan standar kurikulum dan sumber daya lokal, 4) guru memandu siswa melakukan penggalian informasi dalam tugas pemecahan masalah, 5) siswa merumuskan hasil proyek, dan 6) siswa mempresentasikan hasil proyek kepada kelompok lain.



#### **D. Pemecahan Masalah**

Abdurrahman (2003: 254) berpendapat bahwa pemecahan masalah adalah aplikasi dan konsep keterampilan. Dalam pemecahan masalah biasanya melibatkan beberapa kombinasi konsep dan keterampilan dalam suatu situasi baru atau situasi yang berbeda. Menurut Slameto (2010 : 86), pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru. Kemampuan pemecahan masalah sangat penting artinya bagi siswa dan masa depannya.

Pada kenyatannya setiap manusia akan selalu dihadapkan kepada masalah. Dari mulai masalah yang sederhana sampai kepada masalah yang kompleks; dari mulai masalah pribadi sampai kepada masalah keluarga, masalah sosial kemasyarakatan, masalah negara sampai kepada masalah dunia (Sanjaya, 2009: 214). Selanjutnya Bruner (dalam Trianto, 2013: 91) berpendapat bahwa berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Suatu konsekuensi logis, karena dengan berusaha untuk mencari pemecahan masalah secara mandiri akan memberikan suatu pengalaman konkret, dengan pengalaman tersebut dapat digunakan pula memecahkan masalah-masalah serupa, karena pengalaman itu memberikan makna tersendiri bagi peserta didik.

Sanjaya (2009: 214-215) berpendapat bahwa

pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya

berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu; sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Menurut John Dewey (dalam Sanjaya, 2009: 217) langkah-langkah dalam pemecahan masalah yaitu:

1. Merumuskan masalah, yaitu langkah yang dilakukan siswa menentukan masalah yang akan dipecahkan.
2. Menganalisis masalah, yaitu langkah siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
3. Merumuskan hipotesis, yaitu langkah siswa merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.
4. Mengumpulkan data, yaitu langkah siswa mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
5. Pengujian hipotesis, yaitu langkah siswa mengambil atau merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.
6. Merumuskan pemecahan masalah, yaitu langkah siswa menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

Kegiatan pemecahan masalah ini diharapkan dapat memberikan latihan dan kemampuan setiap individu untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pemecahan masalah adalah proses yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan cara berpikir ilmiah untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru. Langkah-langkah dalam kegiatan pemecahan masalah peneliti menggunakan pendapat dari John Dewey, yaitu 1) siswa merumuskan masalah, 2) siswa menganalisis masalah, 3) siswa merumuskan hipotesis, 4) siswa mengumpulkan data, 5) pengujian hipotesis, dan 6) siswa merumuskan pemecahan masalah.

## **E. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Belajar**

Menurut Majid (2013: 15) belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Darsono (2006: 3) berpendapat bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadi proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Sedangkan Susanto (2013: 4) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perilaku yang relative tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Perubahan yang terjadi melalui belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga keterampilan untuk hidup (*life skill*) bermasyarakat meliputi keterampilan berpikir (memecahkan masalah) dan keterampilan sosial, juga yang tidak kalah pentingnya adalah nilai dan sikap (Komalasari, 2013: 2).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan yang dialami melalui perbuatan langsung oleh individu maupun kelompok supaya mendapat kemampuan baru untuk perubahan hidup yang lebih baik.

## 2. Hasil Belajar

Kunandar (2010: 277) bahwa hasil belajar siswa adalah hasil nilai ulangan harian siswa yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran Pengetahuan Sosial. Ulangan harian dilakukan setiap selesai proses pembelajaran dalam satuan bahasan atau kompetensi tertentu. Sedangkan Sudjana (2010: 22) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku setelah menempuh pengalaman belajar (proses belajar mengajar). Hal ini sejalan dengan pendapat Ekawarna (2010: 41) bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan (Hamalik 2008: 27).

Muslich (2011: 38) berpendapat bahwa dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Penilaian kognitif dilakukan setelah peserta didik mempelajari satu kompetensi dasar yang harus dicapai, akhir dari semester, dan jenjang satuan pendidikan.
- b. Ranah afektif berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berbentuk tanggung jawab, kerja sama, disiplin, komitmen, percaya

diri jujur, menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan mengendalikan diri.

- c. Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pengetahuan dan tingkah laku siswa setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif menggunakan tes formatif dalam bentuk soal isian singkat dan esai. Ranah afektif yang meliputi aspek tanggung jawab, kerja sama, disiplin, dan percaya diri. Ranah psikomotor mengukur keterampilan siswa dalam unjuk kerja pemecahan masalah.

#### **F. Pembelajaran Tematik**

Majid (2013: 80) berpendapat bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Sutirjo dan Sri Istuti Mamik (dalam Suryosubroto, 2009: 133) yang mengemukakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Menurut Sudrajat (2008), pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).

Menurut Majid (2013: 89-90) pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut.

1. Berpusat pada siswa.
2. Memberikan pengalaman langsung.
3. Pemisahan matapelajaran tidak begitu jelas.
4. Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran.
5. Bersifat fleksibel.
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi yang terdapat di dalam beberapa bidang studi yang diintegrasikan sehingga pelajaran akan lebih bermakna.

#### **G. Penilaian Otentik (*Authentic Assessment*)**

Menurut Majid (2006: 186), penilaian otentik adalah proses pengumpulan informasi oleh guru tentang perkembangan dan pencapaian pembelajaran yang dilakukan siswa melalui berbagai teknik yang mampu mengungkapkan, membuktikan atau menunjukkan secara tepat bahwa tujuan pembelajaran dan kompetensi telah benar-benar dikuasai dan dicapai. Sedangkan menurut Nurhadi, dkk., (2004: 52) penilaian otentik adalah kegiatan menilai apa yang seharusnya dinilai. Penilaian otentik merupakan prosedur penilaian pada pembelajaran yang berbasis kontekstual. Muslich (2011: 3) berpendapat bahwa

Asesmen autentik bersifat komprehensif dan holistik. Kekomprehensif dan keholistikan ini menampak pada asesmen yang melibatkan berbagai ranah kompetensi (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) dan kelengkapan cakupan kompetensi yang ingin dicapai.

Trianto (2013: 119) mengemukakan bahwa karakteristik penilaian otentik yaitu sebagai berikut.

1. Dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung.
2. Bisa digunakan untuk formatif maupun sumatif.
3. Yang diukur keterampilan dan performansi, bukan mengingat fakta.
4. Berkesinambungan.
5. Terintegrasi.
6. Dapat digunakan sebagai *feedback*.

Penilaian autentik menilai pengetahuan dan keterampilan (*performance*) yang diperoleh siswa. penilai tidak hanya guru, tetapi bisa juga orang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa penilaian otentik adalah penilaian yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar siswa untuk ranah afektif, kognitif, dan psikomotor.

## H. Hasil Penelitian yang Relevan

Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia telah banyak dilakukan. Namun masih banyak terdapat siswa yang hanya menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep tersebut jika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki. Pada dasarnya suatu penelitian tidak dapat berdiri sendiri tanpa ada acuan yang mendasari atau penelitian yang sejenis. Maka dari itu perlu dikemukakan penelitian yang terdahulu dan relevansinya.

Hasil penelitian Lilik Nurhayati (2010) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII E MTsN Banyuwangi Semester Ganjil

Tahun Pelajaran 2009/2010” diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan baik penilaian afektif, psikomotrik, dan kognitifnya. Penelitian lain yang dilakukan oleh Tri Wahyuningsih (2009) yang berjudul “Penggunaan Model *Project Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Memecahkan Soal-soal Cerita pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I di SDN Nguling 01 Kecamatan Nguling Kabupaten Pasuruan” diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memecahkan soal cerita. Hal ini terbukti bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa pada pratindakan adalah 58 (cukup) dan pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat menjadi 67,3 (baik). Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II meningkat menjadi 80,3 (baik sekali) .

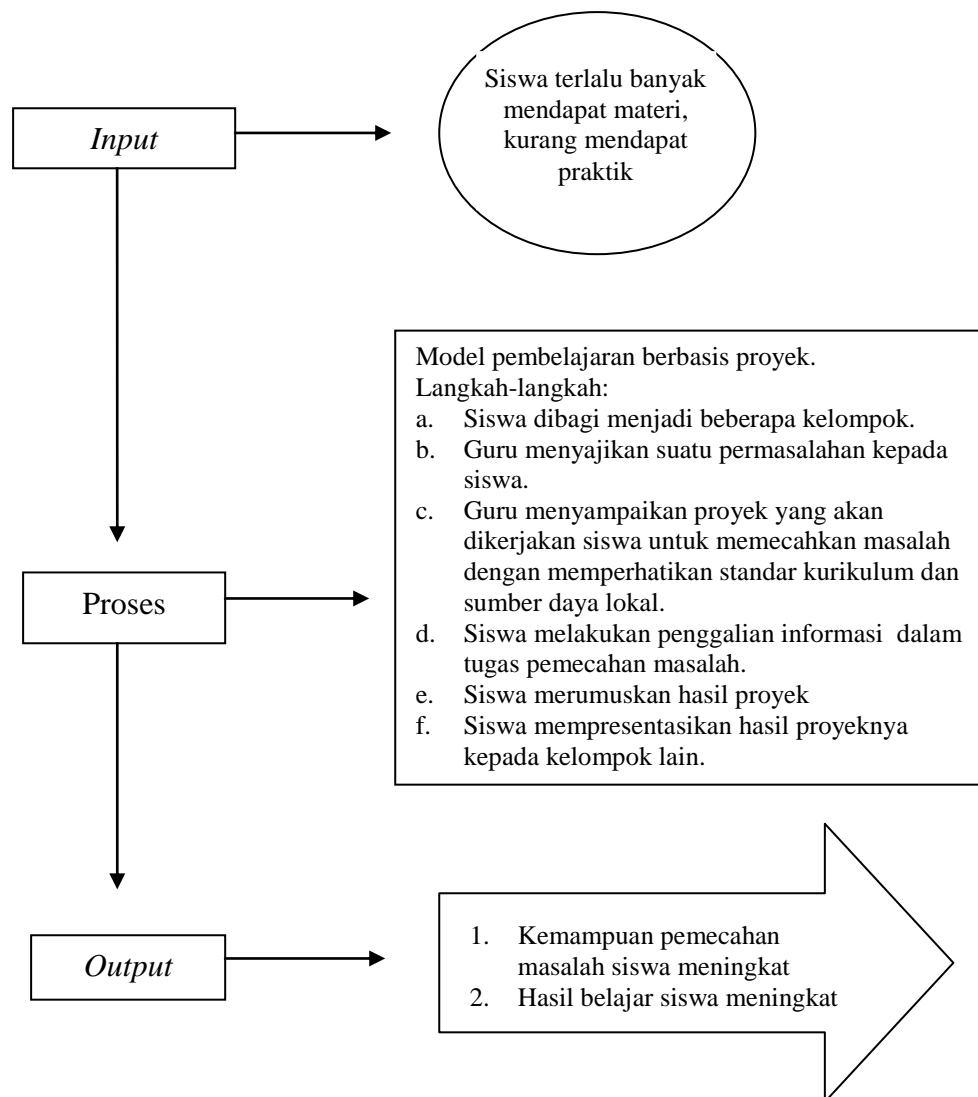
Bedasarkan penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah dengan melibatkan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Sehubungan dengan hal tersebut perlu untuk lebih mengembangkan penelitian-penelitian yang ada, maka peneliti akan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran di kelas khususnya untuk pembelajaran tematik di kelas IV.



## **I. Kerangka Pikir**

Keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh berbagai faktor. Guru merupakan faktor eksternal dalam keberhasilan belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran sangat menentukan berhasil atau tidaknya proses kegiatan belajar. Dalam penelitian menggunakan model pembelajaran berbasis proyek menekankan siswa untuk aktif dalam proses belajar dan dapat bekerja sama untuk merumuskan hingga memecahkan masalah.

Dalam penggunaan model pembelajaran berbasis proyek diharapkan siswa mampu bekerja sama untuk memecahkan suatu masalah melalui sebuah tugas. Selain itu siswa dapat memahami dan menggunakan konsep jika menemui masalah dalam kehidupan nyata. Guru harus melibatkan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran tidak hanya mentransfer materi dari guru ke siswa. Kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka pikir penelitian

## J. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut, “Apabila dalam pembelajaran tematik menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar tematik siswa kelas IV A SD Negeri 1 Metro Pusat.”