

BAB II **KAJIAN PUSTAKA**

A. Pendekatan Ilmiah (*Scientific Approach*)

Perancangan kurikulum 2013, pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran yaitu pendekatan ilmiah (*Scientific Approach*). Pendekatan ini lebih efektif hasilnya jika diimplementasikan di dalam kelas dibandingkan dengan pendekatan tradisional, yaitu meningkatnya kemampuan siswa dari aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).

Kemendikbud (2013: 9-11) mengemukakan keterampilan-keterampilan ilmiah dalam pendekatan *scientific*. Keterangan menurutnya sebagai berikut.

1. Mengamati

Dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan; melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.

2. Menanya

Melalui kegiatan bertanya dikembangkan rasa ingin tahu peserta didik. Semakin terlatih dalam bertanya maka rasa ingin tahu semakin dapat dikembangkan. Pertanyaan tersebut menjadi dasar untuk mencari

informasi yang lebih lanjut dan beragam dari sumber yang ditentukan guru sampai yang ditentukan peserta didik, dari sumber yang tunggal sampai sumber yang beragam.

3. Mengumpulkan informasi/eksperimen

Tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi. Anak perlu dibiasakan untuk menghubungkan-hubungkan antara informasi satu dengan yang lain, untuk mengambil kesimpulan.

4. Mengasosiasikan/mengolah informasi

Kegiatan mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati..

5. Mengomunikasikan

Kegiatan berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut. Anak perlu dibiasakan untuk mengemukakan dan mengomunikasikan ide, pengalaman, dan hasil belajarnya kepada orang lain (teman atau guru bahkan orang tua).

Dari definisi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ilmiah adalah proses pembelajaran yang mendorong anak untuk melakukan

kegiatan ilmiah dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, dan mengomunikasikan.

B. Model *Project Based Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran

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. Sedangkan menurut Sukamto dalam Trianto (2009: 74), maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan teori dari para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Macam- macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang cocok dalam penerapan Kurikulum 2013 yaitu model yang dapat meleburkan pendekatan *scientific* dan pendekatan tematik terpadu dalam setiap kegiatan belajar.

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 kooperatif (*cooperative learning*).

Berikut adalah pengertian model-model pembelajaran yang mendukung kurikulum 2013.

a) Model *Problem Based Learning*

Problem based learning atau pembelajaran berbasis masalah yang selanjutnya disingkat PBL, merupakan suatu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. 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.

Menurut Ibrahim dan Nur (dalam Trianto, 2013: 92) model pembelajaran ini juga mengacu pada model pembelajaran lain, seperti “pembelajaran berdasarkan proyek (*project-based instruction*)”, “pembelajaran berdasarkan pengalaman (*experience-*

based instruction)”, dan pembelajaran bermakna atau pembelajaran berakar pada kehidupan (*anchored instruction*)”.

b) Model *Cooperative Learning*

Lie (2010: 18) mendefinisikan *cooperative learning* sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur. Sedangkan Isjoni (2010: 16) mendefinisikan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Hal ini sejalan dengan definisi Trianto (2013: 58) bahwa pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya.

3. Model *Project Based Learning*

Menurut Hamdani (2011: 218) *project based learning* adalah proyek perseorangan atau grup yang dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu dan menghasilkan sebuah produk, kemudian hasilnya ditampilkan atau dipresentasikan. Warsono (2012: 152) berdefinisi bahwa *project based learning* merupakan penerapan dari pembelajaran

aktif, teori konstruktivisme dari Piaget serta teori konstruksionisme dari Seymour Papert. Hal ini sejalan dengan definisi Hamdani (2011: 217) bahwa *project based learning* dan pembelajaran aktif, kedua-duanya saling berkaitan. Pembelajaran aktif merupakan roh dari model *project based learning*.

Menurut Sani (2013: 226), *project based learning* dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik.

Warsono (2012: 154) mengungkapkan bahwa *project based learning* memusatkan diri terhadap adanya sejumlah masalah yang mampu memotivasi, serta mendorong para siswa berhadapan dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pokok pengetahuan secara langsung sebagai pengalaman tangan pertama (*hands-on experience*). *Project based learning* adalah suatu teknik pembelajaran yang khas serta praktik pembelajaran yang baru. Para siswa harus berpikir secara orisinil sampai akhirnya mereka dapat memecahkan suatu masalah dalam kehidupan nyata.

Dalam *project based learning*, siswa menjadi terdorong lebih aktif dalam belajar, guru hanya sebagai fasilitator, guru mengevaluasi produk hasil kinerja siswa meliputi *outcome* yang mampu ditampilkan dari hasil proyek yang dikerjakan.

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari model *project based learning*. Menurut Bielefeldt & Underwood dalam Ngalimun (2013: 197) kelebihan dari model *project based learning* yaitu 1) meningkatkan motivasi belajar siswa, 2) belajar dalam proyek lebih menyenangkan daripada komponen kurikulum lain, 3) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, 4) meningkatkan kolaborasi, 5) meningkatkan keterampilan mengelola sumber, dan 6) memberikan

pengalaman kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas. Sedangkan kekurangan dari model *project based learning* yaitu 1) memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah, 2) memerlukan biaya yang cukup banyak, dan 3) banyak peralatan yang harus disediakan.

Dari beberapa definisi para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *project based learning* adalah model pembelajaran yang berorientasi pada proyek untuk meningkatkan aktivitas dan kerativitas siswa agar proses pembelajaran lebih bermakna dan menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam kehidupan.

4. Langkah-langkah *Project Based Learning*

Kemendikbud (2013: 11) mengemukakan 5 langkah dalam *project based learning*, yaitu: 1) menyampaikan proyek yang akan dikerjakan, 2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar, 3) membantu peserta didik melakukan penggalan informasi yang diperlukan, 4) merumuskan hasil pengerjaan proyek, dan 5) menyajikan hasil pengerjaan proyek. Sedangkan Sani (2013: 226) berpendapat bahwa *project based learning* memiliki empat tahap, yaitu: 1) menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik, dan materi ajar yang harus dikuasai, 2) peserta didik membentuk kelompok belajar dan mengidentifikasi permasalahan yang ada di lingkungan atau masyarakat yang terkait dengan tujuan pembelajaran atau materi pembelajaran, 3)

kelompok belajar membuat rencana atau rancangan karya untuk mengatasi permasalahan atau menjawab pertanyaan yang diidentifikasi, 4) menampilkan proyek yang telah dibuat .

Berdasarkan definisi para ahli di atas, peneliti merumuskan langkah *project based learning* yaitu: 1) membentuk siswa menjadi beberapa kelompok, 2) menyajikan suatu permasalahan yang akan dikaji, 3) guru menyampaikan proyek kepada siswa, 4) guru membantu siswa melakukan penggalian informasi yang diperlukan, 5) guru bersama siswa merumuskan hasil pengerjaan proyek, dan 6) siswa mengomunikasikan hasil proyeknya terhadap seluruh siswa.

C. Aktivitas Belajar

Kunandar (2010: 277) menyatakan bahwa aktivitas siswa merupakan keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, dan perhatian dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan pembelajaran. Sardiman (2004: 96) mendefinisikan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar.

Menurut Hamalik (2013: 171), pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Menurut Sanjaya (2009: 141) keaktifan siswa itu ada yang secara langsung dapat diamati, seperti mengerjakan tugas, berdiskusi, mengumpulkan data, dan lain sebagainya; akan tetapi juga ada yang tidak bisa diamati, seperti kegiatan mendengarkan dan menyimak.

Pengamatan terhadap fisik dan psikis siswa sangat perlu dilakukan oleh guru alasannya karena aspek fisik dan psikis mempengaruhi aktivitas

belajar adapun aspek yang dinilai dalam aktivitas belajar siswa yakni; 1) mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, 2) tertib terhadap instruksi yang diberikan oleh guru, 3) antusias/semangat mengikuti pembelajaran, 4) menampakkan keceriaan dan kegembiraan dalam belajar, 5) melakukan kerja sama dengan anggota kelompok, 6) menunjukkan sikap jujur, 7) merespon aktif pertanyaan lisan dari guru, 8) mengajukan pertanyaan, 9) mengerjakan tugas, 10) mengikuti semua tahapan pembelajaran dengan baik (Kunandar, 2010: 233).

Paul B. Diedrich (dalam Sardiman 2009: 101) menggolongkan beberapa macam kegiatan aktivitas siswa diantaranya:

- a. *Visual activity* seperti: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activity* seperti: menyatakan, merumuskan bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat.
- c. *Listening activity* seperti: mendengarkan uraian percakapan, diskusi, pidato.
- d. *Writing activity* seperti: menulis cerita, karangan, laporan, tes angket, menyalin.
- e. *Drawing activity* seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activity* seperti: melakukan percobaan, membuat model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara hewan
- g. *Mental activity* seperti: menggapai, mengingat, memecahkan soal-soal, menganalisa, melihat hubungan-hubungan, mengambil keputusan
- h. *Emosional activity* seperti: menaruh minat, merasa bosan, berani gugup.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, yang dimaksud dengan aktivitas dalam penelitian ini adalah kegiatan dalam proses belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar dalam situasi belajar aktif. Dengan berpedoman dari

pendapat para ahli tersebut, aspek penilaian aktivitas dalam penelitian ini yaitu 1) partisipasi (mengajukan pertanyaan, merespon aktif pertanyaan lisan dari guru, mengemukakan pendapat, mengikuti semua tahapan pembelajaran dengan baik), 2) minat (antusias/semangat dalam mengikuti pembelajaran, tertib terhadap instruksi yang diberikan, menempatkan keceriaan dan kegembiraan dalam belajar, tanggap terhadap instruksi yang diberikan), 3) perhatian (tidak mengganggu teman, tidak membuat kegaduhan, mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, melaksanakan perintah guru), dan 4) persentasi (mengikuti pelajaran dari awal sampai akhir, mengerjakan tugas yang diberikan, mengumpulkan semua tugas yang diberikan guru, menggunakan prosedur dan strategi pemecahan masalah dalam mengerjakan tugas yang diberikan).

D. Belajar dan Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Witherington (dalam Hanafiah 2010: 7) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Hal ini sejalan dengan definisi Hakim dalam Hamdani (2011: 21) bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain.

Hamalik (2013: 29) menegaskan bahwa belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Untuk mengukur aktivitas belajar siswa, peneliti menggunakan lembar observasi. Aspek yang diamati peneliti dalam mengukur aktivitas belajar siswa yaitu partisipasi, minat, perhatian, dan persentasi. Sedangkan menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Berdasarkan definisi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu yang lebih baik dengan serangkaian kegiatan untuk mencapai tujuan hidup yang lebih baik.

2. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2005: 3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan definisi Nasution dalam Kunandar (2012: 276) bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar tidak hanya mengenai pengetahuan tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Bloom, dkk. dalam Supriatna (2006: 207) mengelompokkan aspek perilaku atau tingkah laku dalam tiga kelompok besar, yaitu aspek kognitif (*cognitive*) berupa kemampuan, aspek afektif (*afektive*) berupa sikap dan nilai-nilai, dan aspek psikomotor (*psychomotor*) berupa keterampilan. Aspek kognitif dibagi menjadi enam tingkatan, yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*),

analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Aspek penilaian afektif salah satunya adalah sikap berperikemanusiaan dalam pergaulan dan aspek psikomotor adalah keterampilan memperoleh, menafsirkan informasi dan keterampilan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

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 definisi para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk kehidupan yang lebih baik. Dalam penelitian ini melalui model *project based learning* pada

pembelajaran tematik mengukur hasil belajar secara keseluruhan berupa sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor).

E. Pembelajaran Tematik

Kurikulum 2013 SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik dari kelas I sampai kelas IV. Majid (2013: 86) mendefinisikan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali pertemuan. Sedangkan menurut definisi Sutirjo dan Istuti Mamik dalam Suryosubroto (2009: 133) pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Depdiknas (2006: 5) menegaskan bahwa pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis daripada model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Karakteristik pembelajaran tematik menurut Tim Pengembang PGSD dalam Hamdani (2011: 106) yaitu sebagai berikut.

- a. *holistik*, suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik diamati dan dikaji dari beberapa bidang studi sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak;
- b. *bermakna*, pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antarskemata yang dimiliki oleh siswa, yang pada gilirannya akan memberikan dampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari;
- c. *autentik*, pembelajaran tematik memungkinkan siswa memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari;

- d. *aktif*, pembelajaran tematik dikembangkan dengan berdasar pada pendekatan diskoveri inkuiri, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga proses evaluasi.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran dengan menggunakan tema sebagai satu acuan untuk mengintegrasikan beberapa bidang studi (Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, IPA, IPS, SBdP, dan PJOK) dalam proses belajar siswa.

F. Penilaian Autentik

Implementasi Kurikulum 2013 menggunakan penilaian autentik untuk mengukur proses dan hasil belajar siswa. Kemendikbud (2013: 7) penilaian autentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai aspek sikap, pengetahuan, keterampilan mulai dari masukan (*input*), sampai keluaran (*output*) pembelajaran. Sedangkan menurut Kunandar (2013: 35), penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di Standar Kompetensi (SK) atau Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Trianto (2013: 119) menjelaskan bahwa karakteristik penilaian autentik adalah sebagai berikut.

1. dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung; bisa digunakan untuk formatif maupun sumatif;
2. yang diukur keterampilan dan performansi, bukan mengingat fakta;
3. berkesinambungan;
4. terintegrasi; dan
5. dapat digunakan sebagai *feedback*.

Dari berbagai definisi para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penilaian autentik adalah penilaian yang menekankan pada proses pembelajaran, maka data yang dikumpulkan harus diperoleh dari kegiatan nyata yang dikerjakan siswa pada saat proses pembelajaran.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Pada dasarnya suatu penelitian tidak berjalan dari nol secara murni. Umumnya telah ada acuan yang mendasari atau penelitian yang sejenis. Oleh karena itu perlu dikemukakan penelitian yang terdahulu dan relevansinya.

Telah banyak dilakukan penelitian untuk mencari penyebab ketidakstabilan dalam pembelajaran. Hasil penelitian Sari Yusnita (2014) yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri 101875 Batang Kuis TA 2012/2013” dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, hal tersebut terlihat pada analisis data siklus I terdapat 19 orang siswa (82,6%) yang kreativitasnya tergolong rendah dan 4 orang siswa (17,4%) yang kreativitasnya tergolong cukup. Dengan keberhasilan secara klasikal adalah 0%. Setelah pelaksanaan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* diperoleh 4 orang (17,4%) siswa yang kreativitasnya tergolong cukup dan 19 orang (82,6%) siswa yang kreativitasnya tergolong tinggi. Dengan keberhasilan secara klasikal sebanyak 19 orang (82%).

Penelitian tersebut dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas. Terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu model pembelajaran yang diterapkan sama (*project based learning*), subjek penelitian yang sama yaitu di jenjang kelas IV SD, jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas. Perbedaan hasil penelitian tersebut yaitu pada variabel yang diukur, di mana penelitian tersebut untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian Aris Sandi (2013) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD N 8 Bayuning” dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Perhitungan hasil analisis uji-t membuktikan di mana t-hitung lebih besar dari t-abel yaitu $4,48 > 2,006$, dengan derajat kebebasan 57. Rata-rata skor hasil belajar IPA siswa yang belajar dengan model pembelajaran Berbasis Proyek pada kelompok eksperimen adalah 22,07 yang berada pada kategori tinggi. Rata-rata skor hasil belajar IPA siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol adalah 17,27 berada pada kategori sedang.

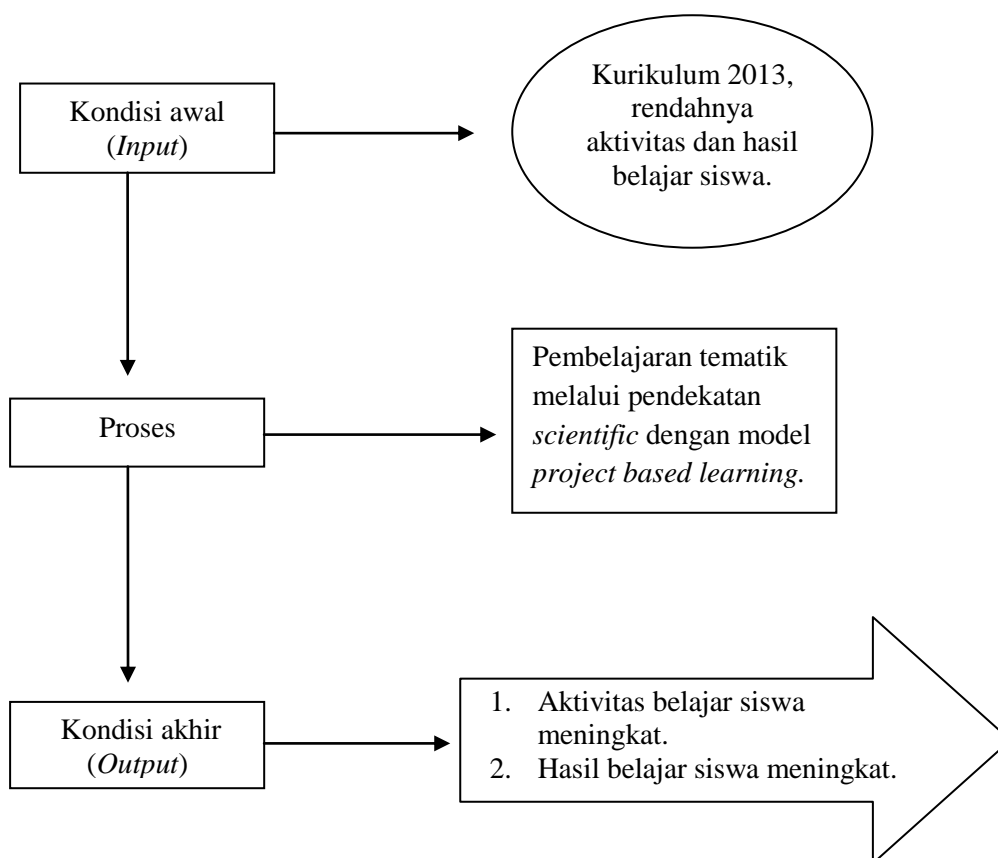
Penelitian tersebut dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas. Terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu menggunakan model pembelajaran yang sama (*project based learning*) dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian tersebut yaitu pada jenis penelitian menggunakan penelitian deskriptif, sedangkan penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas.

Penelitian yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *project based learning* sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu untuk lebih mengembangkan penelitian-penelitian yang ada, oleh karena itu peneliti akan menerapkan model *project based learning* dalam kegiatan pembelajaran.

H. Kerangka Pikir

Adapun kerangka pikir dari penelitian ini berupa *input* (kondisi awal), tindakan, dan *output* (kondisi akhir). Kondisi awal yang menjadi sebab dilakukannya penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah yang melebur ke dalam model *project based learning* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Secara sederhana kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka pikir penelitian

I. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu, “Apabila dalam pembelajaran tematik menerapkan model *project based learning* dengan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar tematik siswa kelas IV Sulaiman SD Muhammadiyah Metro Pusat”.