

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti motivasi itu sendiri yaitu (1) dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu; (2) usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Motivasi merupakan satu penggerak dari dalam hati seseorang untuk melakukan atau mencapai sesuatu tujuan. Motivasi juga biasa dikatakan sebagai rencana atau keinginan untuk menuju kesuksesan dan menghindari kegagalan hidup. Motivasi dalam kata lain dapat disebut dengan sebuah proses untuk tercapainya suatu tujuan. Selain itu dalam studi motivasi teoritis juga menjelaskan emosi dan kepercayaan dianggap menimbulkan pola perilaku yang berbeda.

Uno, Hamzah B. & Nurdin Mohamad (2017:193) menjelaskan bahwa motivasi adalah suatu kekuatan (*power*), tenaga (*forces*), daya (*energy*) atau suatu keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan dalam diri suatu individu untuk bergerak ke arah tujuan atau harapan tertentu yang diinginkan. Motivasi sendiri dapat mempengaruhi proses dan

hasil belajar. Sebagai suatu hasil, motivasi merupakan hasil dari pembelajaran yang efektif, jika pembelajaran efektif, menarik, bermanfaat, dan sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, maka akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pendapat lain disampaikan oleh Pudjosemedi, dkk. (2015:140) bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan serta pengalaman dalam hidupnya.

Motivasi sendiri ada dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi Intrinsik, jenis motivasi ini timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri. Motivasi Ekstrinsik, jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar. Majid, A. (2017:308) berpendapat bahwa:

“motivasi adalah energi aktif yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan pada diri seseorang yang tampak pada gejala kejiwaan, perasaan, dan juga emosi sehingga mendorong individu untuk bertindak atau melakukan sesuatu dikarenakan adanya tujuan, kebutuhan, atau keinginan yang harus terpenuhi.”

b. Tujuan Motivasi

Bagi seorang guru tujuan motivasi yaitu untuk meningkatkan atau memacu siswa dalam pelajaran agar memiliki kemauan dan

keinginan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa sesuai dengan harapan guru atau sekolah. Berbagai tujuan dan motivasi belajar siswa dibahas dalam pembelajaran di sekolah, salah satunya yaitu orientasi sekarang sampai masa depan. Orientasi sekarang ini sampai masa depan, ditinjau luas tentang sejarah konsep ini dan beberapa studi yang memberikan wawasan tentang hubungan perspektif waktu masa depan dengan disediakan tentang motivasi manusia.

c. Fungsi Motivasi

Hamalik, O. (2002) dalam Fathurrohman, P. & Sobri (2017:20)

berpendapat bahwa ada tiga fungsi motivasi yaitu sebagai berikut:

“(1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan langkah penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan; (2) Menentukan arah perbuatan yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Sehingga dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya; (3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.”

Berdasarkan dari beberapa uraian Hamalik di atas, nampak jelas bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan sekaligus sebagai penggerak perilaku siswa untuk mencapai suatu tujuan. Peran guru sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Guru merupakan faktor yang penting untuk mengusahakan terlaksananya

fungsi-fungsi tersebut dengan cara dan terutama memenuhi kebutuhan siswa.

d. Sumber Motivasi

Majid, A. (2017:310) berpendapat terdapat dua macam model motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi eksternal. Motivasi intrinsik adalah model motivasi di mana siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas karena dorongan dari dalam dirinya sendiri, memberikan kepuasan tersendiri dalam proses pembelajaran atau memberikan kesan tertentu saat menyelesaikan tugas. Motivasi ekstrinsik adalah model motivasi di mana siswa yang terpacu karena berharap ada imbalan atau untuk menghindari hukuman, misalnya untuk mendapatkan nilai, hadiah stiker atau untuk menghindari hukuman fisik dari guru.

1) Faktor Internal (faktor yang berasal dari dalam diri individu)

Motivasi yang berasal dari faktor internal terdiri atas tujuh hal yaitu: a) adanya kebutuhan; b) persepsi individu mengenai diri sendiri; c) harga diri dan prestasi; d) adanya cita-cita dan harapan masa depan; e) keinginan tentang kemajuan dirinya; f) minat; g) kepuasan kinerja. Berdasarkan dari beberapa hal tersebut maka suatu individu harus memahami dari dalam dirinya sendiri atau kesadaran diri akan kebutuhannya. Cita-cita dan keinginan akan kemajuan dalam dirinya juga harus muncul dalam diri suatu

individu itu sendiri, karena jika cita-cita dan rasa ingin maju sudah tumbuh dalam diri maka rasa ingin belajar siswa akan meningkat. Rasa ingin belajar yang tinggi maka akan menimbulkan kepuasan kinerja itu sendiri dan peningkatan prestasi belajar.

2) Faktor Eksternal (faktor yang berasal dari luar diri individu)

Motivasi yang berasal dari faktor eksternal yaitu: a) pemberian hadiah; b) kompetisi; c) hukuman; d) pujian; e) situasi lingkungan pada umumnya; f) sistem imbalan yang diterima. Berdasarkan dari beberapa hal tersebut maka untuk meningkatkan motivasi belajar yang berasal dari luar diri individu yaitu dengan memberikan hadiah dan pujian kepada siswa, hadiah dan pujian sudah biasa diberikan oleh guru atau orang tua untuk memberikan semangat kepada siswa, karena siswa jika diberi hadiah atau pujian itu merasa sangat senang dan bangga, dan bagi siswa lain yang tidak mendapatkan hadiah atau pujian akan meningkatkan belajarnya karena ada rasa ingin mendapatkan hadiah dan pujian, sehingga akan terjadi kompetisi dalam belajar siswa. Selain itu semua, hukuman juga sering diberikan. Hukuman diberikan untuk meningkatkan motivasi belajar walaupun tidak menyenangkan, karena dengan memberi hukuman akan mendorong siswa untuk mempergiat belajarnya.

e. Indikator Motivasi Belajar

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada diri siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku umumnya dilakukan dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Perubahan tingkah laku mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Uno, Hamzah B. (2017:23) berpendapat bahwa indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi enam, indikator tersebut antara lain yaitu 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, hasrat dan keinginan berhasil ini muncul dalam diri seseorang karena adanya motif untuk meningkatkan prestasi belajar, contohnya seperti berhasil mendapatkan nilai yang bagus dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah; 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, hal ini bisa dari dalam diri siswa atau luar diri siswa, contohnya seperti disuruh belajar, belajar karena ingin unggul dari yang lain; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, ini terjadi karena timbul dari diri siswa itu sendiri untuk meningkatkan kualitas hidup di masa mendatang yang sesuai dengan yang diharapkan; 4) adanya penghargaan dalam belajar, ini sering terjadi pada setiap pembelajaran dan dilakukan oleh pengajar untuk menyemangati siswa agar lebih baik lagi dan bersemangat; 5) adanya keinginan yang menarik dalam belajar, hal ini tumbuh dari dalam diri siswa contohnya siswa merasa menarik atau tertarik mengenai materi yang diajarkan; serta 6) adanya

lingkungan belajar yang kondusif, hal ini sangat penting dalam proses pembelajaran, karena lingkungan yang kondusif membuat anak menjadi nyaman dan enak saat menerima penjelasan, selain itu jika ruang kelas kondusif maka anak akan betah dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Membahas indikator motivasi belajar yang pertama yaitu hasrat dan keinginan untuk meningkatkan prestasi belajar bisa saja muncul karena adanya pengaruh dari lingkungan sekolah atau pengaruh dari teman main atau teman sebangku sehingga ada keinginan untuk meningkatkan prestasi belajar. Selain hasrat dan keinginan untuk meningkatkan prestasi belajar, dorongan dan kebutuhan dalam belajar juga muncul, hal ini bisa saja bukan karena adanya keinginan untuk meningkatkan prestasi seperti halnya orang biasa, tetapi karena adanya ajakan, arahan, atau untuk menghindari kegagalan dalam proses belajar yang timbul karena adanya rasa takut dalam kegagalan itu. Dorongan belajar biasa dilakukan pada siswa yang prestasinya di peringkat bawah dan sangat mengkhawatirkan, apa lagi dengan siswa yang pernah merasakan kegagalan dalam proses pembelajaran sehingga hal ini dilakukan agar tidak terjadi kegagalan untuk kesekian kalinya.

Dorongan dalam belajar sebenarnya harus dilakukan kepada semua siswa, namun dorongan ini diberikan lebih sering daripada siswa yang memang sudah memiliki kesadaran atau keinginan untuk belajar. Keinginan untuk belajar ini bisa saja timbul karena adanya

harapan dan cita-cita di masa depan, harapan dan cita-cita masa depan muncul karena adanya keyakinan dalam diri sendiri untuk meningkatkan kualitas hidup yang lebih baik lagi. Peningkatan kualitas hidup ini contohnya seperti pada bidang pendidikan ataupun pekerjaan. Namun tidak semua orang giat belajar karena untuk menggapai cita-cita atau mendapatkan masa depan yang lebih bagus, hal ini dilakukan hanya karena untuk mendapatkan sanjungan dan penghargaan semata.

Sanjungan dan penghargaan dalam proses belajar biasanya dilakukan dengan cara ucapan dan hadiah. Ucapan sering digunakan karena lebih mudah untuk seorang pendidik dalam melakukannya, sanjungan dalam bentuk ucapan ini sangat sering dilakukan oleh pengajar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain ucapan juga ada penghargaan belajar dalam bentuk lain seperti memberikan hadiah. Namun hadiah jarang dilakukan karena membutuhkan banyak biaya, sehingga hadiah ini diberikan ketika acara kenaikan kelas, memenangkan suatu perlombaan, atau kegiatan yang lain. Selain adanya penghargaan dalam proses belajar, keinginan yang menarik dalam belajar juga mampu membuat siswa ini bersemangat untuk belajar.

Keinginan yang menarik ini membuat siswa menjadi penasaran sehingga siswa ini merasa tertarik untuk mempelajari lebih dalam lagi. Suasana kegiatan belajar yang menarik akan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar, sehingga akan membuat proses belajar

mengajar lebih efektif, kondusif, dan bermakna. Suasana yang efektif dan kondusif ini bisa juga terjadi karena adanya lingkungan belajar yang menyenangkan. Lingkungan belajar yang kondusif akan membuat proses belajar mengajar lebih nyaman bagi siswa, saat lingkungan belajar kondusif maka motivasi belajar juga dapat terjadi atau dibentuk melalui lingkungan. Lingkungan belajar yang kondusif merupakan salah satu faktor pendorong proses belajar siswa lebih efektif.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Dimiyati & Mudjiono (2015:7) menjelaskan belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa itu sendiri. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar yang dimaksud yaitu seperti lingkungan rumah, sekolah, atau pun masyarakat, lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar.

Belajar yang terpenting adalah proses bukan hasil yang diperolehnya. Artinya, belajar harus diperoleh dengan usaha sendiri, adapun orang lain itu sebagai perantara atau penunjang dalam kegiatan belajar agar belajar itu dapat berhasil dengan baik. Ketika seorang anak

mendapatkan hasil tes yang bagus tidak dapat dikatakan sebagai belajar apabila hasil tesnya itu didapatkan dengan cara yang tidak benar, misalnya hasil mencontek.

b. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa sebagaimana yaitu mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Selain itu juga guru harus mengetahui indikator prestasi belajar, setelah mengetahui indikator prestasi belajar, guru perlu pula mengetahui bagaimana kiat menetapkan batas minimal keberhasilan hasil belajar para siswanya. Hal ini sangat penting karena mempertimbangkan batas terendah prestasi siswa yang dianggap berhasil dalam arti luas bukanlah perkara mudah. Keberhasilan dalam arti luas berarti keberhasilan yang meliputi ranah cipta, rasa, dan karsa siswa.

Kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Tahap ini siswa membuktikan keberhasilan belajar. Siswa menunjukkan bahwa ia telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar atau mentransfer hasil belajar yang

telah diberikan oleh guru. Melalui pengalaman sehari-hari di sekolah diketahui bahwa ada sebagian siswa tidak mampu berprestasi dengan baik. Kemampuan berprestasi tersebut terpengaruh oleh proses-proses penerimaan, pengaktifan, pra-pengolahan, pengolahan, penyimpanan, serta pemanggilan untuk pembangkitan pesan dan pengalaman, bila proses-proses tersebut tidak baik maka siswa dapat berprestasi kurang atau dapat juga gagal berprestasi. Cara untuk mendongkrak prestasi belajar, kita harus memahami faktor-faktor yang mempengaruhinya, karena prestasi belajar merupakan hasil interaksi berbagai faktor, baik internal maupun eksternal.

Seorang guru harus mampu untuk mendongkrak prestasi belajar, untuk mendongkrang prestasi belajar itu sendiri guru harus memahami faktor-faktor yang mempengaruhinya. Mulyasa (2014:190) berpendapat faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dan harus dipahami oleh guru dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu (a) bahan atau materi yang dipelajari, (b) lingkungan, (c) faktor instrumental, dan (d) kondisi siswa. Faktor-faktor tersebut baik secara terpisah maupun bersama-sama memberikan kontribusi tertentu terhadap prestasi belajar siswa. Jika salah satu dari faktor tersebut kurang baik atau kurang mendukung maka akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

Makmun (1999) dalam Mulyasa (2014:191) berpendapat bahwa komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran, dan

berpengaruh terhadap prestasi belajar, adalah (1) masukan mentah (*raw-input*), menunjukkan pada karakteristik suatu individu yang mungkin dapat memudahkan atau justru menghambat proses pembelajaran itu sendiri, (2) masukan instrumental, menunjuk pada kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan, seperti guru, metode, bahan atau sumber dan program pembelajaran, dan (3) masukan lingkungan, yang menunjuk pada situasi, keadaan fisik dan suasana sekolah, serta hubungan dengan pengajar dan teman. Uraian tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar tidak dapat berdiri sendiri, tetapi merupakan hasil berbagai faktor yang melatarbelakanginya. Sehingga dengan demikian, untuk memahami dan mendongkrak atau meningkatkan prestasi belajar, seorang guru perlu mendalami faktor-faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal maupun eksternal.

1) Faktor internal

Prestasi belajar seseorang akan ditentukan oleh faktor diri (internal), baik secara fisiologis maupun secara psikologis, beserta usaha yang dilakukannya. Faktor fisiologis, berkaitan dengan kondisi jasmani atau fisik seseorang, yang dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kondisi jasmani pada umumnya dan kondisi yang berkaitan dengan fungsi-fungsi jasmani tertentu terutama panca indera, sedangkan faktor psikologi, berasal dari dalam diri seseorang seperti kecerdasan (*intelegensi*), minat

(*interest*), dan sikap. Selain faktor tersebut, prestasi belajar juga dipengaruhi oleh waktu (*time*) dan kesempatan (*engagement*).

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa dapat digolongkan ke dalam faktor sosial dan non sosial. Faktor sosial menyangkut hubungan antar manusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial. Faktor sosial termasuk dalam lingkungan keluarga, sekolah, teman, dan masyarakat pada umumnya. Faktor non-sosial adalah faktor-faktor lingkungan yang bukan sosial seperti lingkungan alam dan fisik, misalnya keadaan rumah, ruang belajar, fasilitas belajar, buku-buku sumber, dan sebagainya.

c. Batas Minimal Prestasi Belajar

★ Seorang guru perlu mengetahui bagaimana kiat menetapkan batas minimal keberhasilan belajar para siswanya. Mengetahui batas minimal prestasi belajar ini penting karena mempertimbangkan batas terendah prestasi siswa yang dianggap berhasil dalam arti luas bukanlah perkara mudah. Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa, keberhasilan dalam arti luas berarti keberhasilan yang meliputi ranah cipta, rasa, dan karsa siswa. Ranah-ranah psikologis walaupun berkaitan satu sama lain, kenyataannya sukar diungkapkan sekaligus bila hanya melihat

perubahan yang terjadi pada salah satu ranah. Menetapkan batas minimum keberhasilan belajar siswa selalu berkaitan dengan upaya meningkatkan hasil belajar. Ada beberapa alternatif norma pengukuran tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar, di antara norma-norma pengukuran tersebut ialah:

- 1) Norma skala angka dari 0 sampai 10;
- 2) Norma skala angka dari 0 sampai 100.

3. Model *Project Based Learning* (PjBL)

a. Pengertian Model *Project Based Learning*

Thomas, dkk (1999) dalam Wena, Made (2018:144) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis *project* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola proses pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja *project*, dan di sini siswa dituntut untuk menciptakan sebuah produk dengan melakukan sebuah *project*. Pendapat lain juga disampaikan oleh Buck Institute for Education (1999) dalam Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar (2017:41) menjelaskan bahwa *project based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang bagi siswa untuk bekerja secara otonom mengkonstruksi proses belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik, di sini siswa dapat melakukan secara individu ataupun secara

berkelompok. Kesimpulan dari dua pendapat tersebut yaitu pembelajaran berbasis *project* merupakan model pembelajaran yang inovatif, karena di sini pembelajaran lebih berpusat kepada siswa, sebab siswa dituntut untuk menghasilkan sebuah produk atau karya.

Project yang dikerjakan oleh siswa dapat berupa *project* perseorangan atau kelompok. *Project* tersebut dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, inovatif, unik, dan berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan siswa. Pembelajaran berbasis *project* ini dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara membuat karya atau *project* yang terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh siswa.

b. Karakteristik Model *Project Based Learning*

Project Based Learning sendiri mempunyai karakteristik yang membedakannya dengan model pembelajaran yang lainnya. Stripling, dkk. (2009) dalam Sani, Ridwan A. (2018:173) berpendapat bahwa karakteristik *Project Based Learning* (PjBL) yang efektif adalah sebagai berikut:

- 1) Mengarahkan siswa untuk menginvestigasi ide dan pernyataan penting: dalam hal ini siswa harus menyelidiki ide apa yang akan dipakai dan menentukan pernyataan penting apa yang akan digunakan dalam membuat sebuah *project*.

- 2) Merupakan proses *inkuiri*: yaitu menggunakan suatu pendekatan pada pembelajaran yang melibatkan suatu proses penyelidikan, sehingga mendorong siswa untuk bertanya.
- 3) Terkait dengan kebutuhan dan minat siswa: dalam pembelajaran *project* ini, siswa diarahkan untuk membuat sebuah karya yang sesuai dengan materi pelajaran dan yang sesuai dengan minat belajar siswa.
- 4) Berpusat pada siswa dengan membuat produk dan melakukan sebuah presentasi secara mandiri: pembelajaran *project based learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada anak, karena di sini siswa menciptakan sebuah produk. Presentasi mandiri jika dilakukan secara individu, tetapi dilakukan oleh perwakilan apabila dilakukan secara kelompok, karena pembelajaran ini dapat dilakukan secara individu ataupun kelompok.
- 5) Menggunakan keterampilan berpikir, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan, dan juga menghasilkan produk: untuk menghasilkan sebuah produk yang bagus maka siswa diperlukan untuk mencari solusi dan mencari informasi secara mandiri tanpa bantuan dari guru.
- 6) Terkait dengan permasalahan dan isu dunia nyata yang autentik: pembelajaran *project based learning* ini siswa diharapkan mampu untuk mendemonstrasikan kemampuannya dalam membuat sebuah produk dengan baik.

c. Keuntungan Model *Project Based Learning*

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa untuk belajar dan mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk menghargai;
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah;
- 3) Membuat siswa lebih aktif dan berhasil dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks;
- 4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama;
- 5) Mendorong siswa untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan berkomunikasi;
- 6) Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber daya;
- 7) Memberikan pengalaman kepada siswa dalam mengorganisasi *project*, mengalokasikan waktu, dan mengelola sumber daya seperti peralatan dan bahan untuk menyelesaikan tugas;
- 8) Memberikan kesempatan belajar bagi siswa untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata;
- 9) Melibatkan siswa untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata;
- 10) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga siswa ataupun pendidik menikmati proses belajar.

d. Langkah Pembelajaran Menggunakan Model *Project Based Learning*

Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project Based Learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (2005) terdiri atas:

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. Topik penugasan sesuai dengan dunia nyata yang relevan untuk siswa dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pertanyaan esensial dalam penelitian ini diajukan guru pada saat sebelum melakukan proses pembuatan *project* iklan yang mana guru memancing pengetahuan siswa mengenai iklan dan materi-materi yang akan dijadikan bahan iklan, selain itu juga guru memberikan tanggapan terhadap ide tema iklan yang akan dibuat oleh siswa.

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

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 *project*. Guru dan siswa membuat aturan permainan dan disepakati bersama, selain itu guru juga memberitahu kepada

siswa alat-alat atau bahan apa saja yang digunakan dan tidak boleh digunakan pada saat pembuatan *project* iklan, contohnya seperti tidak boleh menggunakan pulpen untuk menggambar.

3) Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Pendidik dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan *project*. Karena itu, siswa merasa “memiliki” *project* tersebut. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat *timeline* (alokasi waktu) untuk menyelesaikan *project*, (2) membuat *deadline* (batas waktu akhir) penyelesaian *project*, (3) membawa siswa agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan *project*, dan (5) meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara. Guru dan siswa dalam penelitian ini menyusun jadwal yang akan digunakan dalam pembuatan *project* iklan, contohnya seperti pada jam berapa pembuatan iklan dimulai dan batas pembuatan iklan, selain itu guru juga memfasilitasi siswa dalam pembuatan iklan.

4) Memonitor Siswa dan Kemajuan *Project* (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pendidik bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan *project*. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Maka dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi

aktivitas siswa. Guru dalam penelitian ini memberikan fasilitas berupa memberikan penjelasan kepada siswa yang belum paham mengenai pembuatan atau pelaksanaan *project* iklan yang akan dibuat, selain itu guru juga berkeliling kesetiap kelompok untuk memberikan fasilitas jika ada siswa yang bertanya mengenai pembuatan iklan yang mereka buat.

5) Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, dan membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Guru dalam penelitian ini mengukur ketercapaian hasil tidak hanya dari hasil *project* saja, tetapi juga dari perencanaan, pelaksanaan, serta mempraktikkan iklan yang telah dibuat.

6) Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pendidik dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil *project* yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan *project*. Saat mengevaluasi pengalaman dilakukan pada saat siswa sudah menyelesaikan *project* iklan. Guru dan siswa melakukan refleksi secara bersama,

guru bertanya kepada setiap kelompok mengenai proses pembuatan iklan, kemudian guru memberikan saran atau masukan yang harus dilakukan pada pelaksanaan *project* berikutnya.

4. Kurikulum 2013

a. Pengertian Kurikulum 2013

Pendidikan adalah sebuah keniscayaan yang harus ditempuh setiap orang jika ingin mengembangkan diri dan memperoleh kemajuan dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, tidaklah mengherankan kalau kadar kualitas suatu bangsa sangat bergantung dengan kualitas pendidikan warganya. Standar untuk mengukur daya saing suatu bangsa paling tidak dipengaruhi oleh tiga hal penting. Pertama, tingkat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa. Kedua, kemampuan manajemen suatu bangsa. Ketiga, kemampuan sumber daya manusia (Departemen Agama RI).

Kurikulum 2013 menerapkan kurikulum yang berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter (*competency and character based curriculum*), yang dapat membekali siswa dengan berbagai sikap dan kemampuan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan tuntutan teknologi. Kurikulum berbasis karakter dan kompetensi diharapkan mampu memecahkan berbagai persoalan bangsa, khususnya dalam bidang pendidikan, dengan mempersiapkan siswa, melalui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap system

pendidikan secara efektif, efisien, dan berhasil guna. Oleh karena itu, merupakan langkah yang positif ketika pemerintah (Mendikbud) merevitalisasi pendidikan karakter dalam seluruh jenis dan jenjang pendidikan, termasuk dalam pengembangan Kurikulum 2013.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013

Implementasi Kurikulum 2013 (K13) menuntut guru yaitu untuk memperorganisasikan pembelajaran secara efektif. Sedikitnya terdapat lima hal yang perlu diperhatikan berkaitan dengan pengorganisasian pembelajaran dalam implementasi Kurikulum 2013, yaitu pelaksanaan pembelajaran, pengadaan dan pembinaan tenaga ahli, pendayagunaan lingkungan dan sumber daya masyarakat, serta pengembangan dan penataan kebijakan. Pembelajaran dalam implementasi Kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi dan karakter dalam Mulyasa (2014:104) hendaknya dilaksanakan berdasarkan kebutuhan siswa dan karakteristik siswa itu sendiri, serta kompetensi dasar pada umumnya. Prinsip-prinsip dan prosedur pembelajaran berbasis karakter dan kompetensi sudah seharusnya dijadikan sebagai salah satu acuan dan dipahami oleh para guru, fasilitator, kepala sekolah, pengawas sekolah, dan tenaga kependidikan lain di sekolah.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran mencakup kegiatan awal atau pembukaan, kegiatan inti atau pembentukan kompetensi dan karakter, serta kegiatan akhir atau penutup.

1) Kegiatan awal atau pembukaan

Kegiatan awal atau pembukaan pembelajaran berbasis kompetensi dalam menyukseskan implementasi Kurikulum 2013 mencakup pembinaan keakraban dan pre-test.

a) Pembinaan keakraban

Pembinaan keakraban perlu dilakukan untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif bagi pembentukan kompetensi siswa, sehingga tercipta hubungan yang harmonis antara guru sebagai fasilitator dan siswa serta antara siswa dengan siswa. Sehingga dalam pembinaan keakraban, siswa perlu diperlakukan sebagai individu yang memiliki persamaan dan perbedaan individual. Tahap pembinaan keakraban ini bertujuan untuk mengkondisikan para siswa agar mereka siap melakukan kegiatan belajar. Para siswa perlu saling mengenal terlebih dahulu antara yang satu dengan yang lain. Saling mengenal merupakan persyaratan tumbuhnya keakraban antara siswa dan antara siswa dengan sumber belajar (guru/fasilitator).

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pembinaan keakraban adalah sebagai berikut:

- (1) Di awal pertemuan pertama, guru memperkenalkan diri kepada siswa dengan memberi salam, menyebut nama, alamat, pendidikan terakhir, dan tugas pokok di sekolah.

(2) Siswa masing-masing memperkenalkan diri dengan memberi salam, menyebut nama, alamat, dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari, serta mengapa mereka belajar di sekolah ini.

b) Pretes (tes awal)

Pretes ini memiliki banyak kegunaan dalam menjajagi proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu pretes memegang peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Fungsi pretes ini antara lain dapat dikemukakan sebagai berikut:

- (1) Guru menyiapkan siswa dalam proses belajar, karena dengan pretes maka pikiran mereka akan terfokus pada soal-soal yang harus mereka jawab/kerjakan.
- (2) Guru mengetahui tingkat kemajuan siswa sehubungan dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Hal ini dapat dilakukan dengan membandingkan hasil pretes dengan post tes.
- (3) Guru mengetahui kemampuan awal yang telah dimiliki siswa mengenai bahan ajaran yang akan dijadikan topik dalam proses pembelajaran.
- (4) Guru mengetahui dari mana seharusnya proses pembelajaran dimulai, tujuan-tujuan mana yang telah

dikuasai siswa, dan tujuan-tujuan mana yang perlu mendapat penekanan dan perhatian khusus.

c) Post tes

Guru perlu memberikan post tes dengan memberikan tugas atau pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pelajaran yang barusan telah dipelajari dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang telah diajarkan, post tes dilakukan setelah proses kegiatan pembelajaran berakhir. Tujuan dari post tes ini yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran, serta untuk mengetahui tingkat daya serap siswa dalam menangkap materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Sama halnya dengan pretes, post tes juga memiliki banyak kegunaan terutama dalam melihat keberhasilan. Soal post tes yang diberikan oleh guru bisa saja sama dengan soal pretes. Fungsi post tes antara lain dapat dijelaskan sebagai berikut:

- (1) Guru mengetahui seberapa tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi pelajaran yang telah ditentukan, baik secara individu maupun kelompok. Seberapa tingkat penguasaan siswa dapat diketahui dengan membandingkan antara hasil pretes dan post tes.
- (2) Guru dapat mengetahui kompetensi pelajaran dan tujuan-tujuan pembelajaran yang dapat dikuasai oleh siswa, dan

juga kompetensi serta tujuan-tujuan yang belum dikuasai siswa. Sehubungan dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang belum dikuasai ini, apabila sebagian besar belum menguasainya maka perlu dilakukan pembelajaran kembali (*remedial teaching*).

(3) Guru dapat mengetahui siswa-siswa yang perlu mengikuti kegiatan remedial, dan siswa yang perlu mengikuti kegiatan pengayaan, serta untuk mengetahui tingkat kesulitan dalam mengerjakan soal atau kesulitan belajar.

(4) Sebagai bahan acuan guru untuk melakukan perbaikan terhadap komponen-komponen yang ada pada buku pelajaran, dan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, baik terhadap perencanaan pelaksanaan maupun evaluasi pembelajaran.

2) Kegiatan inti atau pembentukan kompetensi dan karakter

Kegiatan inti pembelajaran antara lain mencakup penyampaian informasi, membahas materi standar untuk membentuk kompetensi dan karakter siswa, serta melakukan tukar pengalaman dan pendapat dalam membahas materi standar atau memecahkan masalah yang dihadapi bersama. Saat pembelajaran, siswa dibantu oleh guru dalam melibatkan diri untuk membentuk kompetensi dan karakter, serta mengembangkan dan memodifikasi kegiatan pembelajaran. Pembentukan kompetensi dan karakter

siswa perlu dilakukan dengan tenang dan menyenangkan, hal tersebut tentu saja menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif. Pembentukan kompetensi dan karakter dikatakan efektif apabila seluruh siswa terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosialnya.

Pembentukan kompetensi dan karakter ini ditandai keikutsertaan siswa dalam pengelolaan pembelajaran (*participative teaching and learning*), berkaitan dengan tugas dan tanggung jawab mereka dalam menyelenggarakan program pembelajaran. Tugas siswa adalah belajar sedangkan tanggung jawabnya mencakup keterlibatan mereka dalam membina dan mengembangkan kegiatan belajar yang telah disepakati dan ditetapkan bersama pada saat penyusunan program. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini siswa yang dibantu oleh guru melibatkan diri dalam proses pembelajaran. Teknik yang dapat digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut mencakup antara lain teknik ceramah bervariasi, forum, studi kasus, dan simulasi.

3) Kegiatan akhir atau penutup

Kegiatan akhir pembelajaran atau penutup dapat dilakukan dengan memberikan tugas dan post test. Tugas yang diberikan merupakan tindak lanjut dari pembelajaran inti atau pembentukan kompetensi, yang berkenaan dengan materi standar yang telah

dipelajari maupun materi yang akan dipelajari berikutnya. Tugas ini bisa merupakan pengayaan dan remedial terhadap kegiatan inti pembelajaran atau pembentukkan kompetensi.

c. Penilaian

1) Penilaian proses pembelajaran

Penilaian proses dilakukan untuk menilai aktivitas, kreativitas, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama keterlibatan mental, emosional, dan sosial dalam pembentukan kompetensi serta karakter siswa. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Segi proses, dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (80%) siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri siswa seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (80%). Penilaian proses dapat dilakukan dengan pengamatan (observasi), dan refleksi.

2) Penilaian unjuk kerja

Implementasi Kurikulum 2013 amat dianjurkan agar guru lebih mengutamakan penilaian unjuk kerja. Siswa diamati dan

dinilai bagaimana mereka dapat bergaul. Leighbody dalam Mulyasa (2014:144) menjelaskan elemen-elemen kinerja yang dapat diukur: (1) kualitas penyelesaian pekerjaan, (2) keterampilan menggunakan alat-alat, (3) kemampuan menganalisis dan merencanakan prosedur kerja sampai selesai, (4) kemampuan mengambil keputusan berdasarkan aplikasi informasi yang diberikan, dan (5) kemampuan membaca, menggunakan diagram, gambar-gambar, dan simbol-simbol.

3) Penilaian karakter

Penilaian karakter dimaksudkan untuk mendeteksi karakter yang terbentuk dalam diri siswa melalui pembelajaran yang telah diikutinya. Pembentukan karakter memang tidak bisa terbentuk dalam waktu yang singkat, tetapi indikator perilaku dapat dideteksi secara dini oleh setiap guru. Jenis dari penilaian karakter siswa yaitu: bertanggung jawab, percaya diri, saling menghargai, bersikap santun, kompetitif, dan jujur.

4) Penilaian portofolio

Portofolio adalah kumpulan tugas-tugas yang dikerjakan siswa. Pengertian portofolio dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa penilaian portofolio adalah penilaian terhadap seluruh tugas yang dikerjakan siswa dalam mata pelajaran tertentu. Penilaian portofolio dapat dilakukan bersama-sama oleh guru dan siswa, melalui suatu diskusi untuk membahas hasil kerja siswa, kemudian

menentukan hasil penilaian atau skor. Penilaian portofolio dalam Kurikulum 2013 harus dilakukan secara utuh dan berkesinambungan, serta mencakup seluruh kompetensi inti yang dikembangkan.

B. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian menggunakan model *Project Based Learning* hasilnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian eksperimen yang dilaksanakan oleh Dewi, Ni Pt. C. dkk (2017) yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbasis *Outdoor Study* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V”. Hasil penelitian Dewi, Ni Pt. C. dkk, menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian eksperimen ini dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan, berdasarkan analisis deskriptif data nilai-nilai hasil belajar adalah 79,28 dengan pemerolehan nilai tertinggi 93, dan nilai terendah 60, nilai varians sebesar 61,26 dan standardeviasi sebesar 7,832. Berdasarkan kategori hasil belajar siswa cukup baik dengan 79,28%.

Penelitian yang dilakukan Rais, M. dengan judul “Model *Project Based Learning* sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa” menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar. Dilaksanakan pembelajaran di kelas dengan menggunakan penelitian pengembangan terdapat perbedaan skor rata-rata *pretest* dan *posttest* . rata-rata skor *pretest* adalah 62,3 dan skor *posttest* adalah sebesar 81,58. Perbedaan rata-rata skor ini menunjukkan peningkatan yang cukup

signifikan dalam hal prestasi akademik. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian menggunakan model *Project Based Learning* lebih efektif terhadap peningkatan hasil akademik mahasiswa pada jurusan mesin.

Penelitian tersebut mempunyai persamaan dan perbedaan. Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh dua peneliti tersebut Dewi, Ni Pt. C. dkk dilakukan di sekolah dasar dan menggunakan penelitian eksperimen, sedangkan Rais, M. dilakukan pada mahasiswa dan dilakukan menggunakan penelitian pengembangan. Penelitian tersebut juga mempunyai persamaan yaitu pada model *Project Based Learning*. Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajar.

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti sekarang juga mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang telah dilaksanakan terdahulu. Perbedaannya adalah peneliti sekarang meneliti bagaimana upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar menggunakan model *Project Based Learning* pada tema 9, selain itu juga penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang terdahulu menggunakan penelitian eksperimen dan pengembangan. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan model *Project Based Learning* pada saat penelitian.

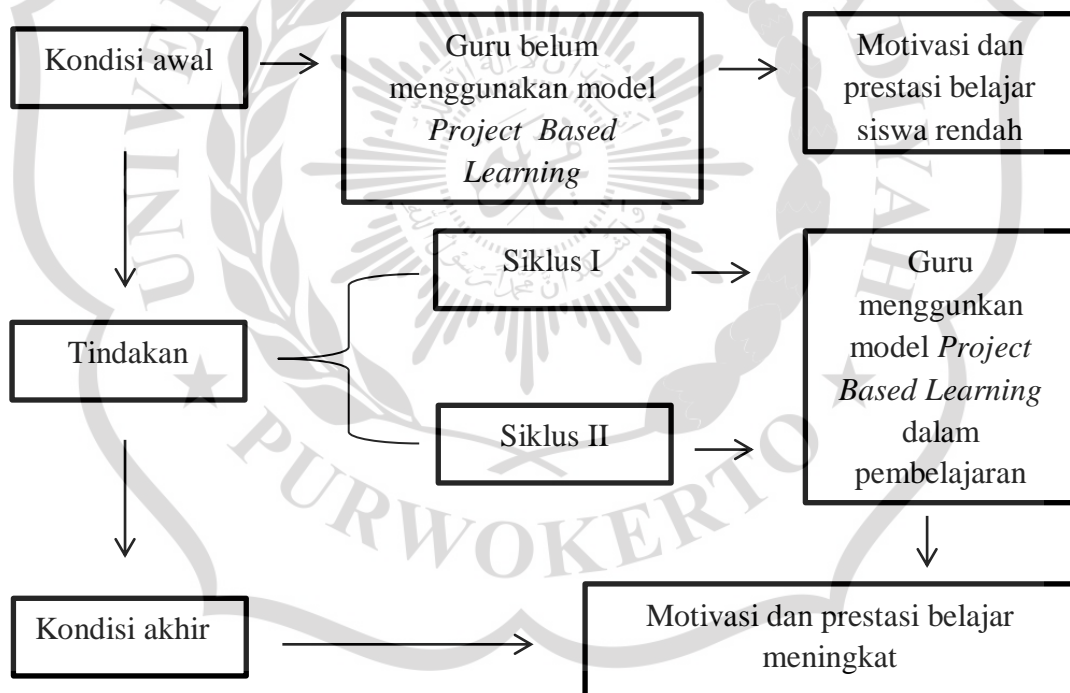
C. Kerangka Pikir

Motivasi belajar siswa pada dasarnya sangat mempengaruhi hasil prestasi belajar siswa. Melakukan kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru haruslah mempunyai berbagai macam cara agar motivasi belajar siswa tinggi karena dengan motivasi yang tinggi dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa pula. Cara untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa banyak cara yang bisa dilakukan oleh guru, salah satunya dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam proses pembelajaran.

Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran agar siswa aktif dalam mengikuti pelajaran. Pembelajaran berbasis *Project* adalah model pembelajaran yang menggunakan *Project* atau kegiatan sebagai media. Widiasworo, E. (2018:154) mengungkapkan bahwa model *Project Based Learning* ini dirancang dan digunakan untuk permasalahan yang kompleks sehingga digunakan siswa dalam melakukan investigasi dan memahaminya. *Project* yang dikerjakan oleh siswa dapat berupa *Project* perseorangan atau kelompok. Mengingat bahwa masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda maka pembelajaran berbasis *Project* memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggali materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.

Berdasarkan kondisi awal sebelum penelitian diketahui bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang rendah dan prestasi belajar yang masih belum memuaskan karena sebagian siswa belum mencapai nilai kriteria ketuntasan

minimal, kemudian dalam penelitian ini peneliti bersama guru mengambil tindakan untuk menggunakan model *Project Based Learning* dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan penelitian ini peneliti menggunakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap pertemuan guru menggunakan model *Project Based Learning* dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar motivasi dan prestasi belajar siswa meningkat. Maka berdasarkan deskripsi proses penelitian, kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1 kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori dan kerangka pikir di atas maka peneliti mengajukan hipotesis tindakan yaitu:

1. Penggunaan model *Project Based Learning* meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi dan Subtema 3 Manusia dan Benda di Lingkungannya di kelas V.
2. Penggunaan model *Project Based Learning* meningkatkan prestasi belajar siswa pada tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi Subtema 3 Manusia dan Benda di Lingkungannya di kelas V.