

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Model Project Based Learning

Pembelajaran model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran yang sistematis. Pada model pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki dengan proses yang terstruktur. Pembelajaran ini sebagai pengalaman nyata dan sangat rinci agar menghasilkan produk yang baik (Sutirman, 2013). Dalam hal ini pendidik akan berperan sebagai pembimbing, fasilitator, motivator dan asesmen serta pengelola. Dalam proses pembelajarannya model ini diaktualisasikan sebagai suatu proyek yang dikerjakan oleh siswa sebagai pelaksananya. Para ahli mengakui bahwa model ini akan memberikan kekuatan dalam mengembangkan kompetensinya. Keunggulan model pembelajaran ini antara lain adalah :

1. Akan memotivasi peserta didik untuk belajar
2. Kemampuan diri siswa akan terpacu untuk melaksanakan pekerjaan penting
3. Siswa akan terdorong kemampuannya untuk memecahkan masalah serta berpikir rasional (Direktorat Pembina SMA, 2014).

Implementasi model PjBL untuk melihat respon dan hasil belajar peserta didik tidak banyak dilaksanakan. Pembelajaran *Project Based Learning* telah memberikan respon positif kepada siswa serta memberikan peningkatan hasil belajar (Ekapti, 2016). Bahkan menurut Nur, Aulia dkk (2016) tanggapan siswa

terhadap PjBL sangat baik. Sebanyak 80% dari 25 siswa mengatakan bahwa PjBL dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap hubungan manusia dan lingkungan akibat dinamika hidrosfer yang mereka pelajari. Menurut Rauziani, Yusrizal dan Cut Nurmaliah (2016) pembelajaran PjBL dapat memberikan respon atau tanggapan yang baik pada siswa, karena dapat membantu siswa dalam berpikir kritis, aktif dalam diskusi tentang hipotesis, tanya jawab serta menarik kesimpulan dari fluida statis tersebut.

Metode pembelajaran seputar proyek pada awalnya dipacu dengan pertanyaan yang menantang. Dalam hal ini peserta didik berperan sebagai desain, pemecah masalah, kegiatan investigasi dan pengambil keputusan. Sehingga dalam hal ini para siswa diberi kesempatan untuk bertindak mandiri dalam waktu yang tidak singkat kemudian pada akhirnya menghasilkan produk yang dapat dipresentasikan secara nyata realistik (Jones, Rasmussen & Moffitt, 1997; Thomas, J.W., 2000). Diehl, et al, 1999 beranggapan bahwa PjBL meliputi konten yang asli penilaian otentik dengan tujuan yang eksplisit, pembelajaran yang kooperatif, yang merupakan penggabungan ketrampilan orang dewasa.

Metode Project Based Learning (PjBL) dilaksanakan dengan inovatif dengan pendekatan kontekstual disertai kegiatan kompleks. Dalam hal ini peserta didik diberi kebebasan untuk merencanakan dan melaksanakan eksplorasi untuk aktivitas belajar yang pada akhirnya menghasilkan produk berkualitas (Rais, 2010). *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang berbasis proyek sebagai *“the instructional strategy of empowering learners to pursue content knowledge on their own and demonstrate their new understandings through a variety of*

presentation modes” (Klein, J.I et al, 2009). Mahanal, et al., (2010) mengatakan bahwa PJBL adalah model pembelajaran yang menggunakan kegiatan pembelajaran sebagai untuk mencapai kompetensi sikap, ketrampilan dan pengetahuan.

Tahapan kerja pada *Project Based Learning* seperti yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation (2003:9), ialah seperti berikut ini :

1. Mengawali pembelajaran dengan suatu pertanyaan yang menantang (*start with the big question*). Pertanyaan pemicu (*driving question*) yang disertai memberi penugasan pada peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas. Topik yang diambil hendaknya sesuai dengan realita dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.
2. Perencanaan pekerjaan proyek pembelajaran (*design a plan for the project*) dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa memiliki atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial dengan mengintegrasikan berbagai subjek yang mendukung, serta menginformasikan alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan proyek.
3. Aktifitas dijadwalkan (*create a schedule*) oleh pendidik dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Waktu penyelesaian proyek harus jelas, dan peserta didik diberi arahan untuk mengelola waktu yang ada. Biarkan peserta didik mencoba menggali sesuatu yang baru, akan tetapi guru juga harus tetap mengingatkan apabila aktivitas

peserta didik melenceng dari tujuan proyek. Proyek yang dilakukan oleh peserta didik adalah proyek yang membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya, sehingga guru meminta peserta didik untuk menyelesaikan proyeknya secara berkelompok di luar jam sekolah. Ketika pembelajaran dilakukan saat jam sekolah, peserta didik tinggal mempresentasikan hasil proyeknya di kelas.

4. Pengawasan proyek yang dilakukan siswa (*monitor the students and progress of the project*) dilaksanakan oleh guru. Dalam hal ini pendidik bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain, guru berperan sebagai mentor bagi aktivitas peserta didik. Guru mengajarkan kepada peserta didik bagaimana bekerja dalam sebuah kelompok. Setiap peserta didik dapat memilih perannya masing-masing dengan tidak mengesampingkan kepentingan kelompok.
5. Produk yang dihasilkan (*assess the outcome*) dinilai untuk membantu guru memonitor dan mengukur pencapaian standar. Pendidik dalam hal ini bertindak sebagai pengevaluasi kemajuan peserta didik, kemudian memberikan umpan balik ke siswa tentang tingkat pemahaman yang telah dicapai. Selain itu penilaian produk yang telah dihasilkan akan membantu pendidik untuk membuat strategi pembelajaran selanjutnya. Penilaian hasil kerja dilaksanakan pada waktu presentasi antar kelompok.

6. Pada akhir proses pembelajaran dilakukan evaluasi (*evaluate the experience*) dimana guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktifitas dan hasil proyek. Proses refleksi tersebut dilaksanakan secara individu ataupun berkelompok dan peserta didik agar mengungkapkan pengalamannya selama mengerjakan proyek.

Project Based Learning (PjBL) memiliki beberapa prinsip, yaitu prinsip sentralistis, pertanyaan penuntun, investigasi konstruktif, otonomi dan realistik (Thomas dalam Sudewi et al., 2013).

- 1) Prinsip Sentralistis (*centrality*)

Prinsip sentralistis (*centrality*) menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana peserta didik belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Oleh karena itu, kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran di kelas.

- 2) Prinsip Pertanyaan Penuntun (*driving question*)

Prinsip pertanyaan penuntun (*driving question*) berarti bahwa kerja proyek berfokus pada pertanyaan atau permasalahan yang dapat mendorong peserta didik untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama.

- 3) Prinsip Konstruktif (*constuctive investigation*)

Prinsip investigasi konstruktif (*constructive investigation*) merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Penentuan jenis proyek haruslah dapat

mendorong peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri untuk memecahkan persoalan yang dihadapinya. Dalam hal ini guru harus dapat merancang pekerjaan proyek yang dapat memicu rasa untuk meneliti, perasaan untuk berupaya menyelesaikan masalah serta perasaan ingin tahu yang tinggi.

4) Prinsip Otonomi (*autonomy*)

Dalam pembelajaran berbasis proyek prinsip otonomi dapat diartikan sebagai kemandirian peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Siswa dibebaskan untuk menentukan pilihannya, minimal supervisi tetapi bertanggung jawab. Maka dari itu keengkapan pengerjaan proyek, berupa lembar kerja siswa, manual atau petunjuk praktikum dan sejenisnya bukanlah bagian dari PjBL. Dalam hal ini pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk meningkatkan kemandirian siswa.

5) Prinsip Realistis (*realism*)

Maksud dari prinsip realistis adalah proyek merupakan sesuatu yang nyata. Perasaan realistis harus tercipta pada PJBL kepada peserta didik dan memberi tantangan nyata yang terfokus pada masalah yang nyata dan penyelesaiannya dapat dilaksanakan di lapangan.

Model pembelajaran karakteristiknya tidak semuanya cocok untuk diterapkan kepada peserta didik. Model pembelajaran berbasis proyek berkarakteristik sebagai berikut :

- a. Peserta didik merupakan pembuat keputusan dan kerangka kerja
- b. Mempunyai permasalahan yang pemecahannya tidak dapat ditentukan sebelumnya

- c. Siswa berperan sebagai perancang proses untuk mencapai hasil maksimal
- d. Peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan serta mengelola informasi yang telah terkumpul
- e. Melakukan evaluasi yang teratur
- f. Secara teratur peserta didik dapat melihat kembali segala sesuatu yang telah dikerjakan
- g. Hasil akhir dari suatu proyek harus dievaluasi kualitasnya
- h. Kelas mempunyai atmosfer yang dapat memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

Semua model pembelajar tidak akan lahir dan berkembang dengan sendirinya, akan tetapi harus mempunyai landasan teoritis tertentu. Landasan teori untuk *Project Based Learning*, ialah :

- a. Dukungan PjBL Secara Teoritis

Secara teoritis PjBL didukung oleh teori pembelajaran yang konstruktivistik dan bersandar kepada ide siswa untuk membangun pengetahuannya yang berkaitan dengan pengalaman pribadinya.

- b. Dukungan PjBL Secara Empiris

Penerapan PjBL terbukti telah menunjukkan bahwa model tersebut dapat membuat siswa merasakan proses belajar yang bermakna, yaitu pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan paham konstruktivisme.

Berdasarkan pemaparan tersebut di atas penerapan pembelajaran di dalam kelas bertumpu pada kegiatan belajar aktif dalam bentuk suatu aktifitas (melakukan sesuatu kegiatan). Sedangkan kegiatan pasif seperti yang dilakukan

pendidik hanya mentransfer ilmu. Pembelajaran PjBL memberikan peluang untuk menyampaikan dan mendengarkan pendapat orang lain serta memperkenalkan ide sendiri kepada orang lain sebagai suatu bentuk pembelajaran individu. Pembelajaran ini memberi peluang untuk menyampaikan ide ataupun mendengarkan ide orang lain.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Menurut Gagne yang dikutip Suprijono (2016: 12-13), hasil belajar antara lain berupa :

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan, maupun tertulis.
- 2) Kemampuan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri atas kemampuan mengkategorisasi, merupakan penalaran bagaimana seseorang dapat menjalankan kegiatan serta dengan berpikiran jernih yang berdasarkan ilmu pengetahuan.

Perubahan perilaku individu sebagai manifestasi suatu hasil belajar yang terdiri atas ranah kognitif, efektif dan psikomotorik (Rusmono, 2017). Pada umumnya perubahan tersebut akan terlihat setelah selesainya pembelajaran disebabkan berhubungan dengan beraneka sumber belajar dan lingkungannya. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi

tiga ranah, yaitu Ranah Kognitif, Ranah Psikomotorik dan Ranah Efektif (Haryati, 2013).

3. Pengertian Mata Pelajaran Geografi

Pada hakikatnya Geografi adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan bumi. Ilmu Geografi secara umum mempelajari rona muka bumi (permukaan bumi) sebagai manifestasi fenomena alamiah yang ada kaitannya dengan manusia dan kultur ciptaannya. Faktor alamiah yang disertai aktifitas penghuninya (manusia terutama) telah membentuk kultur budaya serta dapat memicu kejadian alam di sekitarnya.

Seperti telah disebutkan di depan, bahwa geografi adalah ilmu yang mempelajari bumi bagian permukaannya. Hal ini berarti ada kaitan erat dengan segala kegiatan penghuninya (manusia dan hewan serta tumbuhan), iklim cuaca, udara dan seluruh interaksi semuanya. . Semua itu akan membentuk kultur dan budaya yang termanifestasi dengan terciptanya bangunan, lahan serta infrastruktur pendukungnya. Fenomena dan kejadian alam dipermukaan bumi merupakan bagian dari ilmu geografi yang analisisnya dapat dikaitkan dengan ilmu yang lain, misalnya geologi, hidrologi, vulkanologi, mekanika batuan dan lainnya.

Gaya ataupun penyebab terbentuknya rona muka bumi baik berupa gunung dan perbukitan, lembah dengan aliran sungainya merupakan bentukan gaya dari luar (Eksogen) yang dengan sendirinya terkombinasi oleh akibat gaya dari dalam (Endogen). Penggabungan dengan sudut pandang lingkungan dan keruangan serta kewilayahan, maka geografi dapat dikategorikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari, antara lain : Kepadatan (penyebaran) penduduk dan kehidupannya,

Lingkungan hidup dan sumber daya bagi kehidupan manusia, Kultur manusia dengan hasil budayanya sehingga kadang menunjukkan karakteristik suatu daerah. Selain itu dengan mengaitkan dengan ilmu yang lain akan dapat diinterpretasi pembentukan perbukitan/gunung, pembentukan perairan serta dapat sebagai pendukung data analisis mitigasi bencana.

Penjabaran ilmu geografi seperti diuraikan di atas apabila dikaji lebih dini di sekolah apalagi disertai pemahaman yang lebih dalam disertai analisis yang dikerjakan pada suatu kelompok akan menjadi suatu pelajaran yang menarik. Apalagi masing-masing peserta didik mempunyai pengalaman, pemahaman serta kemampuan mengeluarkan pendapat secara baik.

Menurut Sumaatmadja (1997) bahwa pembelajaran geografi adalah pembelajaran aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya. Pembelajaran geografi dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang berfungsi mengembangkan kemampuan siswa mengenali dan memahami gejala alam dan kehidupan dalam kaitannya dengan keruangan dan kewilayaan serta mengembangkan sikap positif dan rasional dalam menghadapi permasalahan yang timbul sebagai akibat adanya pengaruh manusia terhadap lingkungan.

Kaitannya dengan pelajaran geografi, maka pembelajaran dengan PjBL sangatlah tepat untuk diaplikasikan. Hal ini disebabkan kejenuhan masing-masing peserta didik akan terobati dengan penerapan pengalaman dan pengamatan segala aspek serta proses fisik (karena pelapukan) di muka bumi. Tidak menutup

kemungkinan dengan teranalisisnya bentukan pola permukaan bumi (morfologi) serta pengamatan spasial ekologi.

Kamil (2002) mengemukakan, bahwa geografi adalah pembelajaran segala aspek keruangan di permukaan bumi serta gejala alam serta kehidupan umat manusia dengan keragaman kewilayahannya.

Fungsi pendidikan geografi dan pembelajarannya menurut Fairgrieve (IBM SPSS Statistics 25 dalam Sumantri, 1999), ialah mengembangkan warga masyarakat agar berpikir secara kritis tentang fenomena kehidupan di sekitar tempat tinggalnya. Kemudian memberi pelatihan agar cepat tanggap terhadap kejadian alam dan penanganannya serta perlindungannya.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan:

1. Dewi Insyasiska, Siti Zubaidah, Herawati Susilo yang berjudul “Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi”. Berdasarkan hasil penelitiannya terinterpretasi, bahwa peningkatan kemampuan kognitif para peserta didik dengan penerapan PjBL telah meningkat 83,64 %, sedangkan yang tanpa PjBL (metode konvensional) hanya mencapai 70,13 %.
2. Nining Ratnasari, Nilawati Tadjudin, Muhammad Syazali, Mujib, Siska, Andrian dalam makalahnya berjudul “*Project Based Learning (PjBL) Model on the Mathematical Representation Ability*”. Mereka mengemukakan, bahwa dari hasil analisisnya terbukti bahwa kemampuan representasi matematika

dengan PjBL lebih baik dibandingkan dengan model konvensional. Hal ini terbukti bahwa PjBL lebih berpengaruh pada peserta didik.

3. N. Yahya dalam makalahnya berjudul “Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Media Kultur Jaringan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kreativitas Siswa Kelas XII IPA 2 SMA Negeri 1 Bangsri”, mengemukakan bahwa dari penelitiannya dijumpai 2 (dua) jenis data, yaitu data aktivitas siswa, dan data kreativitas produk kultur jaringan. Data-data tersebut didapatkan berdasarkan pengamatan selama pembelajaran dengan PjBL.
4. Herlina Ike Oktaviani dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Melalui Model Perolehan Konsep Teknologi Pembelajaran” telah berhasil membuktikan bahwa tingkat kemampuan berfikir secara kreatif meningkat secara signifikan. Pada pertemuan I pada angka 53,1 % (cukup), pertemuan ke II menjadi 61,1 % (baik) kemudian mencapai 75 %.

C. Kerangka Berpikir

Tujuan pendidikan adalah mencerdaskan bangsa melalui aktifitas pembelajaran, misalnya berupa bimbingan, pelatihan dan pengajaran dalam beberapa segi baik spiritual ataupun emosional. Tujuan tersebut akan dianggap tercapai apabila siswa dapat mendapatkan konsep secara pribadi melalui proses ilmiah. Akan tetapi pada kenyataannya sewaktu proses pembelajaran di sekolah yang diaplikasikan masih

Penerapan pembelajaran berbasis proyek akan menjadikan peserta didik mendalami materi dan memecahkan masalah yang timbul. Pengaplikasian model PjBL akan mengarah sebagai student centered sehingga mempunyai keunggulan sendiri.

Pada metode konvensional *direct interaction* seperti yang masih dijumpai sekarang ini pembelajaran terpusat pada guru. Dalam hal ini dengan sendirinya guru tidak melibatkan peserta didik untuk diberikan kesempatan berinteraksi. Sehingga pada akhir pembelajaran biasanya jika diberi kesempatan bertanya tidak ada atau sedikit yang tunjuk jari.

Kemudian disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional hanya melibatkan peserta didik sebagai pemikir dan tidak aktif dalam penelaah pengetahuan. Pengaplikasian PjBL pada mata pelajaran geografi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Berlandaskan uraian dan bagan tersebut di atas, maka peneliti bermaksud mengajukan hipotesis seperti berikut ini :

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian, adalah solusi sementara untuk rumusan masalah penelitian. Pada penelitian ini yang akan diterapkan ialah model *project based learning* yang akan berpengaruh terhadap nilai akhir mata pelajaran geografi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Baturraden untuk tahun ajaran 2022/2023.

2. Hipotesis Statistik

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model *project based learning* terhadap hasil belajar geografi.

H_1 : Terdapat pengaruh model *project based learning* terhadap hasil belajar geografi.