

## BAB II

### IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

#### A. Pengertian Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Dalam beberapa literatur, istilah PBL merujuk pada penggunaan konsep *Project Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Proyek. Istilah lain yang bisa dirujuk adalah *Problem Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Masalah. Dalam kajian ini PBL merefleksikan pada konsep yang pertama. Hal ini tidak berarti konsep yang pertama adalah yang paling benar, akan tetapi untuk lebih fokus kepada pembahasan konsep itu sendiri. Jadi, PBL adalah *Project Based Learning* atau Pembelajaran berbasis proyek.

Istilah-istilah tersebut, dalam pembahasan selanjutnya digunakan secara saling tertukar atau saling menggantikan. Penggunaan istilah dengan cara tersebut tidak berarti tidak konsistensinya pembahasan. Akan tetapi, lebih kepada mengadopsi rujukan barbagai sumber kutipan.

PBL merupakan metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. PBL dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan siswa dalam melakukan investigasi dan memahaminya. PBL adalah sebuah model pengelolaan pembelajaran seputar proyek.

Definisi tersebut di atas merujuk pada pendapat banyak ahli yang memberikan definisi tentang *project based learning*. Blumenfeld, et al. (1991) mengungkapkan *Project-based learning is a comprehensive approach to classroom teaching and learning that is designed to engage students in investigation of authentic problems*. Dalam kerangka ini Blumenfeld, et al. (1991) menjelaskan :

*Students pursue solution to nontrivial problems by asking and refining questions, debating ideas, making predictions, designing plans and/or experiments, collecting and analyzing data, drawing conclusion, communicating their ideas and findings to other, asking new question, and creating artifact.*

Selain definisi itu, definisi yang lain ditemukan dalam buku *PBL handbooks for teacher* :

*Project are complex tasks, based on challenging questions or problem, that involve student in design, problem-solving, decision making, or investigative activities; give students the opportunity to work relatively autonomously over extended period of time; and culminate in realistic product or presentation (Thomas, et al., 1999).*

Kedua pendapat ini pada dasarnya mengandung makna yang sama. Bagi, Blumenfeld et al. (1991), peserta belajar atau siswa diajak untuk mengetahui secara menyeluruh dengan melakukan investigasi kepada keadaan atau masalah yang sebenarnya. Dengan demikian, proyek diatur atau didesain dengan keterlibatan aktif siswa didalam mendesain proyek itu sendiri, melakukan eksperimen, pengumpulan dan analisis data sampai kepada pembuatan produk yang merupakan jawaban atas pertanyaan. Tidak berbeda dengan Blumenfeld et al. (1991), Thomas, et al. (2000) menyampaikan konsep yang sama. Perbedaan

yang ada, Thomas, et al (2000) menyinggung pada presentasi hasil atau produk yang dibuat oleh siswa.

Di samping itu, Menurut Markam et al. (2003) :

*Project-based learning is defined a systematic teaching method that engages students in learning essential knowledge and life-enhancing skills through an extended, student-influenced inquiry process structured around complex, authentic questions and carefully designed products and tasks.*

Rumusan konsep ini agak sedikit berbeda dengan yang sebelumnya, bagi Markam et al., PBL digunakan untuk mempelajari pengetahuan yang pokok dan meningkatkan keterampilan hidup. Namun tetap pada penggunaan permasalahan yang kompleks seperti pendapat Thomas et al.,

Sementara Autodesk Foundation [on-line] menuliskan bahwa :

*PBL is at the heart of good instruction because it brings together intellectual inquiry, rigorous real-world standards, and student engagement in relevant and meaningful work. It is a comprehensive instructional model in which project work is central to student understanding of the essential concepts and principles of the disciplines.*

Nampaknya rumusan konsep PBL ini juga tidak berbeda secara signifikan dengan konsep-konsep sebelumnya.

Definisi-definisi tersebut di atas memiliki beberapa persamaan pandangan tentang *Project Based Learning*. *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang baik untuk melibatkan siswa secara aktif, siswa dilatih untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang bermakna dan nyata, melalui tindakan investigasi atau riset, secara tidak langsung, siswa memahami konsep dan prinsip dari suatu disiplin ilmu dan menghasilkan suatu produk untuk dipresentasikan.

Konsep-konsep ini juga dipertegas beberapa pakar. Belajar berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks (Cord, 2001; Thomas, Mergendoller, & Michaelson, 1999; Moss & Van-Duzer, 1998). Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata (Thomas, 2000).

#### **B. Landasan Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)**

Seiring dengan tuntutan perubahan atau reformasi terhadap pendidikan, proses belajar mengajar (PBM) yang dilakukan di ruang kelas (sekolah) sebagai ujung tombak pendidikan perlu disesuaikan. Penyesuaian tersebut diantaranya adalah perubahan pendekatan. Secara garis besar Killen (1998) mencatat ada dua pendekatan yang umum dibahas oleh para ahli pendidikan, yaitu pendekatan berpusat pada guru (*teacher centered*) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centered*). Perubahan dari pendekatan *teacher centered* menuju pada pendekatan *student centered* berimplikasi pada kegiatan pembelajaran. Pendekatan *teacher-centered* merupakan paradigma transformatif dengan mengandalkan metode ceramah yang dilakukan selama ini. Menurut Sanjaya (2009) Pendekatan yang berpusat pada guru menurunkan strategi belajar langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekpositori.

Sedangkan, Pendekatan yang berpusat pada siswa menurunkan strategi pembelajaran *discovery* dan *inquiry* serta strategi pembelajaran induktif.

Kaitannya dengan pergeseran paradigman tersebut, menurut Mayer (1992), praktik pendidikan terutama setengah abad terakhir telah terjadi pergeseran teori-teori belajar dari aliran teori belajar behavioristik ke kognitif, dari kognitif ke konstruktivistik. Implikasi pergeseran pandangan terhadap belajar dan pembelajaran tersebut adalah munculnya pandangan bahwa kurikulum sebagai *body of knowledge* atau keterampilan-keterampilan yang ditransfer adalah naif atau sesuatu yang tidak pas. Jika pandangan konstruktivis mengenai individu sebagai pengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri dapat diterima, maka mungkin lebih tepat memandang kurikulum sebagai serangkaian tugas dan strategi belajar. Oleh karena itu, perspektif kehidupan kelas pun menjadi berubah. Hakekat hubungan guru-siswa tidak lagi guru sebagai penjaja informasi dan siswa sebagai penerima informasi semata, tetapi guru lebih sebagai pembimbing dan pendamping berpikir kritis yang konstruktif.

Di sisi lain, Pembelajaran Berbasis Proyek atau Belajar Berbasis Proyek adalah pendekatan pembelajaran yang merangkum sejumlah ide-ide pembelajaran, yang didukung oleh teori-teori dan penelitian substansial.

Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan model pembelajaran yang didukung oleh atau berpijak pada teori belajar konstruktivistik. Hal ini berdasarkan pendapat Henze dan Nejd (1998) yang menyatakan, "*Project-based instruction follows a constructivist approach to learning*". Hal senada juga disampaikan oleh Ravitz (2010), "*PBL is a constructivist-based instructional*

*approach that is desined to support more engaged learning.* Tidak jauh dari kedua pendapat tersebut, Menurut Lang (2010), “ ... PBL environment is built upon the thrust of constructivist theoretical framework on how people learn...”

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, Pembelajaran berbasis proyek berasal dari paradigma konstruktivis. Paradigma konstruktivis beranggapan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuannya di dalam konteks pengalamannya sendiri. Hal ini akan berpengaruh terhadap strategi dan karakteristik, dan Prinsip-prinsip pembelajarannya.

Strategi pembelajaran yang menonjol dalam pembelajaran konstruktivistik antara lain adalah strategi belajar kolaboratif, mengutamakan aktivitas siswa daripada aktivitas guru, mengenai kegiatan laboratorium, pengalaman lapangan, studi kasus, pemecahan masalah, panel diskusi, diskusi, brainstorming, dan simulasi (Ajeyalemi, 1993). Beberapa dari strategi tersebut juga terdapat dalam Pembelajaran Berbasis Proyek, yaitu (a) strategi belajar kolaboratif, (b) mengutamakan aktivitas siswa daripada aktivitas guru, (c) mengenai kegiatan laboratorium, (d) pengalaman lapangan, (e) dan pemecahan masalah. Peranan guru yang utama adalah mengendalikan ide-ide dan interpretasi siswa dalam belajar, dan memberikan alternatif-alternatif melalui aplikasi, bukti-bukti, dan argumen-argumen.

Di samping itu, Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek didukung teori-teori belajar konstruktivistik. Dalam konteks pembaruan di bidang teknologi pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dipandang sebagai pendekatan penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa mengkonstruk

pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung. Proyek dalam Pembelajaran Berbasis Proyek dibangun berdasarkan ide-ide siswa sebagai bentuk alternatif pemecahan masalah riil tertentu, dan siswa mengalami proses belajar pemecahan masalah itu secara langsung.

Kegiatan nyata yang dilakukan dalam proyek memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu refleksi dan mendekatkan hubungan aktivitas dunia nyata dengan pengetahuan konseptual yang melatarinya yang diharapkan akan dapat berkembang lebih luas dan lebih mendalam (Barron, Schwartz, Vye, Moore, Petrosino, Zech, Bransford, & *The Cognition and Technology Group at Vanderbilt*, 1998). Hal ini menunjukkan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek, yang mendasarkan pada aktivitas dunia nyata, berpotensi memperluas dan memperdalam pengetahuan konseptual dan prosedural (Gagne, 1985), yang pada khasanah lain disebut juga *knowing that* dan *knowing how* (Wilson, 1995). *Knowing 'that' and 'how' is not sufficient without the disposition to 'do'* (Kerka, 1997). Perluasan dan pendalaman pemahaman pengetahuan tersebut dapat diamati dengan mengukur peningkatan kecakapan akademiknya.

Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek juga dilandasi oleh teori belajar konstruktif. Menurut Simons (1996) belajar konstruktif harus dilakukan dengan menumbuhkan upaya siswa membangun representasi memori yang kompleks dan kaya, yang menunjukkan tingkat terhubungan yang kuat antara pengetahuan semantik, episodik, dan tindakan. Sebagaimana dinyatakan Simons (1996), representasi memori terbagi menjadi tiga jenis: representasi semantik, episodik, dan tindakan. Representasi semantik mengacu pada konsep dan prinsip

dengan karakteristik yang menyertainya, representasi episodik didasarkan pada pengalaman personal dan afektif, dan representasi tindakan mengacu pada hal-hal yang dapat dilakukan dengan menggunakan informasi semantik dan episodik, misalnya penyelesaian jenis masalah tertentu, dengan menggunakan pengetahuan tertentu. Idealnya, hubungan antar tiga jenis representasi pengetahuan tersebut kuat. Oleh karena itu, prinsip belajar konstruktif adalah menekankan usaha keras untuk menghasilkan keterhubungan tiga jenis representasi pengetahuan tersebut. Prinsip belajar konstruktif tersebut juga mendasari Pembelajaran Berbasis Proyek. Bagian-bagian dari prinsip belajar konstruktif seperti belajar yang berorientasi pada diskoveri, kontekstual, berorientasi masalah, dan motivasi sosial juga menjadi bagian-bagian prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek. Strategi belajar kolaboratif yang diposisikan amat penting dalam Pembelajaran Berbasis Proyek juga menjadi tekanan teoretik belajar konstruktif. *Learning together with other learners can be a very powerful form of learning, in which learners help each other's construction processes* (Simons, 1996:294).

Strategi belajar kolaboratif tersebut juga dilandasi oleh teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD). Vygotsky merekomendasikan adanya level atau zona, di mana siswa dapat lebih berhasil tetapi dengan bantuan partner yang lebih bisa atau berpengalaman. Vygotsky mendefinisikan ZPD sebagai “jarak antara tingkat perkembangan aktual seperti ditunjukkan oleh kemampuan memecahkan masalah secara mandiri dengan tingkat perkembangan potensial seperti ditunjukkan oleh kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau kolaborasi dengan teman sebaya yang lebih mampu



*(the distance between the actual development level as determined by independent problem-solving and the level of potential development as determined through problem-solving under adult guidance or in collaboration with more capable peers)* (Gipps, 1994). Partner ini tidak mendikte apa yang harus dilakukan sejawat yang belajar padanya, akan tetapi mereka terlibat di dalam tindakan kolaboratif, demonstratif, modeling dan sejenisnya.

### **C. Karakteristik dan Prinsip-prinsip Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)**

#### **1. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)**

Berdasarkan beberapa definisi *Project Based Learning* yang telah diuraikan di atas, Karakteristik *Project Based Learning* dapat ditemukan. Definisi yang banyak mengandung karakteristik tersebut seperti yang diuraikan oleh BIE [on-line] dan Autodesk Foundation [on-line]. Menurut BIE [online] Karakteristik *Project Based Learning* terdiri dari:

- *Students make decisions within a prescribed framework.*
- *There's a problem or challenge without a predetermined solution.*
- *Students design the process for reaching a solution.*
- *Students are responsible for accessing and managing the information they gather.*
- *Evaluation takes place continuously.*
- *Students regularly reflect on what they're doing.*
- *A final product (not necessarily material) is produced and is evaluated for quality.*
- *The classroom has an atmosphere that tolerates error and change.*

Karakteristik *Project Based Learning* menurut BIE [on-line] ini memposisikan siswa sebagai pemain utama dalam pembelajaran. Siswa aktif dalam hal membuat keputusan, merancang solusi, bertanggung jawab mencari dan

mengelola informasi, dan merefleksikan apa yang mereka lakukan. Selain itu, ada masalah atau tantangan tanpa solusi yang telah ditetapkan sebelumnya, evaluasi berlangsung terus menerus, dan adanya produk akhir, serta ruang kelas memiliki suasana yang mentolerir kesalahan dan perubahan.

Sementara *AutoDesk Foundation* [On-line] menggambarkan karakteristik dari Pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut :

*Learning is student centered.*  
*Learning occurs in small student groups.*  
*Teachers are facilitators or guides*  
*Problems for the organizing focus and stimulus for learning.*  
*Problems are a vehicle for the development of clinical problem-solving skills.*  
*New information is acquired through self-directed learning.*

Karakteristik menurut *Autodesk Foundation* [on-line] ini juga memiliki kesamaan dalam hal keaktifan siswa dalam belajar, adanya masalah yang menjadi fokus belajar. Hal lain yang ditambahkan adalah peran guru sebagai fasilitator atau pemandu, dan siswa digabung dalam kelompok kecil. Kekurangan dari karakteristik ini, tidak adanya pembahasan evaluasi atau refleksi, selain itu tidak adanya item produk sebagai hasil akhir proses pembelajaran.

Selanjutnya *Intel Corporation* [online] memberikan uraian tentang karakteristik *project-based learning*, yang terdiri dari :

*Students are at the center of the learning process.*  
*Projects focus on important learning objectives that are aligned with curriculum specifications.*  
*Projects are driven by Curriculum-Framing Questions.*  
*Projects involve on-going and multiple types of assessment.*  
*The project has real-world connections.*  
*Students demonstrate knowledge through a product or performance.*  
*Technology supports and enhances student learning.*  
*Thinking skills are integral to project work.*  
*Instructional strategies are varied and support multiple learning styles.*

Karakteristik *Project Based Learning* menurut Intel [online] ini pada dasarnya memiliki kesamaan seperti yang telah tersebut di atas, namun konsepnya lebih lengkap. Kesamaannya pada posisi siswa yang aktif dalam belajar, adanya masalah yang diuraikan dalam bentuk pertanyaan. Hal yang menjadi pembeda dengan karakteristik di atas adalah adanya hubungan dengan dunia nyata.

## 2. Prinsip-prinsip Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)

Sebagaimana terungkap dalam beberapa definisi, PBL dapat diidentifikasi melalui ciri-cirinya, PBL pembelajaran yang meningkatkan pengetahuan dan keterampilan melalui pembuatan produk. Produk yang dibuat dengan serangkaian kegiatan perencanaan, pencarian, kolaborasi. Dalam kajiannya Krajcik et al., (1994) menyarankan lima ciri-ciri dari PBL, yakni : *driving question, investigation, artifacts, collaboration dan technological tools*.

Sebuah kajian tentang *research on project based learning*, Thomas (2000) menguraikan lima kriteria pokok dari suatu pembelajaran berproyek termasuk Pembelajaran Berbasis Proyek. Kriteria ini bukan merupakan definisi dari *Project Based Learning*, tetapi didesain untuk menjawab pertanyaan “apa yang harus dimiliki proyek agar dapat digolongkan sebagai Pembelajaran Berbasis Proyek”. Lima kriteria itu adalah keterpusatan (*centrality*), berfokus pada pertanyaan atau masalah (*driving question*), investigasi konstruktif (*constructive investigation*) atau desain, otonomi siswa (*autonomy*), dan realisme (*realism*). Kriteria-kriteria ini dapat dijadikan sebagai prinsip-prinsip *Project Based Learning*.

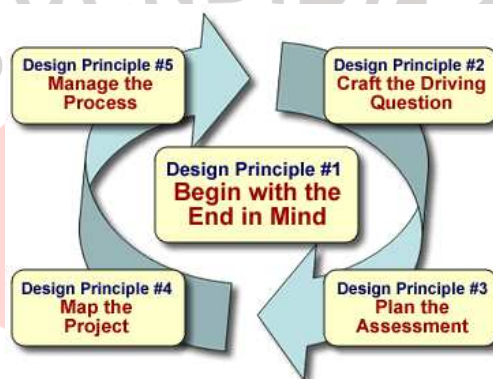
Berdasarkan uraian di atas dapat dikemukakan beberapa karakteristik-karakteristik pokok dari *Project Based Learning*. Hal ini juga sesuai dengan kajian Santyasa (2006). Karakteristik umum terlihat seperti tabel di bawah ini.

Tabel 2.1 Karakteristik utama pembelajaran berbasis proyek

<p><b>I. ISI:</b> memuat gagasan yang orisinal</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masalah kompleks</li> <li>2. Siswa menemukan hubungan antar gagasan yang diajukan</li> <li>3. Siswa berhadapan pada masalah yang <i>ill-defined</i></li> <li>4. Pertanyaan cenderung mempersoalkan masalah dunia nyata</li> </ol>
<p><b>II. KONDISI:</b> mengutamakan otonomi siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan inquiry dalam konteks masyarakat</li> <li>2. Siswa mampu mengelola waktu secara efektif dan efisien</li> <li>3. Siswa belajar penuh dengan kontrol diri</li> <li>4. Mensimulasikan kerja secara profesional</li> </ol>
<p><b>III. AKTIVITAS:</b> investigasi kelompok kolaboratif</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa berinvestigasi selama periode tertentu</li> <li>2. Siswa melakukan pemecahan masalah kompleks</li> <li>3. Siswa memformulasikan hubungan antar gagasan orisinalnya untuk mengkonstruksi keterampilan baru</li> <li>4. Siswa menggunakan teknologi otentik dalam memecahkan masalah</li> <li>5. Siswa melakukan umpan balik mengenai gagasan mereka berdasarkan respon ahli atau dari hasil tes</li> </ol>
<p><b>IV. HASIL:</b> produk nyata</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menunjukkan produk nyata berdasarkan hasil investigasi mereka</li> <li>2. Siswa melakukan evaluasi diri</li> <li>3. Siswa responsif terhadap segala implikasi dari kompetensi yang dimilikinya</li> <li>4. Siswa mendemonstrasikan kompetensi sosial, manajemen pribadi, regulasi belajarnya.</li> </ol>

#### D. Prosedur Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Ada beberapa situs [*on-line*] yang menawarkan langkah-langkah dalam mendesain pembelajaran. Diantaranya BIE dan *The George Lucas Foundation*. BIE menyebut langkah-langkah ini dengan prinsip desain pembelajaran. Menurut BIE [*Online*] langkah-langkah dalam *Project-based learning*, yakni, terdiri dari lima langkah, seperti terlihat dalam gambar dibawah ini :



Gambar 2.1 Langkah Pengembangan Project menurut BIE [*online*]

Pada gambar di atas, terlihat bahwa langkah-langkah pengembangan proyek yang ditawarkan oleh BIE [*online*] adalah :

- 1). *Begin with the end in mind*
- 2). *Craft the driving question*
- 3). *Plan the assessment*
- 4). *Map the project*
- 5). *Manage the proses*

Sementara *The George Lucas Foundation* [*on-line*] juga menawarkan langkah-langkah yang dapat dijadikan prosedur dalam *Project Based Learning*.

langkah-langkah tersebut adalah :

- 1). *Start with the essential question*
- 2). *Design a plan for the project*
- 3). *Create the schedule*
- 4). *Monitor the students and the proses of the project*
- 5). *Asses the outcome*
- 6). *Evaluate the experience*

Kedua pendapat tersebut di atas pada hakekatnya sama, yaitu adanya langkah membuat pertanyaan, mendesain perencanaan, pengelolaan proyek dan evaluasi terhadap pelaksanaan. Di samping ada kesamaan tersebut, juga terdapat penekanan-penekanan yang berbeda. Pada langkah-langkah pertama, proyek diawali dengan sebuah pikiran yang disamakan antara guru dan siswa, sementara pertanyaan pada langkah-langkah kedua tidak menekankan pada sumber dari pertanyaan.

Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang akan dijadikan rujukan dalam pengembangan proyek adalah yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (2005). Hal ini disadari bahwa proyek yang akan dibuat sebagai fokus kegiatan pembelajaran dengan keterlibatan siswa dari awal. Dengan keterlibatan siswa dari awal, maka pembelajaran semestinya akan bermakna dan sesuai dengan keinginan siswa. Disamping itu adanya evaluasi dan refleksi yang memungkinkan siswa untuk menilai sendiri terhadap apa yang telah mereka kerjakan.

#### **E. Komponen-Komponen dalam mendesain Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)**

Langkah-langkah Pengembangan pembelajaran berbasis proyek melibatkan enam komponen utama seperti yang dikembangkan oleh Adria Steinberg (1997) yang diberi nama *The Six A's of Designing Projects*. *The Six A's* merupakan daftar fitur yang kuat dan berkualitas tinggi yang ada dalam kelas yang menggunakan proyek. Banyak guru di Amerika menggunakan faktor *The Six*

A's sebagai suatu pengecekan kualitas selama proses desain proyek. *The Six A's of Designing Projects* tersebut, yaitu 1) *authenticity* (keautentikan), 2) *academic rigor* (ketaatan terhadap nilai akademik), 3) *applied learning* (belajar pada dunia nyata), 4) *active exploration* (aktif meneliti), 5) *adult relationship* (hubungan dengan pakar), dan 6). *assessment* (penilaian). (Pearson Foundation [online]).

#### 1) *Authenticity* (Keautentikan)

Proyek yang dirancang dengan ciri-ciri autentik, yaitu yang dihubungkan dengan masalah dunia nyata yang menjadi perhatian siswa. Autentik dapat dikatakan sebagai yang paling kritis dari Enam elemen diatas, Keautentikan menanamkan pekerjaan siswa dengan tujuan dan gairah. Ciri-ciri proyek yang menampilkan keautentikan, yaitu :

- a. Mengatasi masalah atau pertanyaan yang memiliki arti bagi siswa.
- b. Melibatkan masalah atau pertanyaan sebenarnya ditangani oleh orang dewasa di tempat kerja atau di masyarakat.
- c. Meminta siswa untuk menghasilkan sesuatu yang memiliki nilai pribadi dan / atau sosial di luar kelas.

Bagian penting untuk merancang proyek otentik adalah memastikan bahwa ada penggunaan *real-world* dalam produk atau jasa yang dihasilkan siswa. Secara tradisional, pekerjaan yang dibuat siswa dalam kelas, terisolasi dan jarang dilihat oleh siapapun kecuali seorang guru. Sebaliknya, proyek otentik berusaha untuk menciptakan pekerjaan yang memenuhi kebutuhan atau kepentingan sekolah yang lebih luas, masyarakat, atau dunia. Dengan kemas isi pelajaran sekitar isu-isu yang benar-benar relevan dan tantangan, guru dapat

memastikan bahwa pembelajaran terjadi akan bermakna, kontekstual, dan mengesankan. Siswa terlibat dalam proyek-proyek benar-benar otentik.

## 2) *Academic Rigor* (ketaatan terhadap nilai akademik)

Ketika proyek melibatkan *element rigor academic*, siswa menghadapi tantangan yang benar-benar melibatkan pikiran mereka. Menurut Van Ryzin dan Newll (2009), *rigor academic is promote by giving student the opportunity to take on challenging, socially or personally relevant task within the contex of supportive relationships.*

Ciri-ciri proyek yang melibatkan ketaatan akademis :

- a. Siswa diarahkan untuk menguasai dan menerapkan standar konten dan berpusat pada pengetahuan untuk satu disiplin atau lebih.
- b. Tantangan siswa untuk menggunakan metode berpusat pada penyelidikan untuk satu disiplin atau lebih (misalnya, untuk berpikir seperti seorang sejarawan, ilmuwan, dll).
- c. Meminta siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan *habit of mind* (kebiasaan berpikir) misalnya: mencari bukti, mengambil perspektif yang berbeda.

Dalam merancang proyek yang berciri ketaatan akademis, guru harus membangun kesempatan bagi siswa untuk mendalami dengan ide-ide besar dan menghasilkan bukti yang jelas bahwa mereka telah menguasai standar isi. Guru menggunakan pertanyaan penting untuk membantu proyek-proyek siswa agar dapat fokus pada isu-isu yang membutuhkan pekerjaan intelektual yang signifikan.



### 3) *Adult Relationship* (hubungan dengan pakar)

Kekuatan pembelajaran berbasis proyek terletak pada keterlibatan yang berarti dari orang dewasa yang ada di luar kelas. Proyek-proyek yang fitur atau ciri-ciri *adult connections*:

- a. Memungkinkan siswa untuk bertemu dan mengamati orang dewasa dengan keahlian dan pengalaman yang relevan.
- b. Beri siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan sedikitnya satu orang dewasa.
- c. Mintalah orang dewasa untuk berkolaborasi pada desain dan penilaian dari karya siswa.

Ketika guru masih memainkan peran penting dalam pengalaman PBL, proyek terbaik juga melibatkan orang dewasa lain yang lebih luas dari komunitas sekolah. Orang-orang dapat mendukung proyek tersebut berasal berbagai kapasitas yang berbeda, termasuk pembicara tamu, ahli isi, interviewer, mentor, koordinator proyek, artis tamu, klien, dan anggota audiens.

### 4) *Active Exploration* (aktif meneliti)

Proyek-proyek besar melibatkan siswa aktif lebih dalam, memperkerjakan jiwa dan raga (*hand and minds*). Proyek-proyek yang menampilkan eksplorasi aktif :

- a. Mintalah siswa untuk menghabiskan waktu yang cukup untuk melakukan pekerjaan berbasis lapangan.
- b. Meminta siswa untuk terlibat dalam penyelidikan nyata, dengan menggunakan berbagai metode, media, dan sumber-sumber.

- c. Mengharapkan siswa untuk mengkomunikasikan apa yang mereka pelajari melalui pameran formal.

Proyek yang bagus didesain dengan menuntut siswa bergerak dari peran penerima pengetahuan yang pasif. Sebaliknya, siswa diwajibkan untuk aktif dalam pertanyaan, penelitian, mengeksplorasi, menganalisis, dan menyajikan. Mereka benar-benar mendapatkan tangan dan kaki mereka terlibat dalam pekerjaan proyek ini, mereka diwajibkan untuk menggunakan berbagai model berpikir dan belajar. Siswa terlibat dalam eksplorasi aktif memanfaatkan sumber daya dan peluang di luar dinding kelas, dan yang diperkaya dengan pengalaman.

#### 5) *Applied Learning* (Belajar pada dunia nyata)

Desain PBL yang baik mampu mendorong siswa untuk menggunakan cara belajar gaya baru dan berlatih kemampuan yang penting yang dibutuhkan oleh lapangan pekerjaan. Siswa dilatih untuk menyelesaikan masalah-masalah dunia nyata dengan pendekatan struktur dan terencana. Hal ini sesuai dengan pendapat Bell (2010) yang mengatakan, *"PBL is a key strategy for creating independent thinker and learners. Children solve the real-word problem by designing their own inquiries, planning their learning, organizing their research, and implementing a multitude of learning strategies"*

Proyek-proyek yang menampilkan *Applied Learning* :

- a. Libatkan pembelajaran yang terjadi dalam konteks masalah semi-terstruktur, didasarkan pada isu-isu dan suasana dunia nyata

- b. Memimpin siswa untuk memperoleh dan menggunakan kompetensi yang diharapkan dalam organisasi kerja berkinerja tinggi; misalnya, kerja sama tim, pemecahan masalah, dan komunikasi.
- c. Meminta siswa untuk mengembangkan organisasi dan keterampilan pengelolaan diri.

PBL yang baik didesain untuk mengembangkan pola belajar siswa yang mendalam. Bagian pertama dari desain tantangan ini adalah standar konten, kemampuan berpikir, kebiasaan berpikir, dan kemampuan belajar sepanjang hayat secara sengaja dan eksplisit ke dalam proyek. Tantangan kedua adalah merencanakan pengalaman yang mengharuskan siswa untuk segera menggunakan konten dan keterampilan yang baru saja mereka peroleh untuk memecahkan masalah atau tantangan. Hal ini diterapkan dan dalam waktu yang sama tidak hanya membangun keterlibatan siswa, tetapi juga membantu belajar yang erat dan mendalam.

#### 6) *Assessment* (Penilaian)

Tidak ada pengalaman PBL yang lengkap tanpa kesempatan bagi siswa untuk menerima feedback yang berkualitas selama dan setelah pekerjaan proyek mereka. Proyek-proyek yang menampilkan penilaian praktek yang sangat baik:

- a. Mintalah siswa untuk secara teratur merenungkan cara belajar mereka dengan menggunakan kriteria proyek yang jelas. Kriteria tersebut sedapat mungkin melibatkan mereka dalam pembuatannya.

- b. Libatkan orang dewasa dari luar kelas untuk mengevaluasi pekerjaan siswa dan membantu siswa mengembangkan kesan standar *real-world*.
- c. Memberikan kesempatan untuk menilai pekerjaan siswa yang sedang berlangsung melalui berbagai metode, termasuk pameran dan portofolio.

Penilaian proyek yang kualitas melibatkan umpan balik formatif dan sumatif. Selama proyek ini, siswa merefleksikan kemajuan mereka sendiri, menerima umpan balik formatif dari teman sebaya dan guru, dan memiliki kesempatan untuk meningkatkan pekerjaan mereka dan isu-isu yang diangkat oleh peninjau. Pada akhir proyek, evaluasi sumatif dari produk dan penampilan siswa diberikan oleh guru dan orang dewasa lain yang menilai pekerjaan siswa dalam kaitannya dengan indikator kualitas yang telah ditentukan seperti yang dijelaskan pada rubrik proyek.

#### **F. Definisi prestasi belajar**

Istilah prestasi belajar terdiri dari dua suku kata, yaitu *prestasi* dan *belajar*. Istilah prestasi di dalam Kamus Ilmiah Populer (Adi Satrio, 2005: 467) didefinisikan sebagai hasil yang telah dicapai. Noehi Nasution (1998: 4) menyimpulkan bahwa belajar dalam arti luas adalah suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respon utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya

tingkah baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara karena sesuatu hal.

Sementara itu Muhibbin Syah (2008: 90-91) mengutip pendapat beberapa pakar psikologi tentang definisi belajar, di antaranya adalah:

- a. Skinner, seperti yang dikutip Barlow dalam bukunya *educational Psychology : The Teaching-Learning Process*, berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif (*a process of progressive behavior adaptation*). Berdasarkan eksperimennya, B.F. Skinner percaya bahwa proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat (*reinforce*).
- b. Dalam *Dictionary of Psychology*, Chaplin memberikan batasan belajar dengan dua rumusan. Rumusan pertama berbunyi : *.....acquisition of any relatively permanent change in behavior as a result of practice and experience*. Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relative menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan kedua : *..process of acquiring responses as a result of special practice*, belajar adalah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus.
- c. Hintzman dalam bukunya *The Psychology of Learning and Memory* berpendapat *Learning is change in organism due to experience which can affect the organism's behavior*. Artinya, belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organism (manusia dan hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organism tersebut. Jadi, dalam

pandangan Hitzman, perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman tersebut baru dapat dikatakan belajar apabila mempengaruhi organisme.

- d. Wittig dalam bukunya, *Psychology of Learning*, Wittig mendefinisikan belajar sebagai : *any relatively permanent change in an organisme's behavioral repertoire that occurs as a result of experience*. Belajar ialah perubahan yang relative menetap terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman.
- e. Reber dalam kamusnya, *Dictionary of Psychology*, membatasi belajar dengan dua macam definisi. *Pertama*, belajar adalah *The process of accuiring knowledge*, yakni proses memperoleh pengetahuan. Pengertian ini biasanya lebih sering dipakai dalam pembahasan psikologi kognitif yang oleh sebagian ahli dipandang kurang representatif karena tidak mengikutsertakan perolehan keterampilan nonkognitif. *Kedua*, belajar adalah *A relatively permanent change in respons potentiality which occurs as a result of reinforced practise*, yakni suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif permanen sebagai hasil latihan yang diperkuat. Dalam definisi ini terdapat empat macam istilah yang esensial dan perlu disoroti untuk memahami proses belajar, yakni :
- *Relatively permanent*, yang secara umum menetap
  - *Respons Potentiality*, kemampuan bereaksi
  - *Reinforce*, penguatan
  - *Practise*, praktik atau latihan
- f. Biggs dalam pendahuluan *Teaching of Learning*, Biggs mendefinisikan belajar dalam tiga rumusan, yaitu : rumusan kuantitatif; rumusan institusional;

rumusan kualitatif. Dalam rumusan-rumusan ini, kata-kata seperti perubahan dan tiggah laku tidak lagi disebut secara eksplisit mengingat kedua istilah ini sudah menjadi kebenaran umum yang diketahui semua orang yang terlibat dalam proses pendidikan.

Secara kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi, belajar dalam hal ini dipandang dari sudut berapa banyak materi yang dikuasai siswa.

Secara institusional (tinjauan kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses “validasi” atau pengabsahan terhadap penguasaan siswa atas materi-materi yang telah ia pelajari. Bukti institusional yang menunjukkan siswa telah belajar dapat diketahui sesuai dengan proses mengajar. Ukurannya semakin baik mutu guru mengajar akan semakin baik pula mutu perolehan pelaku belajar yang kemudian dinyatakan dalam skor.

Adapun pengertian belajar secara kualitatif (tinjauan mutu) ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia disekeliling pelaku belajar. Belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi pelaku belajar.

Abu Muhammad Ibnu Abdullah (2008), beliau mengutip pendapat beberapa pakar dalam menjabarkan pengertian belajar, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. W.S. Winkel (1991: 36) dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Pengajaran*. Menurutnya, pengertian belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas”.
- b. S. Nasution MA (1982: 68) mendefinisikan belajar sebagai perubahan kelakuan, pengalaman dan latihan. Jadi belajar membawa suatu perubahan pada diri individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai sejumlah pengalaman, pengetahuan, melainkan juga membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, minat, penyesuaian diri. Dalam hal ini meliputi segala aspek organisasi atau pribadi individu yang belajar.
- c. Sedangkan Mahfud Shalahuddin (1990: 29) dalam buku: *Pengantar Psikologi Pendidikan*, mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku melalui pendidikan atau lebih khusus melalui prosedur latihan. Perubahan itu sendiri berangsur-angsur dimulai dari sesuatu yang tidak dikenalnya, untuk kemudian dikuasai atau dimilikinya dan dipergunakannya sampai pada suatu saat dievaluasi oleh yang menjalani proses belajar itu.
- d. Supartinah Pakasi (1981: 41) dalam buku: “*Anak dan Perkembangannya*,” mengatakan pendapatnya antara lain: 1) Belajar merupakan suatu komunikasi antar anak dan lingkungannya; 2) Belajar berarti mengalami; 3) Belajar berarti berbuat; 4) Belajar berarti suatu aktivitas yang bertujuan; 5) Belajar memerlukan motivasi; 6) Belajar memerlukan kesiapan pada pihak anak; 7)



Belajar adalah berpikir dan menggunakan daya pikir; dan 8) Belajar bersifat integratif.”

Bertolak dari berbagai definisi yang telah diuraikan para pakar tersebut, secara umum belajar dapat dipahami sebagai suatu tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap (*permanent*) sebagai hasil pengalaman. Sehubungan dengan pengertian itu perlu ditegaskan sekali lagi bahwa perubahan tingkah laku yang timbul akibat proses kematangan (*maturation*), keadaan gila, mabuk, lelah, dan jenuh tidak dapat dipandang sebagai hasil proses belajar. Berdasarkan hal tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap (*permanent*) sebagai hasil atau akibat dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif, afektif dan psikomotor.

Istilah menetap (*permanent*) dalam definisi ini mensyaratkan bahwa segala perubahan yang bersifat sementara tidak dapat disebut sebagai hasil atau akibat dari belajar. Demikian pula istilah pengalaman, ia menafikan keterkaitan antara belajar dengan segala tingkah laku yang merupakan hasil dari proses kematangan (*maturation*) fisik atau psikis. Sehingga kemampuan-kemampuan yang disebabkan oleh kematangan fisik atau psikis tidak dapat disebut sebagai hasil dari belajar.

Adapun yang dimaksud dengan prestasi belajar atau hasil belajar menurut Muhibbin Syah, sebagaimana yang dikutip oleh Abu Muhammad Ibnu Abdullah (2008) adalah “taraf keberhasilan murid atau santri dalam mempelajari materi

pelajaran di sekolah atau pondok pesantren yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahwa yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah “penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru”.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu.

Adapun dalam penelitian ini yang dimaksud prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran tentang materi tertentu, yakni tingkat penguasaan, perubahan emosional, atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu dan diwujudkan dalam bentuk nilai atau skor.

### **G. Jenis dan Indikator Prestasi Belajar**

Prestasi belajar pada dasarnya adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar. Menurut Ahmad Tafsir (2008: 34-35), hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan itu merupakan suatu target atau tujuan pembelajaran yang meliputi 3 (tiga) aspek yaitu: 1) tahu, mengetahui (*knowing*); 2) terampil melaksanakan atau mengerjakan yang ia

ketahui itu (*doing*); dan 3) melaksanakan yang ia ketahui itu secara rutin dan konsekwen (*being*).

Adapun menurut Benjamin S. Bloom, sebagaimana yang dikutip oleh Abu Muhammad Ibnu Abdullah (2008), bahwa hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah yaitu: 1) ranah kognitif (*cognitive domain*); 2) ranah afektif (*affective domain*); dan 3) ranah psikomotor (*psychomotor domain*).

Bertolak dari kedua pendapat tersebut di atas, penulis lebih cenderung kepada pendapat Benjamin S. Bloom. Kecenderungan ini didasarkan pada alasan bahwa ketiga ranah yang diajukan lebih terukur, dalam artian bahwa untuk mengetahui prestasi belajar yang dimaksudkan mudah dan dapat dilaksanakan, khususnya pada pembelajaran yang bersifat formal. Sedangkan ketiga aspek tujuan pembelajaran yang diajukan oleh Ahmad Tafsir sangat sulit untuk diukur. Walaupun pada dasarnya bisa saja dilakukan pengukuran untuk ketiga aspek tersebut, namun ia membutuhkan waktu yang tidak sedikit, khususnya pada aspek *being*, di mana proses pengukuran aspek ini harus dilakukan melalui pengamatan yang berkelanjutan sehingga diperoleh informasi yang meyakinkan bahwa seseorang telah benar-benar melaksanakan apa yang ia ketahui dalam kesehariannya secara rutin dan konsekwen.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis berkesimpulan bahwa jenis prestasi belajar itu meliputi 3 (tiga) ranah atau aspek, yaitu: 1) ranah kognitif (*cognitive domain*); 2) ranah afektif (*affective domain*); dan 3) ranah psikomotor (*psychomotor domain*).

Untuk mengungkap hasil belajar atau prestasi belajar pada ketiga ranah tersebut di atas diperlukan patokan-patokan atau indikator-indikator sebagai penunjuk bahwa seseorang telah berhasil meraih prestasi pada tingkat tertentu dari ketiga ranah tersebut. Dalam hal ini Muhibbin Syah (2008: 150) mengemukakan bahwa:

kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa sebagaimana yang terurai di atas adalah mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.

Pengetahuan dan pemahaman yang mendalam mengenai indikator-indikator prestasi belajar sangat diperlukan ketika seseorang akan menggunakan alat dan kiat evaluasi. Menurut Muhibbin Syah (2008: 150), urgensi pengetahuan dan pemahaman yang mendalam mengenai jenis-jenis prestasi belajar dan indikator-indikatornya adalah bahwa pemilihan dan penggunaan alat evaluasi akan menjadi lebih tepat, reliabel, dan valid.

Selanjutnya agar lebih mudah dalam memahami hubungan antara jenis-jenis belajar dengan indikator-indikatornya, berikut ini penulis sajikan sebuah tabel yang disarikan dari tabel jenis, indikator, dan cara evaluasi prestasi (Muhibbin Syah, 2008: 151).

**Tabel 2.2**  
**Jenis dan Indikator Prestasi Belajar**

No	Jenis Prestasi Belajar	Indikator Prestasi Belajar
1	<p><b>Ranah Cipta (Kognitif)</b></p> <p>a. Pengamatan</p> <p>b. Ingatan</p> <p>c. Pemahaman</p> <p>d. Penerapan</p> <p>e. Analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti)</p> <p>f. Sintesis (membuat panduan baru dan utuh)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dapat menunjukkan</li> <li>▪ Dapat membandingkan</li> <li>▪ Dapat menghubungkan</li> <li>▪ Dapat menyebutkan</li> <li>▪ Dapat menunjukkan kembali</li> <li>▪ Dapat menjelaskan</li> <li>▪ Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri</li> <li>▪ Dapat memberikan contoh</li> <li>▪ Dapat menggunakan secara tepat</li> <li>▪ Dapat menguraikan</li> <li>▪ Dapat mengklasifikasikan/memilah-milah</li> <li>▪ Dapat menghubungkan</li> <li>▪ Dapat menyimpulkan</li> <li>▪ Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)</li> </ul>
2	<p><b>Ranah Rasa (Afektif)</b></p> <p>a. Penerimaan</p> <p>b. Sambutan</p> <p>c. Apresiasi (sikap menghargai)</p> <p>d. Internalisasi (pendalaman)</p> <p>e. Karakterisaisi (penghayatan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan sikap menerima</li> <li>▪ Menunjukkan sikap menolak</li> <li>▪ Kesiediaan berpartisipasi/terlibat</li> <li>▪ Kesiediaan memanfaatkan</li> <li>▪ Menganggap penting dan bermanfaat</li> <li>▪ Menganggap indah dan harmonis</li> <li>▪ Mengagumi</li> <li>▪ Mengakui dan meyakini</li> <li>▪ Mengingkari</li> <li>▪ Melembagakan atau meniadakan</li> <li>▪ Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari)</li> </ul>
3	<p><b>Ranah Karsa (Psikomotor)</b></p> <p>a. Keterampilan bergerak dan bertindak</p> <p>b. Kecakapan kespresi verbal dan nonverbal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya</li> <li>▪ Mengucapkan</li> <li>▪ Membuat mimik dan gerakan jasmani</li> </ul>

## H. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Prestasi belajar di sekolah sangat dipengaruhi oleh kemampuan umum kita yang diukur oleh IQ, IQ yang tinggi dapat meramalkan kesuksesan prestasi belajar. Namun demikian pada beberapa kasus, IQ yang tinggi ternyata tidak menjamin kesuksesan seseorang dalam belajar dan hidup bermasyarakat.

IQ bukanlah satu-satunya faktor penentu kesuksesan prestasi belajar seseorang. Ada faktor-faktor lain yang turut andil mempengaruhi perkembangan prestasi belajar. Sehubungan dengan hal tersebut, pada kegiatan Seminar Sehari tentang “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Anak dan Kurikulum Berbasis Kompetensi di Sekolah Dasar”, diperoleh kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah antara lain sebagai berikut: 1) pengaruh pendidikan dan pembelajaran unggul; 2) perkembangan dan pengukuran otak; dan 3) kecerdasan (intelegensi) emosional (<http://ditptksd.go.id>, 2008).

Sementara itu, Sunarto (2009) mendeskripsikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar dan mengklasifikasikannya menjadi dua bagian, yaitu: 1) faktor-faktor intern; dan 2) faktor-faktor ekstern.

Faktor-faktor intern, yakni faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Di antara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang adalah antara lain: 1) kecerdasan/intelegensi; 2) bakat; 3) minat; 4) motivasi. Adapun faktor-faktor ekstern, yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-

faktor ini adalah antara lain: 1) keadaan lingkungan keluarga; 2) keadaan lingkungan sekolah; dan 3) keadaan lingkungan masyarakat (Sunarto, 2009).

Kedua uraian pendapat tersebut di atas kurang merepresentasikan kesemua faktor yang dapat mempengaruhi proses dan prestasi belajar seseorang. Masih banyak faktor-faktor lain yang belum tercover di dalamnya. Oleh karenanya, untuk melengkapi kedua pendapat tersebut, penulis sajikan pandangan Muhibbin Syah mengenai hal tersebut. Menurut beliau, faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik di sekolah, secara garis besar dapat dibagi kepada tiga bagian, yaitu :

Faktor internal (faktor dari dalam diri peserta didik), yakni keadaan/kondisi jasmani atau rohani peserta didik. Yang termasuk faktor-faktor internal antara lain adalah:

a. Faktor fisiologis

Keadaan fisik yang sehat dan segar serta kuat akan menguntungkan dan memberikan hasil belajar yang baik. Tetapi keadaan fisik yang kurang baik akan berpengaruh pada siswa dalam keadaan belajarnya.

b. Faktor psikologis

Yang termasuk dalam faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar adalah antara lain:

1. Intelegensi, faktor ini berkaitan dengan *Intellegency Question* (IQ) seseorang
2. Perhatian, perhatian yang terarah dengan baik akan menghasilkan pemahaman dan kemampuan yang mantap.

3. Minat, Kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
  4. Motivasi, merupakan keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.
  5. Bakat, kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.
- c. Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan sekitar peserta didik. Adapun yang termasuk faktor-faktor ini antara lain yaitu :
- d. Faktor sosial, yang terdiri dari: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat
  - e. Faktor non sosial, yang meliputi keadaan dan letak gedung sekolah, keadaan dan letak rumah tempat tinggal keluarga, alat-alat dan sumber belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor tersebut dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik di sekolah.
  - f. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Muhibin Syah, 2008: 139).