

BAB II KAJIAN TEORI

1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan - bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan metode, dan teknik pembelajaran (Komalasari, 2011). Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dibandingkan strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode ataupun prosedur, ciri-ciri adalah sebagai berikut:

- a. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para penciptanya
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Trianto, 2009)

Berkenaan dengan keterangan di atas, dapat diartikan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang telah didasarkan pada langkah-langkah pembelajaran yang sistematis sehingga dapat membantu peserta didik untuk belajar aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik itu sendiri. Setiap guru atau pendidik tersebut akan dapat menerapkan di kelas dalam proses pembelajaran.

1.2 Model Pembelajaran *Project Based Learning*

1.2.1 Pengertian model pembelajaran *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* (PjBL) digunakan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara membuat karya atau proyek yang terkait dengan materi ajar dan kompetensi

yang diharapkan dimiliki oleh siswa. Menurut Ngilimun, 2014 *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (*central*) dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik. Istarani (2011) berpendapat bahwa model (*Project Based Learning*) adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Lebih lanjut, Wena (2010) menyatakan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Guru atau instruktur tidak lebih aktif dan melatih secara langsung dalam kerja proyek, akan tetapi guru menjadi pendamping, fasilitator, dan memahami pikiran belajar (Ngilimun, 2014). Melalui Pembelajaran model *Project Based Learning* (PjBL), siswa akan terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya. Proyek yang telah disepakati antara siswa dengan guru didasarkan pada suatu permasalahan nyata. Kelompok kecil siswa bekerja sama mencari pemecahan masalah melalui proyek tersebut.

Model *Project Based Learning* digunakan untuk melatih siswa melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji. Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan. *Project Based Learning* didasarkan pada teori konstruktivisme dan merupakan pembelajaran siswa aktif. Pembelajaran melalui model *Project Based Learning* (PjBL) juga dapat digunakan sebagai sebuah metode belajar untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam membuat perencanaan, berkomunikasi, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif belajar secara berkolaborasi untuk memecahkan

masalah sehingga dapat mengkonstruksi inti pelajaran dari temuan-temuan dalam tugas/ proyek yang dilakukan.

Pada pendekatan *Project Based Learning*, pengajar berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan penuntun. Sedangkan pada kelas "konvensional" pengajar dianggap sebagai seseorang yang paling menguasai materi dan karenanya semua informasi diberikan secara langsung kepada peserta didik. Pada kelas *Project Based Learning*, peserta didik dibiasakan bekerja secara kolaboratif, penilaian dilakukan secara autentik, dan sumber belajar bisa sangat berkembang. Hal ini berbeda dengan kelas "konvensional" yang terbiasa dengan situasi kelas individual, penilaian lebih dominan pada aspek hasil dari pada proses, dan sumber belajar cenderung stagnan.

1.2.2 Prinsip – Prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek

Sedikitnya ada lima prinsip pembelajaran berbasis proyek menurut Thomas seperti dikutip Isriani (2012) antara lain:

1. Prinsip sentralisitis
Prinsip sentralisitis menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum
2. Prinsip pertanyaan mendorong
Prinsip ini merupakan motivasi eksternal yang mampu menggugah kemandiriannya dalam mengerjakan tugas- tugas pembelajaran
3. Prinsip otonom
Merupakan kemandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran
4. Prinsip realistik
Prinsip mengatakan bahwa proyek merupakan sesuatu yang nyata, bukan seperti di sekolah

1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

1.2.3.1 Kelebihan Model *Project Based Learning*

Model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki beberapa kelebihan yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Ngalmun (2014) menyatakan kelebihan Pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Belajar dalam proyek lebih menyenangkan dari pada komponen kurikulum lain.
- c. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- d. Meningkatkan kolaborasi. Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- e. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber.
- f. Memberikan pengalaman kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

1.2.3.2 Kekurangan Model *Project Based Learning*

Selain memiliki kelebihan, model *Project Based Learning* juga memiliki beberapa kekurangan, Abidin (2014) mengemukakan bahwa kekurangan model Pembelajaran Berbasis Proyek yaitu:

- a. Memerlukan banyak waktu dan biaya.
- b. Memerlukan banyak media dan sumber belajar.
- c. Memerlukan guru dan siswa yang sama-sama siap belajar dan berkembang.
- d. Ada kekhawatiran siswa hanya akan menguasai satu topik tertentu yang di kerjakannya.

1.2.3.3 Langkah-langkah Model *Project Based Learning* (PJBL)

Pelaksanaan penerapan *Project Based Learning* membutuhkan waktu antara 140-200 menit yang berlangsung dalam 1- 4 kali pertemuan. Efektivitas pelaksanaannya, jadwal pembelajaran dilakukan 2 kali dalam

seminggu. Abidin (2014) menjelaskan bahwa tahapan *Project Based Learning* adalah sebagai berikut:

1. Praproyek. Tahapan ini merupakan kegiatan yang dilakukan guru di luar jam pelajaran. Pada tahap ini guru merancang deskripsi proyek, menentukan batu pijakan proyek, menyiapkan media dan berbagai sumber belajar, dan menyiapkan kondisi pembelajaran.
2. Fase 1: Mengidentifikasi Masalah. Pada tahap ini siswa melakukan pengamatan terhadap obyek tertentu. Berdasarkan pengamatannya tersebut siswa mengidentifikasi masalah dan membuat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan.
3. Fase 2: Membuat Desain dan Jadwal Pelaksanaan Proyek. Pada tahap ini siswa secara kolaboratif baik dengan anggota kelompok ataupun dengan guru mulai merancang proyek yang akan mereka buat, menentukan penjadwalan pekerjaan proyek, dan melakukan aktivitas persiapan lainnya.
4. Fase 3: Melaksanakan Penelitian. Pada tahap ini siswa melakukan kegiatan penelitian awal sebagai model dasar bagi produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan kegiatan penelitian tersebut siswa mengumpulkan data dan selanjutnya menganalisis data tersebut dengan teknik analisis data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.
5. Fase 4: Menyusun Draf Produk. Pada tahap ini siswa mulai membuat produk awal sebagai rencana dan hasil penelitian yang dilakukannya.
6. Fase 5: Mengukur, Menilai, dan Memperbaiki Produk. Pada tahap ini siswa melihat kembali produk awal yang dibuat, mencari kelemahan, dan memperbaiki produk tersebut. Dalam praktiknya, kegiatan mengukur dan menilai produk dapat dilakukan dengan meminta pendapat atau kritik dari anggota kelompok lain ataupun dari guru.
7. Fase 6: Finalisasi dan Publikasi Produk. Pada tahap ini siswa melakukan finalisasi produk. Setelah diyakini sesuai dengan harapan, produk dipublikasikan.

8. Pascaproyek. Pada tahap ini guru menilai, memberikan penguatan, masukan, dan saran perbaikan atas produk yang telah dihasilkan siswa.

2.3 Lembar Kegiatan Siswa

Lembar Kerja Siswa adalah sumber belajar penunjang yang dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang harus mereka kuasai (Senam, 2008) LKS merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dan mengefektifkan waktu, serta akan menimbulkan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Sriyono (1992) (Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah salah satu bentuk program yang berlandaskan atau tugas yang harus diselesaikan dan berfungsi sebagai alat untuk mengalihkan pengetahuan dan keterampilan sehingga mampu mempercepat tumbuhnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

2.3.1 Fungsi, Tujuan dan Manfaat Lembar Kerja Siswa

Menurut Sudjana (Djamarah dan Zain, 2000). Fungsi LKS adalah:

- a. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif
- b. Sebagai alat bantu untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian siswa
- c. Untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian– pengertian yang diberikan guru
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab akibat tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi lebih aktif dalam pembelajaran
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan pada siswa
- f. Untuk mempertinggi mutu belajar mengajar, karena hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama, sehingga pelajaran mempunyai nilai tinggi.

2.3.2 Kriteria Lembar Kerja Siswa

Menurut Endang Widjajanti (2010), aspek - aspek yang harus dipenuhi oleh suatu LKS yang baik adalah:

- a. Pendekatan penulisan adalah penekanan pada keterampilan proses, hubungan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan kehidupan dan kemampuan mengajak siswa aktif dalam pembelajaran
- b. Kebenaran konsep adalah menyangkut kesesuaian antara yang dijabarkan dalam LKS dan kebenaran materi setiap pokok
- c. Kesesuaian konsep dengan materi pokok dalam kurikulum, hubungan konsep dengan kehidupan sehari - hari dan informasi yang dikemukakan mengikuti perkembangan zaman
- d. Kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda
- e. Penggunaan bahasa Indonesia yang baku dan mampu mengajak siswa interaktif
- f. Evaluasi belajar yang disusun dapat memberikan pengalaman langsung, mendorong siswa menyimpulkan konsep, hukum atau fakta serta tingkat kesesuaian kegiatan siswa/ percobaan dengan materi pokok kurikulum
- g. Kesesuaian materi pokok dengan alokasi waktu di sekolah dan kegiatan siswa dapat dilaksanakan
- h. Penampilan fisik yaitu desain yang meliputi konsistensi, format, organisasi dan daya tarik buku baik, kejelasan tulisan dan gambar dan dapat mendorong minat baca siswa.

2.4 Hakikat Belajar

2.4.1 Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan dalam dirinya. Sebagai hasil dari belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung secara terus menerus dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Majid (2013) menyatakan bahwa belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Sedangkan Susanto (2013) mengemukakan bahwa belajar adalah

suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perilaku yang relative tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Menurut Sardiman (2011) belajar adalah merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori. Dapat di jelaskan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan yang terjadi melalui belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga keterampilan untuk hidup (*life skill*) bermasyarakat meliputi keterampilan berpikir (memecahkan masalah) dan keterampilan sosial, juga yang tidak kalah pentingnya adalah nilai dan sikap (Komalasari, 2013). Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan yang dialami melalui perbuatan langsung oleh individu maupun kelompok supaya mendapat kemampuan baru untuk perubahan hidup yang lebih baik.

Berdasarkan pengertian tersebut yang dimaksud dengan aktivitas belajar adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh siswa baik fisik maupun mental/non fisik dalam proses pembelajaran atau suatu bentuk interaksi (guru dan siswa) untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku dalam rangka untuk mencapai tujuan belajar. Adapun indikator aktivitas belajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah: (1) tertib terhadap instruksi yang diberikan oleh guru, (2) melakukan kerjasama dengan anggota kelompok, (3) tidak mengganggu teman, (4) mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

2.4.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri individu yang belajar, bukan saja mengenai pengetahuan, tetapi juga kemampuan untuk membentuk kecakapan dalam bersikap. Sudjana (2010) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku setelah menempuh pengalaman belajar (proses belajar mengajar). Sejalan dengan pendapat Ekawarna (2010) bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan

pengetahuan, sikap, dan keterampilan terdapat proses pembelajaran untuk mendapatkan sebuah hasil belajar. Nashar (2004) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Lebih lanjut, Witri (2013) menjelaskan kemampuan yang dimaksud meliputi kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efisien dan efektif untuk mencapai suatu hasil tertentu. Kemampuan tersebut diklasifikasikan ke dalam ranah sebagai berikut.

- a. **Ranah kognitif** (*Cognitif Domain*), yang berisi perilaku-perilaku yang konseptual, pengetahuan procedural, dan pengetahuan metakognitif. Sedangkan pada dimensi proses kognitif juga dibagi menjadi 6 tingkatan yaitu: Mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi. Enam tingkatan inilah yang sering digunakan dalam merumuskan tujuan belajar yang di kenal dengan istilah C1 sampai dengan C6.

Kategori C1- Mengingat

Mengingat adalah mengambil pengetahuan yang relavan dari memori jangka panjang termasuk di dalamnya mengenali (recognizing) dan recalling (menuliskan/ menyebutkan). Mengingat merupakan proses kognitif yang paling rendah tingkatannya.

Kategori C2 – Memahami

Memahami yaitu mengkontruksikan makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa. Siswa dikatakan memahami ketika mereka mampu untuk membangun makna dari esan instruksional termasuk lisan, tertulis, dan grafis komunikasi, dan materi yang disampaikan. Proses kognitif dalam kategori Memahami termasuk menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.

Kategori C3 – Mengaplikasikan

Mengaplikasikan atau menerapkan ataupun menggunakan prosedur untuk melakukan latihan atau memecahkan masalah yang berhubungan erat dengan pengetahuan procedural. Penerapan terdiri dari dua macam proses kognitif yaitu mengeksekusi tugas yang

familiar dan mengimplementasikan tugas – tugas yang tidak familiar.

Kategori C4- Menganalisis

Kategori menganalisa meliputi menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur – unsur penyusunnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antara unsur – unsur penyusun tersebut dengan struktur besarnya. Kategori ini juga termasuk menganalisis bagian – bagian terkait satu sama lain. Kategori ini meliputi proses kognitif membedakan, pengorganisasian, dan attributing, pengorganisasian meliputi menemukan koherensi, integrasi, menguraikan atau penataan.

Kategori C5- Mengevaluasi

Mengevaluasi didefinisikan membuat suatu pertimbangan atau penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Kriteria yang sering dipakai adalah kualitas, efektivitas, efisiensi dan konsistensi. Standar mengevaluasi dapat berbentuk kuantitatif. Mengevaluasi termasuk juga proses kognitif memeriksa dan mengkritisi.

Kategori C6- Mengkreasi

Mengkreasi arau mencipta yaitu menempatkan elemen bersama-sama untuk membentuk satu kesatuan yang utuh atau fungsional; yaitu, reorganisasi unsur ke dalam pola atau struktur yang baru termasuk dalam mencipta yaitu menghipotesiskan, merencanakan, dan menghasilkan. Proses kreatif dapat di bedakan menjadi 3 fase yaitu (a) representasi masalah, (b) perencanaan solusi, dan (c) pelaksanaan solusi.

- b. **Ranah afektif** berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berbentuk tanggung jawab, kerjasama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan mengendalikan diri (Kunandar, 2013).
- c. **Ranah psikomotor** berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak siswa dalam menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, karya yang estetik, menunjukkan gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan

dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Sudjana (2012) menjelaskan bahwa ranah psikomotor ditunjukkan dengan mencatat bahan pelajaran dengan baik dan sistematis, mengangkat tangan pada saat mengomentari pendapat dan menyampaikan ide, mencari tahu dan menemukan jawaban, dan melakukan komunikasi antara siswa dan guru. Sedangkan Kunandar (2013) menjelaskan bahwa ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu untuk menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau sekumpulan tugas tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pengetahuan dan tingkah laku siswa setelah kegiatan pembelajaran berlangsung menjadi lebih baik. Penelitian ini mengukur ranah kognitif, ranah afektif yang meliputi aspek tanggung jawab dan kerja sama dan ranah psikomotor yang mengukur keterampilan siswa dalam unjuk kerja.

2.5 Penelitian yang Relevan

Banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*. Oleh karena itu perlu mengetahui penelitian yang sudah ada dan relevansinya. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Tabel 2.1
 Penelitian Relevan

| Tahun | Peneliti | Judul Penelitian | Hasil Penelitian |
|-------|------------------|---|--|
| 2013 | Ryan Dwi Saputra | Penerapan metode pembelajaran <i>project based learning</i> (PjBL) untuk meningkatkan prestasi belajar kompetensi <i>computerized aided design</i> (CAD) dengan software inventor siswa kelas XI teknik pemesinan di SMKN 2 Klaten. | Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran siklus I dan siklus II dan III baik itu dalam ranah kognitif dan afektif siswa menunjukkan peningkatan pada rata – rata persentase skor siswa, yaitu diatas 70 % sehingga rata – rata siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 7. |

| | | | |
|-------|--|---|---|
| 2015 | Winda Sari, Murtini, dan Gusnedi | Pengaruh LKS berbasis <i>project based learning</i> terhadap hasil belajar siswa kelas X sman 13 Padang. | Terdapat pengaruh yang berarti penerapan LKS berbasis <i>project based learning</i> terhadap hasil belajar siswa kelas X sman 13 Padang baik itu dalam ranah sikap dan keterampilan. |
| Tahun | Peneliti | Judul Penelitian | Hasil Penelitian |
| 2015 | Yulistiyana Pradita, Bakti Mulyani dan Tri Redjeki | Penerapan model pembelajaran <i>project based learning</i> untuk meningkatkan prestasi belajar dan kreativitas siswa pada materi pokok sistem koloid kelas XI IPA semester genap madrasah Aliyah negeri klaten tahun pelajaran 2013/2014. | Penerapan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dapat meningkatkan prestasi belajar dan kreativitas siswa pada materi pokok sistem koloid kelas XI IPA 2 semester genap di MAN Klaten. |

| | | | |
|-------|---|---|---|
| 2015 | Rina Dwi Rezeki, Nanik Dwi Nurhayati, Sri Mulyani | Penerapan metode pembelajaran <i>project based learning</i> (PjBL) disertai dengan peta konsep untuk meningkatkan prestasi dan aktivitas belajar siswa pada materi redoks kelas X-3 SMA Negeri Kebakkramat tahun pelajaran 2013/2014. | Penerapan metode <i>Project Based Learning</i> disertai dengan peta konsep pada materi redoks kelas X-3 SMA Negeri Kebakkramat tahun pelajaran 2013/2014 dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dari persentase ketercapaian siklus I sebesar 77,78 % meningkat menjadi 83,33% pada siklus II |
| Tahun | Peneliti | Judul Penelitian | Hasil Penelitian |
| 2017 | Kun Sasanti Sitaresmi, Sulistyo Saputra, dan Suryadi Budi Utomo | Penerapan Pembelajaran <i>project based learning</i> (PjBL) untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada materi sistem periodik unsur (SPU) kelas X MIA 1 SMA | Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran <i>project based learning</i> (PjBL) dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Teras Boyolali tahun |

| | | | |
|-------|---|--|--|
| | | Negeri 1 Teras Boyolali tahun pelajaran 2015/2016. | pelajaran 2015/2016 pada materi sistem periodik unsur subpokok bahasan sifat keperiodikan unsur. |
| 2015 | Maria Anita Titu | Penerapan model pembelajaran <i>project based learning</i> untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi | Penerapan model <i>project based learning</i> sangat mendukung kreativitas siswa sehingga dapat tersalurkan dengan baik, selain itu model <i>project based learning</i> diperlukan kemampuan dalam mengkoordinir kelas dan waktu sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. |
| Tahun | Peneliti | Judul Penelitian | Hasil Penelitian |
| 2015 | Lutfiana Indah Sari, Hari Satrijono, Sihono | Penerapan model pembelajaran <i>project based learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar | Peningkatan hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas VA SDN Ajung 03 setelah dilakukan penerapan model |

| | | | |
|-------|----------|--|--|
| | | keterampilan berbicara siswa kelas VA SDN Ajung 03 . | pembelajaran <i>project based learning</i> rata – rata anak mendapatkan nilai yang baik hal ini terlihat dari setiap siklusnya sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>project based learning</i> dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas VA SDN Ajung 03 . |
| Tahun | Peneliti | Judul Penelitian | Hasil Penelitian |

| | | | |
|------|---|--|---|
| 2016 | Deppy Eka Nurani | Penerapan model <i>project based learning</i> (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas XII IPA 2 SMA Negeri 1 Pabelan tahun pelajaran 2015/ 2016. | Penerapan model <i>project based learning</i> (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik |
| 2016 | Ardhian Ramadhany, Arif Purnomo, Andy Suryadi | Pengaruh penggunaan model pembelajaran <i>project based learning</i> pada pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS MAN Temanggung. | Hasil belajar siswa yang menggunakan model <i>project based learning</i> memiliki nilai rata – rata <i>pretest</i> 61, 86 dan <i>posttest</i> 82, 94 ini menunjukkan bahwa penggunaan model <i>project based learning</i> merupakan faktor yang cukup dominan dalam menentukan peningkatan atau tidaknya hasil belajar. |

| Tahun | Peneliti | Judul Penelitian | Hasil Penelitian |
|-------|--|--|---|
| 2017 | Nur Khoiri, Anni Marinia, Wawan Kurniawan | Keefktifan model pembelajaran <i>project based learning</i> terhadap kemampuan kreativitas dan hasil siswa kelas XI | Pada uji t hasil belajar siswa diperoleh t hitung > t tabel, sehingga disimpulkan model pembelajaran PjBL efektif terhadap hasil belajar siswa |
| 2016 | Alamsyah Yunus, Muh Sidin Ali, Muhammad Aqil Rusli | Pengaruh model <i>project based learning</i> terhadap hasil belajar fisika dan kemampuan berpikir peserta didik SMA Negeri 1 Ternate Riaja | Berdasarkan analisis deskriptif diperoleh hasil belajar kelas eksperimen berada dikategori tinggi sedangkan kelas kontrol pada kategori rendah. Untuk analisis inferensial diperoleh bahwa data bersifat homogen dan terdistribusi normal sehingga selanjutnya dilakukan uji hipotesis yang menunjukkan bawa HO ditolak dan HI diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar fisika dan |

| | | | kemampuan berpikir menggunakan model PjBL. |
|-------|---------------------------------------|--|--|
| Tahun | Peneliti | Judul Penelitian | Hasil Penelitian |
| 2016 | Yulita, Subiki, Rifati Dina Handayani | Model pembelajaran berbasis proyek (<i>project based learning</i>) pada pembelajaran fisika disma. | Tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran <i>project based learning</i> dan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung. |
| 2017 | Fathulah Wadji | Implementasi <i>project based learning</i> (PjBL) dan penilaian autentik dalam pembelajaran drama Indonesia. | Hasil implementasi model berupa nilai pembelajaran drama menunjukkan hasil belajar yang sangat memuaskan dengan nilai rata – rata 3,55 – 3, 63, |

Berdasarkan penelitian relavan rata – rata yang menerapkan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) menunjukan peningkatan hasil belajar siswa baik itu dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Perbedaan dari penelitian yang saya buat adalah dengan menggunakan bantuan media berupa Lembar Kerja Siswa, metode yang digunakan adalah menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang menggunakan 3 siklus dipertemuannya.