**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1. Kajian Teori**

**2.1.1. Penerapan Model Pembelajaran**

a. Pengertian Penerapan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penerapan berasal dari kata dasar terap yang berarti berukir. Ditambahi awalan men- dan akhiran –kan menjadi kata menerapkan yang berarti mengenakan atau mempraktikkan. Ditambahi awalan pe- dan akhiran –an menjadi kata penerapan yang berarti proses, cara atau perbuatan menerapkan. Sehingga penerapan dapat diartikan sebagai sebuah perbuatan atau tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat diartikan bahwa penerapan merupakan suatu kegiatan mempraktikkan sebuah teori, metode, model dan hal lain yang dilaksanakan baik secara individu maupun secara kelompok untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan, yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

b. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dalam menimbulkan kebosanan, kurang dipahami dan menonton sehingga siswa kurang termotivasi. Saiful dan aswan mengatakan bahwa, "pengguna metode yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan". Oleh karena itu variasi model pembelajaran sangat

dibutuhkan.Model pembelajaran merupakan teknik atau cara yang digunakan oleh

7

pendidikan untuk menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain (Joyce & Weil, 1980). Model pembelajaran dapat dijadikan pilihan variasi pembelajaran, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

**2.1.2. Cara Menentukan Model Pembelajaran**

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, seorang guru harus dapat memilih dan menentukan model pembelajaran yang sesuai dan cocok dengan teori yang hendak disampaikan, agar tujuan pembelajaran yang sesuai dan cocok dengan teori yang hendak disampaikan, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Rusman (2012) sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru dalam memilihnya, yaitu:

a. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai, seperti misalnya bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran, seperti misalnya apakah materi pelajaran yang akan dibahas berupa fakta, konsep, hukum atau teori tertentu.

c. Pertimbangan dari sudut peserta didik, seperti misalnya apakah model pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi peserta didik.

d. Pertimbangan lainnya yang bersifat non teknis, seperti misalnya model pembelajaran tersebut memiliki nilai aktivitas atau efisiensi atau tidak.

Model pembelajaran adalah cara pembentukan atau pemantapan pengertian peserta (peserta informasi) terhadap suatu penyajian informasi/bahan ajar (Daryanto, 2013).

**2.1.3 Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Pembelajaran berbasis projek *(Project Based Learning)* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran berbasis projek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Melalui PJBL, proses inquiry dimulai dengan memunculkannya pertanyaan penuntun *(a guiding question)* dan membimbing peserta didik dalam sebuah projek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. PJBL merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

Pembelajaran berbasis projek merupakan pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu atau lapangan. Pada pembelajaran berbasis projek kegiatan pembelajarannya berlangsung secara kolaboratif dalam kelompok yang heterogen. Pembelajaran berbasis projek memiliki potensi yang sangat besar untuk melatih proses berpikir siswa yang mengarah pada keterampilan berpikir kritis siswa. Keterampilan berpikir kritis dikembangkan di setiap tahapan pembelajaran model pembelajaran berbasis projek. Siswa menjadi terdorong dalam helaiar mereka guru herneran sebagai mediator dan fasilitator.

Salah satu model pembelajaran yang dianjurkan untuk digunakan adalah model pembelajaran berbasis projek *(project based learning).* Hal ini tentunya bukan tanpa alasan, karena mengingat karakteristik-karakteristik unggul dari model pembelajaran ini yang mampu mengakomodasi alasan tersebut di atas. Selain itu pembelajaran tentunya harus diubah dari kecenderungan lama (satu arah) agar menjadi lebih interaktif (multi arah). Melalui model pembelajaran ini, siswa juga akan dapat diharapkan menjadi aktif menyelidiki (belajar) dengan

menyajikan dunia nyata (bukan abstrak) kepada mereka. Di dalam model pembelajaran ini, siswa akan bekerja secara tim (berkelompok) kooperatif dan mengubah pemikiran faktual semata menjadi pemikiran yang lebih kritis dan analitis.

Model pembelajaran berbasis projek *(Project Based Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sehingga secara otomatis guru berarti juga menggunakan pendekatan saintifik *(scientific approach)* dalam pembelajarannya. Pendekatan saintifik adalah model pembelajaran yang diharapkan pada kurikulum 2013 dengan menggunakan metode ilmiah dalam kegiatan penpendekatan pembelajaran di mana siswa memperoleh pengetahuan.. Melalui pendekatan saintifik ini siswa akan diajak meniti jembatan emas sehingga ia tidak hanya mendapatkan ilmu pengetahuan atau knowlex semata tetapi juga akan mendapatkan keterampilan dan sikap-sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan kelak. Saat belajar menggunakan model pembelajaran berbasis projek ini, siswa dapat berlatih menalar secara induktif atau *( inductive reasoning ).* Pendekatan pembelajaran berbasis projek didukung teori belajar konstruktivistik. Konstruktivisme adalah teori belajar yang mendapat dukungan luas yang bersandar pada ide bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri di dalam konteks pengalamannya sendiri. Adanya peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ideide orang lain, dan merefleksikan ide sendiri pada ide-ide orang lain, adalah suatu bentuk pengalaman pemberdayaan individu. Proses interaktif dengan kawan sejawat itu membantu proses konstruksi pengetahuan *(meaning- making process).*

*Project Based Learning* adalah pendekatan yang diterapkan dalam pembelajaran dengan memberi kesempatan siswa memperdalam pengetahuan sekaligus proses pengembangan kemampuan. Hal ini dijalankan lewat kegiatan pemecahan masalah disertai proses investigasi, pengertian mengenai metode pendekatan dalam pembelajaran ini diungkap Goodman, B., & Stivers, J. (2010).

Sebuah pendekatan proses pembelajaran yang muncul di atas kegiatan pembelajaran, termasuk adanya tugas nyata yang tujuannya memberi tantangan serta pengalaman bagi peserta didik terkait dengan kehidupan sehari-hari yang

nantinya dipecahkan secara berkelompok. Hal ini diyakini mampu membuat pelajar lebih percaya diri dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang sudah dipelajari.

*Project based learning* merupakan sebuah metode pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat.

Jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, project based learning bermakna sebagai pembelajaran berbasis projek. Project hased learning adalah sebuah. metode pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Definisi secara lebih komperehensif tentang *Project Based Learning* menurut *The George Lucas Educational Foundation* (2007) adalah sebagai berikut:

a. *Project-based learning is curriculum fueled and standards based. Project - Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menghendaki adanya standar isı dalam kurikulumnya. Melalui *Project Based Learning. proses inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question* dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (mater) dalam kurikulum Pada saat pertanyaan terjawab secara langsung peserta dislik dapat meling berbagai elemen mayor sekaligus berbagai prinsip dalam.

b. *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menuntut pendidik mengembangkan pertanyaan penuntun *(a guiding question).* Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka Project Based Learning memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Hal ini memungkinkan setiap peserta didik pada akhirnya mampu menjawab pertanyaan penuntun.

c. *Project-based learning asks students to investigate issues and topics addressing real-world problems while integrating subjects across the curriculum. Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menuntut peserta didik membuat "jembatan" yang menghubungkan antar

berbagai subjek materi. Melalui jalan ini, peserta didik dapat melihat pengetahuan secara holistik. Lebih daripada itu, *Project Based Learning* merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

d. *Project-based learning is a method that fosters abstract, intellectual tusks to explore complex issues. Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan pemahaman Peserta didik melakukan eksplorasis penilaian, interpretasi dan mensintesis intermasi melati cara Satig betinakna.

e. Pembelajaran yang memiliki karakteristik sebagai berikut: peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja, adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik.peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan, peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan, proses evaluasi dijalankan secara kontinyu, peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif, dan situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Model *Project Based Learning* merupakan penyempurnaan dari metode *Problem Based Learning. Project Based Learning* merupakan salah satu strategi pelatihan yang berorientasi pada *CTL atau contextual teaching and learning process* (Jones. Rasmussen dan Moffit. 1997). CTL merupakan konsep pembelajaran yang membantu pendidik mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik untuk menggunakan pengetahuan yang dimilikinya dapat diterapkan dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat.

*Project Based Learning* adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada pemecahan pislemotentik yang terjadi sehari-hari melalui pengalaman belajar praktik langsung dimasyarakat. *Project based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada para peserta didik untuk

meningkatkan motivasi siswa, melaksanakan projek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang

lain.

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 kolaborasi penilaian dilakukan secara autentik, dan sumber belajar bisa sangat berkembang. Hal yang herbeda dengan kelas konvensional yang terbiasa dengan situasi kelas individual, penilaian lebih deminan pada aspek, hasil dari pada proses, dan pembelajaran, mengorganisasikan kelompok kelompok belajar, merancang sumber belajar, merancang lingkungan belajar, dan merancang format penilaian proses dan hasil

belajar.

Peran pendidik dalam pembelajaran metode *Project Based Learning* adalah sebagai pengendali proses pembelajaran. Pendidik bertindak sebagai penjaga waktu, menengahi konflik antar peserta didik, mendorong terjadinya kerjasama dan dinamika kelompok. Pengamat perilaku kelompok dalam proses pembelajaran. Pendidik mendorong terjadinya interaksi.

**2.1.4 Langkah-langkah Pelaksanaan Proses Pembelajaran Berbasis Projek**

Adapun langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran berbasis projek adalah sebagai berikut :

a. Penentuan Pertanyaan Mendasar *(Start With the Essential Question)* Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.

b. Mendesain Perencanaan Projek *(Design a Plan for the Project)*

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa "memiliki" atas projek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian projek.

c. Menyusun Jadwal *(Create a Schedule)*

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain:

(1) membuat timeline untuk menyelesaikan projek, (2) membuat deadline penyelesaian projek,

(3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru,

(4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan projek, dan

(5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

d. Memonitor peserta didik dan kemajuan projek *(Monitor the Students and the*

*Progress of the Project*)

Pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan projek. Monitoring dilakukan dengan cara menfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

e. Menguji Hasil *(Assess the Outcome)*

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing- masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f. Mengevaluasi Pengalaman *(Evaluate the Experience)*

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap iní peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamanya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (new inquiry) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran dengan model *Project Based learning* menurut pendapat Delisle (1997) bahwa terdapat 6 langkah *Project Based Learning* sebagai berikut:

1. *Connecting with the problem*. Yaitu pelatih memilih, merancang dan menyampaikan masalah yang dihubungkan dengan kehidupan sehari hari peserta didik, terkait dengan masalah.

2. *Setting up the structure.* Setelah peserta didik telah terlibat dengan masalah, pendidik menciptakan struktur untuk bekerja melalui masalah yang dihadapi. Struktur ini akan memberikan rancangan tugas-tugas yang harus dilakukan oleh peserta didik. Struktur menjadi kunci dari keseluruhan proses bagaimana peserta didik latihan berfikir melalui situasi nyata dan mencapai solusi yang tepat.

3. *Visiting the problem.* Pendidik fokus pada ide-ide yang dimiliki peserta didik pelatihan bagaimana menyelesaikan masalah. Fokus tersebut diarahkan untuk menghasilkan fakta dan daftar item yang membutuhkan klarifikasi lebih lanjut.

4. *Revisiting the problem.* Setelah peserta didik dalam kelompok kecil telah menyelesaikan tugas mandiri, mereka harus segera bergabung kembali dalam kelas untuk menemukan kembali masalah-masalah tersebut. Pendidik pertama-tama meminta kelompok kecil untuk melaporkan hasil pengamatan mereka. Pada saat itu pendidik menilai sumber yang mereka pakai sebagai

referensi, waktu yang digunakan, dan efektivitas rencana tindakan yang akan dilakukan.

5. *Producing a product/performance.* Membuat hasil pemecahan masalah yang disampaikan kepada pendidik untuk di evaluasi tentang mutu isi dan penguasaan *skill* mereka.

6. *Evaluating performance and the problem.* Pendidik meminta peserta didik untuk mengevaluasi hasil kerja *(performance)* dari kajian masalah dan alternatif solusi yang diajukan.

**2.1.5**. **Tujuan Model pembelajaran Berbasis Projek (Project Based**

**Learning)**

Adapun tujuan dari model pembelajaran berbasis projek adalah sebagai berikut:

a. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah projek b. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran.

c. Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah projek yang kompleks dengan hasil produk nyata.

d. Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas atau projek.

e. Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada PJBL yang bersifat kelompok

**2.1.6. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Projek**

***(Project Based Learning)***

Adapun kelebihan model pembelajaran *project based learningg* adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan pembelajaran berbasis projek adalah :

1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.

2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah

3) Menentukan peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks

4) Meningkatkan kolaborasi.

5) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktekkan keterampilan komunikasi.

6) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.

7) Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber- sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

8) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.

9) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Adapun kelemahan model pembelajaran berbasis projek adalah sebagai berikut :

b. Kelemahan Pembelajaran Berbasis Projek:

1. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.

2. Membutuhkan biaya yang cukup banyak

3. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.

4. Banyaknya peralatan yang harus disediakan

5. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.

6. Ada kemungkinan peserta didikyang kurang aktif dalam kerja kelompok

7. Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda dikuatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

Untuk mengatasi kelemahan dari pembelajaran berbasis projek di atas seorang pendidik harus dapat mengatasi dengan cara memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah, membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan projek, meminimalis dan menyediakan peralatan yang sederhana yang terdapat di

lingkungan sekitar, memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau sehingga tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan selingga instruktur dan peserta didik merasa nyaman dalam proses pembelajaran.

**2.1.7. Motivasi Belajar Siswa**

a. Defenisi motivasi belajar

Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya. Tinggi rendahnya motivasi dapat menetukan tinggi rendahnya usaha atau semangat seseorang untuk beraktivitas, dan tentu saja tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh.

Motivasi adalah istilah yang paling sering dipakai untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan hampir semua tugas yang rumit. Hampir semua pakar juga setuju bahwa suatu teori tentang motivasi berkenaan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan memberikan arah kepada tingkah laku itu, juga pada umumnya diterima bahwa motif seseorang untuk terlibat dalam satu kegiatan tertentu didasarkan atas kebutuhan yang mendasarinya, (Idham Kholid,

2017). Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan dan cita-cita. Faktor eksternalnya yaitu adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan yang menyenangkan serta menarik. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, (Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah 2016).

Wina Sanjaya (2010:249) mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya

motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan-akan memaksakan siswa menerima materi yang disampaikannya. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Pandangan moderen tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Menurut Mc Donald (dalam Kompri,

2016) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak. Menurut Woodwort (dalam Wina Sanjaya,

2010) bahwa suatu motive adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motive yang dimiliknya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arden (dalam Wina Sanjaya, 2010) bahwa kuat lemahnya atau semangat tida knya usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya motive yang dimiliki orang tersebut.

Adapun teori motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh Hamzah B. Uno (2017). Beliau mengatakan bahwa motivasi belajar dibedakan atas dua kelompok, yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Adapun ciri-ciri

(yang selanjutnya dalam skripsi ini disebut sebagai indikator) dari masing-masing kelompok motivasi ini adalah: (a) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, (d) adanya penghargaan dalam belajar, (e) Adanya keinginan yang menarik dalam belajar, dan (f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik. Tiga indikator pertama masuk dalam motivasi intrinsik, sedangkan tiga yang terakhir termasuk dalam motivasi ekstrinsik, (Hamzah B. Uno,

2017).

b. Prinsip-prinsip motivasi belajar

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang.Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi.Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar.Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterangkan dalam aktivitas belajar- - mengajar. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti dalam uraian berikut:

1) Motivasi sebagai Dasar Penggerak yang Mendorong Aktivitas Belajar Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya.Motivasilah sebagai dasar penggeraknya yang mendorong seseorang untuk belajar.Minat merupakan kecenderungan psikologis yang menyenangi suatu objek, belum sampai melakukan kegiatan.Namun minat adalah motivasi dalam belajar.Minat merupakan potensi psikologi yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi. Bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentang waktu tertentu. Oleh karena itulah, motivasi diakui sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang.

2) Motivasi Intrinsik Lebih Utama daripada Motivasi Ekstrinsik dalam Belajar Dari seluruh kebijakan pengajaran, guru lebih banyak memutuskan memberikan motivasi ekstrinsik kepada setiap anak didik. Anak didik yang malas belajar sangat berpotensi untuk diberikan motivasi ekstrinsik oleh guru supaya dia rajin belajar. Efek yang tidak diharapkan dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah kecenderungan ketergantungan anak didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya. Selain kurang percaya diri, anak didik juga bermental pengharapan dan mudah terpengaruh. Oleh karena itu motivasi intrinsik lebih utama dalam belajar. 3) Motivasi Berupa Pujian Lebih Baik daripada Hukuman Meski hukuman tetap diberlakukan dalam memicu semangat belajar anak didik, tetapi masih lebih baik penghargaan berupa pujian. Setiap orang senang dihargai dan tidak suka dihukum dalam bentuk apa pun juga. Memuji orang lain berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hal ini akan memberikan semangat kepada seseorang untuk lebih meningkatkan prestasi kerjanya. Tetapi pujian yang diucap itu tidak asal ucap, harus pada tempat.

3) Motivasi Berhubungan Erat dengan Kebutuhan Belajar Dalam kehidupan anak didik, membutuhkan penghargaan, perhatian, ketenaran, status, martabat, dan sebagainya merupakan kebutuhan yang wajar bagi anak didik. Semuanya dapat memberikan motivasi bagi anak didik dalam belajar. Guru yang berpengalaman harus dapat memanfaatkan kebutuhan anak didik, sehingga dapat memancing semangat belajar anak didik agar menjadi anak yang gemar belajar. Anak didik pun giat belajar untuk memenuhi kebutuhannya demi memuaskan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu. 5) Motivasi dapat Memupuk Optimisme dalam Belajar Siswa yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan.Dia yakin bahwa belajar bukan

kegiatan yang sia-sia. Hasilnya akan berguna tidak hanya kini, tetapi juga di hari mendatang (Rahmah, 2002).

**2.1.8. Media Animasi**

Media animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang terus menerus memiliki hubungan satu dengan yang lainnya, yang awalnya dari potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda dan Adjie,

2011). Media animasi yang dirangkai dari potongan gambar yang terlihat hidup ini, jika dipakai dalam pembelajaran selain dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi di kelas dan juga dapat meningkatkan minat atau menarik perhatian peserta didik lebih karena sifatnya yang unik dan menarik. Selain itu, penerapan media animasi dalam pembelajaran mendapat hubungan dan pengaruh yang mendalam kepada peserta didik baik dalam hal perhatian, ketertarikan, motivasi, dan lain sebagainya (Anwar, 2013; Dalifa, 2014; Riyana, 2015; Sutisna,

2016). Kemudian dengan minat belajar yang tinggi dapat mengakibatkan hasil belajar yang baik, yakni dengan adanya dorongan motivasi dalam diri peserta didik sendiri (Nurhasanah, S & Sobandi, A, 2016).

Berkaitan dengan media animasi, maka Mayer dan Moreno (2002) mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sesuai dengan temuan Kadiyala and Cryners; Smith and Ragan et al., (dalam Balazinski & Przybylo, 2005), yaitu pembelajaran dengan multimedia lebih efektif dan lebih efisien dari pembelajaran konvensional. Pernyataan yang sama oleh Balazinski & Przybylo (2005) pada *Journal of Manufacturing Systems* dalam penelitiannya yang berjudul T*eaching Manufacturing Processes Using Computer Animation,* menyebutkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat mengurangi waktu proses pembelajaran serta hasil tes meningkat sebesar

15%. Ditambahkan pula oleh Aksoy (2012) dalam jurnal *Scientific Research yang berjudul The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course* menyatakan bahwa, metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam menaikkan hasil belajar siswa. Sementara itu, Mayer & Moreno (2002) pada *Educational Psychology Review* yang berjudul *Animation as an Aid to Multimedia Learning* mengemukakan bahwa animasi dapat menaikkan pemahaman siswa ketika digunakan secara konsisten sesuai teori kognitif pada pembelajaran multimedia. Pendapat tersebut memperkuat asumsi bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media khususnya media animasi, dimana dapat memberikan kemudahan pemahaman siswa, sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

**2.2. Penelitian yang Relevan**

Adapun penelitian yang relevan adalah sebagai berikut : Adapun penelitian yang relevan adalah sebagai berikut :

3 Penelitian yang dilakukan oleh Lea Mathelda Wihelmina Pangemanan, dkk (2-23) yang berjudul "Video Animasi Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Tekanan Zat Dan Penerapannya Dalam Kehidupan Sehari-hari”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata dari 36 butiran angket motivasi model ARCS sebelum pembelajaran (pre-test) untuk indikator pernyataan adalah untuk, Attention sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran adalah 4,61 dengan kategori sangat baik. Gambar animasi yang ditampilkan serta penjelasan yang singkat membuat perhatian mereka tetap berada pada keseimbangan. Untuk Relevance sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran yaitu

3,47 kategori cukup baik. Kesesuaian siswa dengan pembelajaran yang baru mereka rasakan. Untuk Confidence sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran meningkat yaitu dari 3,38 kategori cukup baik menjadi 4,33 dengan kategori baik. Siswa berani untuk tampil dan mempresentasikan hasil laporan mereka di LKPD, kepercayaan diri siswa ketika tampil untuk mempresentasikan hasil laporan kelompok mereka. Dan untuk *Satisfaction*

diperoleh sebelum pembelajaran adalah 2,36 kategori kurang baik dan sesudah pembelajaran sedikit menurun yaitu 2,33 yang kategorinya kurang baik. Siswa masih ingin lebih banyak melihat tayangan video animasi, namun materi tayangan video animasi yang dibuat telah selesai.

4 Penelitian yang dilakukan oleh Chandra Sagul Haratua, dkk (2023) yang berjudul "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Project Based Learning (PJBL)* Berbantuan Media Video Animasi " Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, pada siklus 1 diperoleh nilai rata-rata hasil belajar adalah 50,5 % kemudian peneliti klasifikasi, 24 siswa (66,6%) mendapat nilai kurang, hanya 12 siswa (33,3 %) mendapat nilai baik. Dari data tersebut dapat diartikan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai dari target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 72,00 maka peneliti melakukan perbaikan sebagai tindak lanjut pada pembelajaran di siklus 2. Pada Siklus 2 diperoleh data nilai rata-rata meningkat menjadi 83,8 % kemudian diperinci, 29 siswa (80,5 %) mendapat nilai baik dan 7 siswa (19,4

%) mendapat nilai kurang. Dari data tersebut dapat diartikan sudah tejadi peningkatan nilai yang signifikan mulai dari siklus 1 sampai siklus 2. Hal ini masih perlu peningkatan lagi dengan upaya guru harus lebih intensif melakukan pembelajaran dengan berbagai model.

**2.3 Kerangka Berpikir**

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak hanya dilihat dari nilai akhir hasil belajar saja namun juga dilihat dari proses pembelajarannya, input yang berkualitas tetapi tidak diikuti oleh proses yang sesuai maka output yang dihasilkan belum tentu akan berkualitas baik. Keberhasilan belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yakni model atau metode mengajar yang digunakan oleh guru guru dalam menyampaikan materinya. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang melibatkan siswa dapat meneyebabkan siswa menjadi pasif yang tentu akan berpengaruh terhadap meningkatkan motivasi siswa.

Model atau metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam Model atau metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar mempunyai

peranan yang sangat penting dalam pencapaian keberhasilan belajar. Beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian belajar adalah dengan motivasi belajar siswa. Pemilihan model yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan akan membawa peran serta siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan memakai media animasi, yang selamabelajar sehingga meningkatkan motivasi siswa khususnya siswa kelas XI SMK PAB 1 Helvetia. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dilakukan penerapan model pembelajaran project based learning. Penerapan model project based learning dengan media animasi ini diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila karena siswa dituntut untuk lebih aktif serta merasa senang dalam belajar dengan menggunakan media animasi. Pada proses pembelajaran, siswa dituntut untuk dapat mengamati, mengukur, dan menggambar kembali sebuah objek secara mandiri. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Dengan digunakannya pembelajaran *Project Based Learning* sangat mendukung kreativitas siswa. Kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide baru dan menerapkannya untuk pemecahan masalah. Kreativitas meliputi baik ciri-ciri bakat seperti kelancaran *(fluency),* keluwesan *(flexibility),* dan keaslian *(originality)* dalam pemikiran maupun ciri-ciri tidak bakat, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman- pengalaman baru. Sehingga membutuhkan bimbingan dan kemampuan untuk mengoordinasikan waktu untuk mempelajari apa yang terbaik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

Untuk menggambarkan alat pemikiran disini peneliti dapat menggambarkan melalui diagram pikir:

Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) dengan media animasi

(X) Variabel Bebas

Motivasi Siswa

(Y) Variabel Terikat

**Gambar 2.1 Variabel Bebas dan Variabel Terikat**

Keterangan :

X = Penerapan Model Project Based Learning ( PJBL ) dengan media animasi

Y = Motivasi Siswa

**2.4. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya. Berdasarkan penjelasan dan latar belakang masalah yang telah dikembangkan diatas dapat disimpulkan hipotesis sebagai berikut: "Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media animasi dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila dapat meningkatkan motivasi siswa di SMK PAB 1 Helvetia TP. 2024/

2025.