

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Arends sebagaimana dalam buku Rudi Ahmad Suryadi dan Aguslani Mushih, bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pada yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Menurut Istarani sebagaimana dalam buku Rudi Ahmad Suryadi dan Aguslani Mushih, bahwa model pembelajaran seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Jawane, Malau dan Reira senada dengan pendapat Istarani menyebutkan bahwa 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. aktivitas pembelajaran merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Menurut Joyce dan Well sebagaimana dalam buku Rudi Ahmad Suryadi dan Aguslani Mushih menyatakan bahwa model mengajar merupakan model mengajar, dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide sendiri. Dengan menurunkan gagasan Joyce, Ibrahim juga menjelaskan definisi model pembelajaran sebagai pola interaksi siswa dengan

guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas. Model pembelajaran berdasarkan definisi ini merupakan kerangka konseptual yang melakukan prosedur yang sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melakukan aktivitas pembelajaran.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Atau model pembelajaran dapat diartikan sebagai pola dan kerangka yang mempunyai tujuan menyajikan pesan kepada peserta didik dalam konteks pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Model Pembelajaran

Berhubungan dengan fungsi model pembelajaran, Shoimin berpendapat dalam buku Rudi Ahmad Suryadi dan Aguslani Mushih bahwa model pembelajaran dijadikan pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Shoimin menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut. Model pembelajaran memiliki tujuan utama menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif bagi peserta didik. Dalam model pembelajaran guru dapat memikirkan cara dan gaya pembelajaran berdasarkan kompetensi peserta didik.

Adapun menurut Moh yasyakur sebagaimana dalam buku Rudi Ahmad Suryadi dan Aguslani Mushih mengemukakan fungsi model pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Sebagai pedoman bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas
- 2) Sebagai alat evaluasi bagi supervisi sekolah terhadap kegiatan belajar mengajar pada satuan pendidikan

- 3) Membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara prosedural/terstruktur, yaitu pengetahuan atau keterampilan tentang bagaimana melakukan sesuatu
- 4) Membantu kegiatan belajar mengajar agar lebih efektif, efisien, dan kondusif
- 5) Membantu guru dalam mengajar agar menjadi lebih inovatif
- 6) Siswa senang belajar dan tidak jenuh
- 7) Mempermudah siswa memahami suatu materi pelajaran
- 8) Memberikan perbaikan terhadap pembelajaran itu sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman, pengarah, dan perencanaan bagi guru dalam merencanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Model pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap aktivitas pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan.

c. Karakteristik Model Pembelajaran

- 1) Sintak (*syntax*). Fase-fase (*phasing*) dari model pembelajaran menjelaskan model tersebut dalam pelaksanaannya secara nyata, seperti bagaimana merancang kegiatan pendahuluan pada proses pembelajaran dilakukan? Apa yang akan terjadi berikutnya, dan sebagainya.
- 2) Sistem sosial (*the social system*). Peran dan hubungan guru dan siswa selama proses pembelajaran. kepemimpinan guru sangatlah bervariasi pada satu model dengan model lainnya. Pada satu model, guru berperan sebagai fasilitator namun pada model yang lain guru berperan sebagai standar ilmu pengetahuan.
- 3) Prinsip reaksi (*principles of reactions*). Menunjukkan bagaimana guru memperlakukan siswa dan bagaimana pula ia merespon terhadap apa yang dilakukan siswanya. Pada satu model, guru memberi ganjaran atau sesuatu yang sudah dilakukan siswa dengan baik, namun pada model yang lain guru bersikap tidak memberikan penilaian terhadap siswanya, terutama untuk hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas.
- 4) Sistem pendukung (*support system*). Menunjukkan segala sarana, bahan, dan alat yang dapat digunakan untuk mendukung model tersebut.

2. Pembelajaran Berbasis Proyek

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek menurut Djajadisastra ialah suatu strategi tertentu untuk mengubah atau membalikkan wajah kelas tradisional. Maksudnya adalah melalui pembelajaran ini, maka pembelajaran di kelas yang umumnya menggunakan pembelajaran konvensional menjadi lebih inovatif. Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik melakukan investigasi (penyelidikan) melalui pertanyaan terbuka, penerapan pengetahuan untuk menghasilkan produk. Selain itu dalam pembelajaran ini “*disetting*”. Model pembelajaran berbasis proyek termasuk pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) yang menekankan pembelajaran pada keaktifan peserta didik dalam mempelajari, menemukan, dan membangun makna dari suatu materi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas saja (Lestari, 2021).

Pembelajaran berbasis proyek atau disebut dengan *Project Based Learning* merupakan salah satu upaya untuk mengubah pembelajaran yang selama ini berpusat pada pendidik menjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Thomas menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan pada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek yang dimaksud adalah menyajikan tugas-tugas yang kompleks bagi peserta didik yang mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, merangsang kemampuan dalam memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Sedangkan Tienti menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dapat mengajarkan peserta didik untuk mengawasi keterampilan proses dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga membuat proses pembelajaran menjadi bermakna. Adapun model ini berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin ilmu (Priansa, 2017).

Dalam pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek peserta didik dilibatkan dalam kegiatan untuk memecahkan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang kepada peserta didik untuk bekerja secara otonom, mengkonstruksi belajar mereka sendiri dan pada akhirnya menghasilkan produk nyata yang bernilai dan realistic Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang dapat melatih peserta didik untuk lebih aktif belajar secara berkolaborasi atau kelompok untuk menghasilkan proyek dengan cara yang lebih menarik. Agar peserta didik lebih berfikir inovatif dan kreatif dalam proyek yang akan dilakukan (Lestari, 2021).

b. Manfaat Pembelajaran Berbasis Proyek

Manfaat Pembelajaran Berbasis Proyek Ada enam manfaat pembelajaran berbasis proyek yang dijelaskan oleh Priansa (2017) yaitu (1) Merangsang keaktifan peserta didik, yaitu mendorong peserta didik untuk aktif dan terlibat dengan aktif dalam seluruh proses pembelajaran. Pendidik juga harus mampu mendorong dan merangsang peserta didik agar aktif dalam melaksanakan pembelajaran, (2) Mendorong pembelajaran interaktif, yaitu mendorong peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran yang interaktif, baik secara individu atau kelompok, (3) Berfokus pada peserta didik sehingga potensi yang dimiliki oleh peserta didik akan berkembang lebih optimal, (4) Pendidik merupakan fasilitator, berasumsi bahwa pendidik merupakan fasilitator yang mampu mendorong dan memotivasi peserta didik untuk belajar secara lebih mandiri, (5) Mendorong peserta didik lebih kritis sehingga makna sesungguhnya dari proses pembelajaran dan materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik, dan (6) Pengetahuan lebih mendalam, mendorong peserta didik berfikir lebih mendalam sehingga pengetahuan yang dimilikinya akan semakin berkembang (Lestari, 2021).

c. Prinsip model Pembelajaran berbasis proyek

Prinsip model Pembelajaran berbasis proyek Menurut Thomas, sebagaimana dikutip oleh Wena (2011), pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) mempunyai beberapa prinsip, yaitu (1) Prinsip Sentralistis

(*centrality*), menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana peserta didik belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. (2) Prinsip pertanyaan pendorong/penuntun (*driving question*), berarti bahwa kerja proyek berfokus pada “pertanyaan atau permasalahan” yang dapat mendorong peserta didik untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama suatu bidang tertentu. (3) Prinsip investigasi konstruktif (*constructive investigation*) merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Dalam investigasi memuat proses perancangan, pembuatan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, *discovery*, dan pembentukan model. (4) Prinsip Otonomi (*autonomy*) dalam pembelajaran proyek dapat diartikan sebagai kemandirian peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri, bekerja dengan minimal supervise, dan tanggungjawab. (5) Prinsip realistik (*realism*), berarti bahwa proyek merupakan sesuatu yang nyata, bukan seperti di sekolah. Pembelajaran berbasis proyek harus dapat memberikan perasaan realistik kepada peserta didik, termasuk dalam memilih topik, tugas, dan peran konteks kerja, kolaborasi kerja, produk, pelanggan, maupun standar produknya (Lestari, 2021).

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Berbasis Proyek Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek menurut Priansa (2017),

yaitu: (1) Dimulai dengan pertanyaan yang esensial, pembelajaran dimulai dengan pertanyaan yang esensial, yaitu pertanyaan yang dapat mengeksplorasi pengetahuan awal peserta didik serta memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas, (2) Mendesain rencana proyek, perencanaan proyek yang dilakukan secara kolaboratif antara pendidik dan peserta didik, dalam menentukan aturan main pengerjaan proyek. Pada tahap ini pendidik membantu peserta didik untuk menentukan judul proyek yang sesuai dengan materi dan permasalahannya, (3) Membuat jadwal, tahap ketika pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek, (4) Memonitor peserta didik dan memantau perkembangan proyek, (5) Menilai hasil

penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar dan tujuan belajar, (6) Mengevaluasi pengalaman, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Pada akhir proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik melakukan proses evaluasi, baik secara individu maupun kelompok. Pada langkah ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pendidik dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pembelajaran.

Kegiatan Peserta Didik dalam Pembelajaran Berbasis Proyek Selain bekerja sendiri, peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek diikutsertakan dalam kegiatan kelompok. Selanjutnya, aktivitas individu dalam pembelajaran berbasis proyek dikelompokkan menjadi tiga kategori oleh Suryanti et al. (2008), yaitu (1) Kategori individu, peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda dalam pendekatan belajar ataupun penyelesaian tugas. Selama mengerjakan proyek setiap peserta didik melaksanakan aktivitas, seperti memvisualisasikan aktivitas proyek dan mencari tugas yang akan dikerjakan, mengatur jadwal, mengorganisasikan materi pembelajaran dan menata dokumen. (2) Kategori kelompok, ketika peserta didik bekerja dalam kelompok para pelajar harus bekerjasama. Kerjasama berlangsung dalam wujud aktivitas dasar, seperti brainstorming, diskusi, melakukan editing dokumen secara bersama-sama. (3) Kategori antar kelompok, pembelajaran berbasis proyek memungkinkan terjadinya berbagi informasi dan pengetahuan dengan kelompok lain. Misalnya, melalui presentasi, peer review, membersihkan kontribusi dalam forum diskusi.

e. Peran Pendidik dalam Pembelajaran Berbasis Proyek

Peran Pendidik dalam Pembelajaran Berbasis Proyek menjelaskan bahwa selama berlangsungnya proses pembelajaran berbasis proyek, peserta didik akan mendapat bimbingan dari pendidik ataupun narasumber lain, yang berperan sebagai: (1) Mengajar kelompok dan menciptakan suasana yang nyaman. (2) Memastikan bahwa sebelum mulai pembelajaran setiap kelompok telah memiliki

seorang anggota yang bertugas membaca materi, sementara teman-temannya mendengarkan, dan seorang anggota yang bertugas mencatat informasi yang penting sepanjang jalannya diskusi. (3) Memberikan materi atau informasi pada saat yang tepat, sesuai dengan perkembangan kelompok, (4) Memastikan bahwa sesi diskusi/pengerjaan proyek kelompok diakhiri dengan evaluasi mandiri. (5) Menjaga agar kelompok terus memusatkan perhatian pada pencapaian tujuan. (6) Memonitor jalannya diskusi dan membuat catatan tentang berbagai masalah yang muncul dalam proses belajar, serta mengajar agar proses belajar terus berlangsung, agar tidak ada tahapan dalam proses belajar yang dilewati atau diabaikan dan agar setiap tahapan dilakukan dalam urutan yang tepat. (7) Menjaga motivasi peserta didik dengan mempertahankan unsur tantangan dalam penyelesaian tugas dan mempertahankan untuk mendorong peserta didik keluar dari kesulitannya (Priansa, 2017).

f. Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Priansa (2017), menjelaskan tentang penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan sejumlah kelebihan bagi peserta didik sebagai berikut, (1) Mempersiapkan peserta didik menghadapi kehidupan nyata yang terus berkembang. (2) Meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting. (3) Menghubungkan pelajaran di sekolah dengan dunia nyata. Dengan melaksanakan pembelajaran proyek, peserta didik tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga menghubungkan dan berfikir untuk mengaplikasikan ilmu yang dimiliki ke dalam dunia nyata. (4) Membentuk sikap kerja peserta didik. Dalam mengerjakan proyek, peserta didik diajak untuk saling mendengarkan pendapat dan bernegosiasi untuk mencari solusi. (5) Meningkatkan kemampuan komunikasi dan sosial peserta didik. (6) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan sebagai masalah yang dihadapi. (7) Meningkatkan keterampilan peserta didik untuk menggunakan informasi dengan beberapa disiplin ilmu yang dimiliki. (8) Mengembangkan sikap rasa tanggungjawab yang tinggi pada peserta didik. (9) Mengembangkan kemampuan kerja individual maupun kerjasama kelompok.

Pendapat yang hampir sama disampaikan oleh Moursund, sebagaimana dikutip oleh (Wena, 2011). Beberapa kelebihan dari model pembelajaran berbasis proyek, antara lain sebagai berikut (1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dimana peserta didik tekun dan berusaha keras dalam mencapai proyek dan merasa bahwa belajar dalam proyek lebih menyenangkan daripada komponen kurikulum yang lain. (2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dari berbagai sumber yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks. (3) Meningkatkan keterampilan untuk mencari informasi, pembelajaran berbasis proyek mempersyaratkan peserta didik harus mampu secara cepat memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi, maka keterampilan peserta didik untuk mendapatkan informasi akan meningkat.

(4) Meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan peserta didik mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Teori-teori kognitif yang baru dan konstruktivistik menegaskan bahwa belajar adalah fenomena sosial, dan bahwa peserta didik akan belajar lebih didalam lingkungan kolaboratif. (5) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber yaitu bertanggungjawab untuk menyelesaikan tugas yang kompleks.

g. Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran berbasis proyek juga memiliki kekurangan seperti yang disampaikan Abidin (2014), yaitu, (1) Memerlukan banyak waktu dan biaya, (2) Memerlukan banyak media dan sumber belajar. (3) Memerlukan pendidik dan peserta didik yang sama-sama siap belajar dan berkembang. (4) Ada kekhawatiran peserta didik hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakan. (5) Sulit memilih tema yang sesuai dengan perkembangan peserta didik, kurikulum dan silabus. (6) Waktu yang disediakan dapat menyebabkan penyelesaian tugas menjadi terlampau tergesa-gesa sehingga proses pembuatan proyek menjadi kurang matang. Tahap-Tahap Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Pada tahap pengimplementasian model pembelajaran berbasis proyek terdiri dari empat tahap utama yakni perencanaan, perancangan, pelaksanaan dan pelaporan. (1) Tahap perencanaan, menyusun

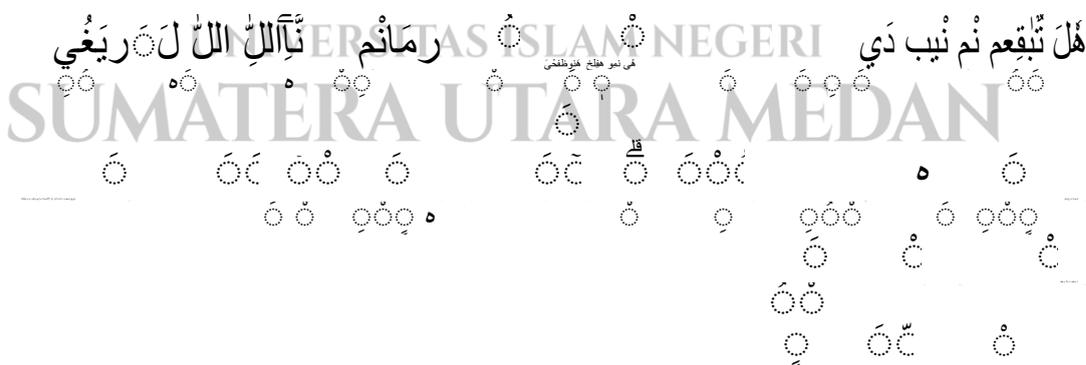
langkah-langkah yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Perencanaan tersebut dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan keinginan pembuat perencanaan, (2) Tahap perancangan Perancangan didenifisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa. (3) Tahap pelaksanaan, pelaksanaan adalah suatu rangkaian kegiatan penyampaian bahan pelajaran kepada peserta didik agar dapat menerima, menanggapi, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran. (4) Tahap pelaporan, merupakan tahap terakhir dimana tahap ini hanya dapat dilakukan setelah tahap pencatatan dan pengikhtisaran yang sudah dilakukan.

h. Evaluasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Wena, membimbing peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek ada 6 hal yang perlu diperhatikan dan dijadikan pijakan tindakan evaluasi. Adapun pedoman yang perlu diperhatikan pendidik dalam kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis proyek antara lain sebagai berikut, (1) keautentikan, (2) ketaatan terhadap nilai-nilai akademik, (3) belajar pada dunia nyata, (4) aktif meneliti, (5) hubungan dengan ahli, (6) penilaian (Lestari, 2021).

i. Model Pembelajaran Nabi Muhammad SAW

Allah mendorong agar kaum muslimin memiliki kompetensi perubahan secara massif berupa kreatifitas dan inovasi. Sebagaimana diinspirasi pada individu dan kelompok masyarakat untuk turut melakukan perubahan. Sebagaimana Firman-Nya.



Adapun terjemahannya sebagai berikut.

“Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka

mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia”(QS. Ar-Ra'd, Ayat 11).

Dari ayat tersebut dapat kita kaitkan dengan model pembelajaran berbasis proyek dimana dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa ”Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”, dengan model pembelajaran berbasis proyek kita di harapkan untuk melakukan suatu perubahan yaitu menjadi manusia yang dapat menganalisis, mengevaluasi, dan juga menciptakan. Hal ini membuat kita harus memiliki kreatifitas yang tinggi agar kita dapat membuat perubahan kearah yang lebih baik lagi.

Adapun model pembelajaran Rasulullah SAW adalah sebagai berikut:

a) Aktif

Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk membangun untuk pengertian, pemahaman, wawasan, sikap dan perilaku peserta didik. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh Rasulullah SAW dengan menerapkan pembelajaran aktif, salah satunya ialah dengan memancing potensi peserta didik. Cara yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui potensi yang dimiliki peserta didik bermacam-macam. Salah satunya ialah dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik. Metode ini dapat digunakan dalam setiap mata pelajaran agama Islam.

b) Inovatif

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh Rasulullah SAW dengan menerapkan pembelajaran inovatif, salah satunya ialah dengan menggambar di atas tanah. Dahulu ketika belum terdapat papan tulis, Rasulullah SAW memanfaatkan tanah untuk menulis atau menggambar ketika beliau mengajarkan Islam kepada para sahabatnya, sebagaimana dikemukakan dalam hadits berikut. Jabir pernah berkata: “Ketika kami sedang duduk di dekat Nabi SAW, beliau membuat garis di atas tanah persis di depan beliau duduk dengan menggunakan tangan beliau, kemudian beliau bersabda: ‘Ini adalah jalan Allah ‘Azza wa Jalla.’ Lalu beliau membuat dua garis di sebelah kanannya dan dua garis lagi di sebelah kirinya, dan bersabda: Ini semua adalah jalan-jalan setan.

Setelah itu beliau meletakkan tangannya di atas garis yang berada di tengah sambil membacakan ayat: ‘Dan sesungguhnya ini adalah jalan-Ku yang lurus, maka ikutilah jalan tersebut dan janganlah kalian mengikuti jalan-jalan yang lain (karena) akan membuat kalian terpisah dari jalan-Nya. Demikianlah Allah telah mewasiatkan kepada kalian dengannya supaya kalian bertakwa.’ (QS. Al-An’am ayat 53)” (HR. Ahmad). Sarana-sarana pembelajaran yang pernah digunakan oleh Rasulullah SAW merupakan salah satu cara dalam memudahkan pemahaman dan memberikan gambaran yang jelas kepada para sahabat/peserta didik. Meskipun sarana masih tradisional, akantetapi penggunaan sarana tersebut menjadi inspirasi dari pembelajaran yang inovatif pada saat ini.

c) Kreatif

Model pembelajaran yang dimaksudkan untuk menumbuhkan imajinasi, rasa ingin tahu dan keberanian untuk mencoba oleh peserta didik. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh Rasulullah SAW dengan menerapkan pembelajaran yang kreatif salah satunya ialah dengan menumbuhkan rasa ingin tahu. Rasulullah SAW juga memiliki cara untuk membangkitkan rasa keingintahuan para sahabat dengan membiarkan sesuatu tidak dijelaskan terlebih dahulu agar pelajaran yang disampaikan lebih tertanam dan lebih berkesan di dalam hati para sahabat. (Faaizun 2014)

2.1.2. HOTS (*Higher Order Thinking Skill*)

Kegiatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 diarahkan untuk memberdayakan semua potensi yang dimiliki peserta didik agar mereka dapat memiliki kompetensi yang diharapkan melalui upaya menumbuhkan serta mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Di dalam kurikulum 2013 peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan yang sudah ada dalam ingatannya, melakukan pengembangan menjadi informasi atau kemampuan yang sesuai dengan lingkungan dan zaman tempat dan waktu ia hidup. Kurikulum 2013 menganut pandangan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik.

Keterampilan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) atau biasa disebut dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir yang mengharuskan murid untuk mengembangkan ide-ide dalam cara tertentu yang memberi mereka pengertian dan implikasi baru. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengelola, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Oleh karena itu untuk pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitif. Mata pelajaran IPS di SMP/MTs menjadi acuan dalam menentukan ruang lingkup materi, proses pembelajaran, dan penilaian. Hal tersebut akan berkaitan dengan pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Muatan yang yerdapat dalam pembelajaran IPS SMP/MTs berbasis pada konsep- konsep terpadu dalam berbagai disiplin ilmu. Pada hakikatnya IPS dikembangkan dalam bentuk *Intergrated Social Studies*.

1. Konsep Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS)

Keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dalam bahasa umum dikenal sebagai *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) dipicu oleh empat kondisi.

- 1) Sebuah situasi belajar tertentu yang memerlukan strategi pembelajaran yang spesifik dan tidak dapat digunakan di situasi belajar lainnya.
- 2) Kecerdasan yang tidak lagi dipandang sebagai kemampuan yang tidak dapat diubah, melainkan kesatuan pengetahuan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang terdiri dari lingkungan belajar, strategi dan kesadaran dalam belajar.
- 3) Pemahaman pandangan yang telah bergeser dari unidimensi, linier, hirarki atau spiral menuju pemahaman pandangan ke multidimensi dan interaktif.
- 4) Keterampilan berpikir tingkat tinggi yang lebih spesifik seperti penalaran, kemampuan analisis, pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Menurut beberapa ahli, definisi keterampilan berpikir tingkat tinggi salah satunya dari Resnick (1987) adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan

membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Keterampilan ini juga digunakan untuk menggarisbawahi berbagai proses tingkat tinggi menurut jenjang taksonomi Bloom. Menurut Bloom, keterampilan dibagi menjadi dua bagian. *Pertama* adalah keterampilan tingkat rendah yang penting dalam proses pembelajaran, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), dan menerapkan (*applying*), dan *kedua* adalah yang diklasifikasikan ke dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi berupa keterampilan menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta. (*creating*) (Ariyana et al., 2018).

Salah satu taksonomi proses berpikir yang diacu secara luas adalah taksonomi Bloom dan telah direvisi oleh Anderson & Krathwohl (2001). Dalam taksonomi Bloom yang direvisi tersebut, dirumuskan 6 level proses berpikir, yaitu.

C 1 = mengingat (*remembering*)

C 2 = memahami (*understanding*)

C 3 = menerapkan (*applying*)

C 4 = menganalisis (*analyzing*) C

5 = mengevaluasi (*evaluating*)

C 6 = mengkreasi (*creating*) (Tune Sumar & Tune Sumar, 2020).

2. Pengertian HOTS

Keterampilan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) atau biasa disebut dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir yang mengharuskan murid untuk mengembangkan ide-ide dalam cara tertentu yang memberi mereka pengertian dan implikasi baru. Limpan menggambarkan berpikir tingkat tinggi melibatkan berpikir kritis dan kreatif yang dipandu oleh ide-ide kebenaran yang masing-masing mempunyai makna. Berpikir kritis dan kreatif saling ketergantungan, seperti juga kriteria dan nilai-nilai, nalar dan emosi. HOTS pertama kali dikemukakan oleh Brookhart, dia mendefinisikan “model ini sebagai metode untuk mentrasfer pengetahuan, berpikir kritis, dan memecahkan masalah. HOTS bukan sekedar model soal, tetapi juga mencakup model pembelajaran.

model pengajaran harus mencakup kemampuan berpikir, sedangkan model penilaian dari HOTS yang mengharuskan siswa tidak familiar dengan pertanyaan atau tugas yang diberikan”. Menurut Lewis dan Smith, berpikir tingkat tinggi akan terjadi jika seseorang memiliki informasi yang disimpan dalam ingatan dan memperoleh informasi baru, kemudian menghubungkan dan menyusun dan mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan atau memperoleh jawaban solusi yang mungkin untuk suatu situasi yang membingungkan dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mencakup berpikir kritis, berpikir kreatif, problem solving, dan membuat keputusan.

Menurut Thomas & Thorne, HOTS merupakan “cara berpikir yang lebih tinggi daripada menghafalkan fakta, mengemukakan fakta, atau menerapkan peraturan, rumus, dan prosedur”. Pendapat ini sependapat dengan Onosko & Newman, HOTS merupakan “ non algoritmik dan didefinisikan sebagai potensi penggunaan pikiran untuk menghadapi tantangan baru yang belum pernah dipikirkan siswa sebelumnya”. Menurut Underbakke, “HOTS juga disebut kemampuan berpikir strategis yang merupakan kemampuan menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah, menganalisa argumen, negosiasi isu, atau membuat prediksi”. Keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah operasi kognitif yang banyak dibutuhkan pada proses-proses berpikir yang terdiri dalam *shortterm memory*.

Jika dikaitkan dengan taksonomi Bloom, berpikir tingkat tinggi meliputi analisis, sintesis, dan evaluasi. Selain itu, bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking*) tersebut jauh lebih dibutuhkan di masa kini daripada di masa- masa sebelumnya. Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa HOTS (*High Order Thinking Skill*) adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi yang harus ada pada diri peserta didik yang tidak hanya menguji kemampuan intelektual dalam hal ingatan tetapi juga menguji pada kemampuan mengevaluasi, kreatifitas, analisis dan berpikir kritis tentang pemahaman peserta didik terhadap suatu mata pelajaran dan lebih menekankan pada pemikiran-pemikiran kritis terhadap suatu penyelesaian permasalahan.

Jadi disini keterampilan berpikir tingkat tinggi tidak hanya menguji pada keterampilan menghafal sebuah materi pelajaran tetapi lebih kepada penerapan. Dari beberapa penelitian yang dilakukan terkait keterampilan berpikir, ditemukan berupa karakteristik berpikir yang dibedakan menjadi dua tingkatan yaitu keterampilan berpikir tingkat rendah (*Lower Order Thigking Skills*) dan keterampilan berpikir tingkang tinggi (HOTS) antara lain.

Tabel 2.1 Deskripsi Keterampilan LOTS dan HOTS

<i>Lower Order Thigkig Skills (LOTS)</i>	<i>Higher Order Thingking Skills (HOTS)</i>
Strategi kognitif	Berpikir kreatif
Pemahaman	Berpikir kritis
Klasifikasi konsep	Meneyelsaikan masalah (<i>problem Solving</i>)
Menggunakan aturan rutin	Membuat keputusan
Analisis sederhana	Mengevaluasi
Aplikasi sederhana	Mengevaluasi Berpikir logis Berpikir metakognitif Berpikir reflektif Sintesis Analisis kompleks Analisis sintematis

Ketermpilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) berbeda dengan berpikir tingkat tinggi (HOT). Sesuai dengan taksonomi Bloom yang revisi, berpikir tingkat tinggi (HOT) meliputi kemampuan kognitif dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi. Sedangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mencakup kemampuan menyelesaikan permasalahan, berpikir kritis, dan berpikir kreatif. Jadi disini kemampuan berpikir tingkat tinggi termasuk dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi. Arnyana menulisakn bahwa pada abad pengetahuan (abad 21) diperlukan sumber daya manusia berkualitas tinggi yakni memiliki kemampuan bekerja sama dan berpikir tinggi (berpikir kritis dan kreatif). Menurut Bloom berpikir tinggi mencakup analisis, dan evaluasi.

Dalam perkembangannya, taksonomi Bloom mengalami modifikasi dalam strukturnya sebagai hasil revisi Anderson & Karthwohl yakni analisis, evaluasi, dan mencipta. Saavedra dan Opfer mendefinisikan keterampilan abad 21 sesuai dengan pembelajaran HOTS ke dalam empat kategori berikut: (1) cara berpikir konsep-konsep pembelajaran dikelas untuk menyelesaikan masalah. Disini peserta didik membutuhkan keterampilan, antara lain: menghubungkan (*relate*), menginterpretasikan (*interpretate*), menerapkan (*apply*), dan mengintegrasikan (*intergrate*) ilmu pengetahuan dalam pembelajaran di kelas untuk menyelesaikan permasalahan dalam konteks nyata.

1) Mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi bukan kemampuan untuk mengingat, mengetahui, atau mengulang, dan keterampilan memecahkan masalah, berikut ini beberapa keterampilan memecahkan permasalahan, antaran lain (a) kemampuan menyelesaikan masalah yang familiar. (b) kemampuan mengevaluasi strategi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah. (c) menemukan model-model penyelesaian baru.

2) Berbasis permasalahan kontekstual.

Soal-soal HOTS merupakan asesmen yang berbasis situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, dimana peserta didik diharapkan dapat menerapkan konsep-konsep pembelajaran dikelas untuk menyelesaikan masalah. Disini peserta didik membutuhkan keterampilan, antara lain: menghubungkan (*relate*), menginterpretasikan (*interpretate*), menerapkan (*apply*), dan mengintegrasikan (*intergrate*) ilmu pengetahuan dalam pembelajaran di kelas untuk menyelesaikan permasalahan dalam konteks nyata.

3) Menggunakan bentuk soal beragam.

Bentuk-bentuk soal yang beragam dalam sebuah perangkat tes (soal- soal HOTS) sebagaimana yang digunakan dalam PISA. Bertujuan agar dapat memberikan informasi yang lebih rinci dan menyeluruh tentang kemampuan peserta didik. Hal ini penting diperhatikan oleh guru agar penilaian yang dilakukan dapat menjamin prinsip objektif.

Artinya hasil penelitian yang dilakukan oleh guru dapat menggambarkan kemampuan peserta didik sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya. Terdapat beberapa alternatif bentuk soal yang dapat digunakan untuk menulis butir soal HOTS (yang digunakan pada model ujian PISA), sebagai berikut: pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, isian singkat atau melengkapi, jawaban singkat atau pendek, uraian.

Tabel. 2.2 Karakteristik Soal HOTS

Karakteristik	Keterangan
Memberikan motivasi	Mengajak siswa untuk terlibat secara Mental
Merupakan situasi nyata	Mengajak peserta didik memvisualisasikan keadaan sesuai kondisi nyata (<i>autentik</i>)
Tidak memberikan gambar	Melatih peserta didik membuat Visualisasi
Memerlukan pengambilan Keputusan	Melatih siswa membuat keputusan

2.1.1. MATERI IPS

Seorang guru harus memiliki kemampuan dalam mengorganisir materi pembelajaran. Untuk melakukan hal tersebut, guru harus memiliki keterampilan merencanakan pembelajaran tersebut sesuai karakteristik bahan kondisi pembelajaran serta kondisi lingkungan sekolah dan masyarakat sekitarnya (Sapriya, 2009:47). Berdasarkan hal tersebut, guru dalam melakukan pembelajaran IPS terpadu dituntut untuk lebih menguasai materi IPS tidak hanya satu materi disiplin ilmu sosial tetapi guru harus mengaitkan materi ilmu sosialnya`itu sejarah, ekonomi, geografi, dan sosiologi menjadi satu kesatuan sehingga batas-batas disiplin ilmu tidak nampak jelas. Hal tersebut dikarenakan konsep materi telah membur dengan permasalahan yang ada di sekitar dan memunculkan keterpaduan dalam pembelajaran IPS.

Konsep Ekonomi Kreatif

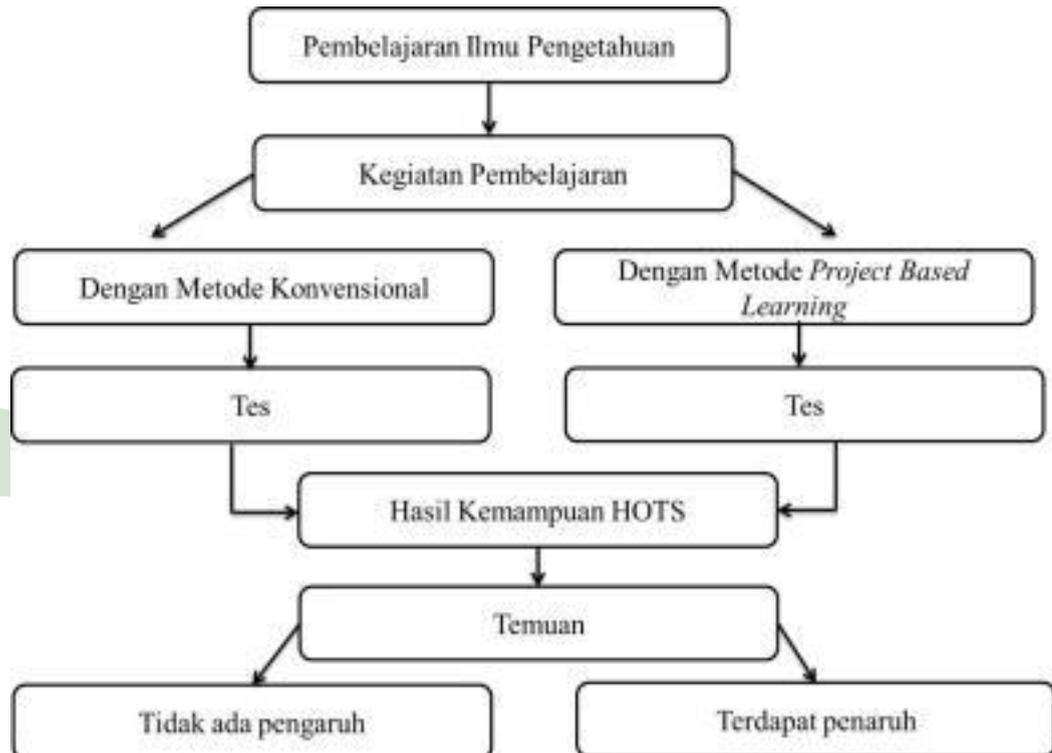
Menurut Indriasih (2015:128) kurikulum 2013 merupakan salah satu perubahan paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi yang mengaktifkan peserta didik serta melatih kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Menurut Poerwanti (2013:49) menyatakan kurikulum 2013 memiliki tujuan membentuk perilaku peserta didik, yang digolongkan ke dalam tiga klasifikasi yaitu kognitif, afektif, psikomotor. Pembelajaran bukan hanya guru memberikan asupan materi kepada peserta didik, tetapi antara guru dan peserta didik sama-sama belajar dan saling aktif keduanya. Pendidikan yang baik menuntut adanya pembelajaran yang melatih berbagai keterampilan peserta didik. Salah satu diantaranya adalah keterampilan berfikir kreatif melalui sebuah kegiatan yang menantang.

Peserta didik diharapkan mampu berfikir secara ilmiah yang salah satu diantaranya adalah berfikir kreatif. Menurut Siswono dan Novitasari dalam (Cintia, 2018:71) berfikir kreatif adalah proses berfikir yang menghasilkan berbagai macam kemungkinan jawaban. Berfikir kreatif tampak jelas dalam upaya penemuan, menuntut fleksibilitas, dan bergantung pada keberagaman sehingga berfikir kreatif menyerupai pemecahan masalah seperti usaha mencapai produksi

kreatif. Melalui pembiasaan inilah, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk berfikir secara kreatif. (Wicaksono & Purnomo, 2021).

2.2. Kerangka Pikir

Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.



2.3. Gambar Kerangka Pikir

Pada saat proses pembelajaran berlangsung salah satu hal yang dipersiapkan guru adalah model pembelajaran yang akan digunakan. Pemilihan model pembelajaran harus tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan siswa dapat memahami materi pelajaran. Model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Model pembelajaran ini mempunyai tujuan agar siswa lebih aktif, kreatif, dan menciptakan sesuatu dari hasil kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (*Project*

Based Learning) untuk meningkatkan kemampuan HOTS (Higher Order Thinking Skill) pada siswa di MTs Negeri 1 Medan apakah terdapat pengaruh setelah diadakan model pembelajaran pembelajaran berbasis proyek atau tidak terdapat pengaruh setelah dilakukan tes pada siswa.

2.4. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rika Niswara, Muhajir dan Mei Fita Asri Untari (2019) mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap *High Order Thinking Skill*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *project based learning* berbantu media *puzzle* terhadap *high order thinking skill* siswa kelas IV SD Negeri 5 Gubug. Jenis penelitian ini ialah penelitian kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis dari penelitian tersebut ditemukan *pretest* rata-rata nilai 53,93 dan hasil *posttest* 71,34. Hasil tersebut menunjukkan *pretest* dengan *posttest* mengalami kenaikan yang signifikan. Karena pembelajaran yang menggunakan *model project based learning* berbantu media *puzzle* membuat siswa lebih mudah menerima materi (Niswara, Rika, 2019).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nila Maylani, Muhyani dan Suhendra (2020) mahasiswa Universitas Ibn Khaldun Bogor dengan judul “Pengaruh Penerapan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Terhadap Prestasi Belajar dan Jiwa Kewirausahaan Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 3MI Plus Al- Ihsan Kota Bogor” Berdasarkan Hasil penelitian yang telah dilakukan, prestasi belajar IPS pada kelas eksperimen mendapatkan peningkatan yang sangat besar yaitu dengan nilai rata-rata Pretest 50,28 dan Postest 86,28 dengan diberinya pengaruh *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), berbeda dengan kelas eksperimen, kelas kontrol hanya mengalami sedikit peningkatan prestasi belajar. Dikarenakan kelas kontrol hanya menggunakan pendekatan konvensional (ceramah) sehingga mengakibatkan terjadinya sedikit peningkatan pada prestasi belajar dengan nilai rata-rata Pretest 43,57 dan Posttest 75. Berdasarkan uji hipotesis prestasi belajar nilai thitung 3.982 dan

hipotesis jiwa kewirausahaan siswa nilai thitung 6.081. Maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *Higher Order Thinking Skills* terhadap Prestasi Belajar Dan Jiwa Kewirausahaan siswa kelas 3 di MI Plus Al-Ihsan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurwahida (2018) mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul “Pengaruh Pendekatan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Kota Makassar”. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jenis *one group pre testpost test design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh hasil belajar murid yang dilaksanakan setelah menggunakan pendekatan Higher Order Thinking Skills (HOTS) yaitu diperoleh $t_{Hitung} = 8,88$ dan $t_{Tabel} = 1,70$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $8,88 > 1,70$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) berpengaruh positif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

2.5. Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berfikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_o : Tidak terdapat pengaruh pada kemampuan HOTS siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*/ pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Medan.

H_a : Terdapat pengaruh pada kemampuan HOTS siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*/ pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Medan.