

**PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
KELAS X MADRASAH ALIYAH NEGERI
BALAI SELASA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



**Oleh
SRI RAMADHANI
NIM 77462**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

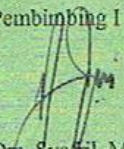
**PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
KELAS X MADRASAH ALIYAH NEGERI
BALAI SELASA**

Nama : Sri Ramadhani
NIM : 77462/2006
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

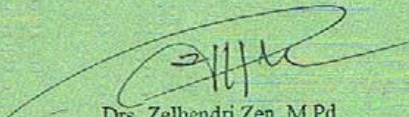
Padang, Agustus 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I


Drs. Syaiful, M. Pd
NIP. 19600414 198403 1 004

Pembimbing II


Drs. Zellhendri Zen, M. Pd
NIP. 19590716198602 1 001

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Program Studi
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek
Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran
Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X
Madrasah Aliyah Negeri Balai Selasa

Nama : Sri Ramadhani

NIM / BP : 77462/2006

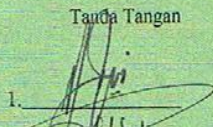
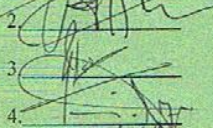
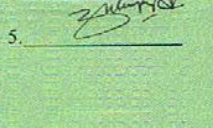
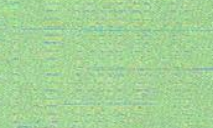
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Syafril, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Eldarni, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Zuliarni	5. 

ABSTRAK

Sri Ramadhani (2006-77462) : Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TI&K Di Kelas X MAN Balai Selasa

Penelitian ini berawal dari kenyataan yang ditemui di sekolah bahwa pembelajaran TI dan K yang dilaksanakan masih bersifat tradisonal, sehingga belum mampu meningkatkan aktivitas, kreativitas, inovasi dan peran serta siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, dilaksanakanlah suatu penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek yang berbentuk eksperimen. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diajarkan dengan Pembelajaran Berbasis Proyek pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas X Madrasah Aliyah Negeri Balai Selasa. Hipotesis penelitian adalah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI dan K kelas X MAN Balai Selasa

Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan pendekatan *quasy eksperiment* dengan membandingkan hasil belajar siswa yang belajar dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan tanpa menerapkan pembelajaran berbasis proyek. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN Balai Selasa yang berjumlah 123 orang terdiri dari 4 kelas. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*, yaitu kelas X_B sebagai kelas eksperimen dan X_D sebagai kelas kontrol masing-masing berjumlah 30 orang siswa. Jenis data dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil test akhir sebanyak 40 soal objektif yang dilakukan setelah penelitian dan sumber data adalah nilai siswa. Kemudian data diolah dengan uji t (t-test).

Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen (79) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelompok kontrol (66,6), sedangkan dari uji t diperoleh t_{hitung} 3,71 lebih besar dari t_{tabel} 2,042 pada taraf signifikan α 0,05 yang menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen yang belajar dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dibandingkan dengan kelompok kontrol yang belajar tanpa menerapkan pembelajaran berbasis proyek pada kelas X MAN Balai Selasa. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran TI&K Kelas X MAN Balai Selasa.”** Shalawat dan salam untuk nabi Muhammad SAW, sebagai Uswatun Hasanah yang patut untuk di teladani dari segala segi kehidupan beliau.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Strata Satu (S1), pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku pembimbing I, dan Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, waktu, dan bimbingan serta masukan yang sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang secara langsung telah mendorong penulis untuk menyelesaikan studi dan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan dan Pembantu Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas-fasilitas dan izin dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak-Bapak dan Ibu-Ibu Staf Pengajar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang khususnya Program Studi Teknologi Pendidikan serta karyawan yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu di kampus ini.
4. Kepala Departemen Agama Pesisir Selatan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.

5. Kepala Sekolah, guru-guru, pegawai tata usaha dan semua siswa/i MAN Balai Selasa atas bantuan dalam pengumpulan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini.
6. Teristimewa buat orang tuaku tercinta, kakak-kakakku, dan adik-adikku yang senantiasa memberikan inspirasi, dukungan moril, materil, do'a, semangat, perhatian dan kasih sayang untuk keberhasilan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan angkatan 2006 dan 2007 yang saling memberikan motivasi serta semangatnya.
8. semua pihak yang telah membantu dalam proses perkuliahan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala do'a, bimbingan dan dorongan serta perhatian yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amiin.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangannya, dengan segala kerendahan hati penulis mohon kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dan penyempurnaannya di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Hakekat Belajar Dan Pembelajaran.....	6
B. Pembelajaran Berbasis Proyek	8
C. Pembelajaran TI&K.....	16
D. Hasil Belajar	19
E. Kerangka Konseptual	22
F. Hipotesis Penelitian	24
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	25
B. Populasi dan Sampel.....	25
C. Desain Penelitian	27

D. Variabel dan Data	28
E. Teknik dan Alat Pengumpul data	29
F. Teknik Analisis Data	29
G. Prosedur Penelitian	33
H. Keterbatasan Penelitian	36

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	38
B. Analisis Data.....	41
1. Uji Persyaratan Analisis.....	42
2. Uji Hipotesis.....	44
C. Pembahasan Penelitian.....	45

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	49
B. Saran.....	50

DAFTAR PUSTAKA.....	51
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	52
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbedaan Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Pembelajaran Tradisional.....	13
2. Populasi Siswa Kelas X MAN Balai Selasa.....	26
3. Jumlah Sampel Penelitian	27
4. Desain Penelitian.....	28
5. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Bartlet.....	31
6. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	34
7. Nilai Hasil Belajar TI&K Siswa Kelas Eksperimen	38
8. Nilai hasil Belajar TI&K Siswa Kelas Kontrol.....	40
9. Hasil Belajar Mata Pelajaran TI&K Kelas X _B dan X _D di MAN Balai Selasa.....	41
10. Perbandingan Uji Lilliefors	43
11. Hasil Perhitungan Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual Penelitian.....	24
2. Histogram Nilai Kelas Eksperimen.....	39
3. Histogram Nilai Kelas Kontrol.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Penelitian	52
2. Rencanan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen....	54
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	62
4. Kisi –Kisi Soal.....	69
5. Soal Objektif	71
6. Kunci Jawaban Soal	77
7. Nilai Hasil Belajar TI&K pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	78
8. Perhitungan Mean dan Varians Nilai TIK antara Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol	79
9. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Nilai Siswa Yang Belajar Dengan Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Kelas X_B MAN Balai Selasa	81
10. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Nilai Siswa Yang Belajar Tanpa Menggunakan Pembelajaran Berbasis Pada Kelas X_D MAN Balai Selasa	83
11. Uji Homogenitas	85
12. Uji Hipotesis	87
13. Tabel Luas Dibawah Lengkungan Normal Standar.....	88
14. Tabel Daftar Nilai Kritis L Untuk Uji Lilliefors.....	89
15. Tabel Nilai-Nilai Chi Kwadrat.....	90
16. Tabel Nilai-Nilai t.....	91
17. Surat Penugasan Pembimbing	
18. Surat Izin Penelitian dari Jurusan Teknologi Pendidikan	
19. Surat Izin Penelitian dari DEPAG	
20. Surat KeteranganTelah Melakukan Penelitian	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Upaya konkrit dalam meningkatkan mutu pendidikan telah menjadi fokus pemerintah. Perbaikan kurikulum, pemerataan tenaga pendidik, pelatihan dan keterampilan, peningkatan sarana dan prasarana pendidikan adalah langkah yang telah dilakukan. Hal ini sejalan dengan lahirnya UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Menyadari hal ini maka peningkatan mutu di bidang pendidikan selalu mendapatkan perhatian yang besar dari pemerintah, salah satu usaha pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan Indonesia diantaranya penyempurnaan kurikulum, dengan berlakunya kurikulum tingkat satuan pendidikan di sekolah menuntut siswa untuk bersikap aktif, efektif, kreatif dan inovatif dalam menghadapi setiap pembelajaran yang diajarkan. Siswa diharapkan harus mampu memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu pada setiap pelajaran selalu dikaitkan dengan manfaatnya.

Seiring dengan pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*), akan membawa perubahan bergesernya peranan guru, termasuk

guru TIK sebagai penyampai pesan/informasi. Guru mempunyai peran penting dalam proses pelaksanaan pendidikan, interaksi antara guru dan anak didik menuju peserta didik yang lebih kompeten adalah tuntutan utama untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan observasi di lapangan pada tanggal 1 maret 2011, di Madrasah Aliyah Negeri Balai Selasa menunjukkan bahwa Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas X Madrasah Aliyah Negeri Balai Selasa sudah berjalan cukup baik namun kurang optimal. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih berjalan secara monoton, hanya dilakukan perpindahan ilmu pengetahuan dari guru ke murid saja. Pada umumnya pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tradisional dan keberhasilan belajar siswa hanya dilihat dari hasil test saja, tanpa memperhatikan proses belajar mengajar.

Menyikapi permasalahan tersebut proses pembelajaran merupakan hal yang harus diperhatikan dan harus dipertimbangkan oleh guru dalam menyajikan pembelajaran sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran terutama pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sehingga pembelajaran yang digunakan dapat lebih bervariasi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, guru diharapkan kreatif dan inovatif dalam mengembangkan proses pembelajarannya.

Salah satu usaha agar keberhasilan siswa dapat tercapai maksimal dan menjadikan siswa lebih aktif , kreatif dan inovatif, serta mendalami materi

yang diajarkan oleh guru yaitu dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan kompleks. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada permasalahan yang sangat menantang dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pengetahuan siswa serta mencapai puncaknya untuk menghasilkan produk nyata. Model ini dirancang untuk menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan memiliki kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya dari proses pembelajaran.

Untuk mengetahui keefektifan pembelajran ini dalam pembelajaran TI dan K maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Balai Selasa”.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan dalam pembelajaran yaitu:

1. Sarana dan prasarana di sekolah terbatas, terutama jumlah komputer yang tidak sesuai dengan jumlah siswa.
2. Kurangnya pemanfaatan sumber-sumber belajar oleh guru dan siswa.

3. Pembelajaran yang selama ini diterapkan belum dapat mengaktifkan siswa dalam upaya pembelajaran dan penyerapan materi pembelajaran.
4. Pembelajaran yang dilakukan guru tidak bervariasi, hal ini dapat menyebabkan pembelajaran di kelas menjadi monoton.
5. Interaksi antara siswa dengan siswa dan interaksi siswa dengan guru sangat minim sekali hal ini menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran.
6. Guru tidak memberikan tugas yang mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran.
7. Rata-rata hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK masih rendah

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek berikut:

1. Apakah hasil belajar dari siswa yang diajarkan dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan tanpa menerapkan pembelajaran berbasis proyek?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini, yaitu: “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata

Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Balai Selasa.”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas X Madrasah Aliyah Negeri Balai Selasa.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan menerapkan pembelajaran tradisional.

F. Manfaat Penelitian

1. Sebagai sumbangan wacana baru bagi guru dalam mencari alternatif pembelajaran yang lebih dapat meningkatkan kreativitas siswa.
2. Bila ternyata berhasil, pembelajaran ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi.
3. Sebagai bekal bagi penulis jika turun ke lapangan pendidikan nantinya.
4. Menyelesaikan salah satu syarat pada program studi S1 Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar menurut Hilgard dan Marquis dalam Syaiful Sagala (2009:13) adalah “merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran, dan sebagainya sehingga terjadi perubahan dalam diri.”

Selanjutnya menurut Slameto dalam Syaiful Bahri Djamarah (2002:12) bahwa:

“Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”.

Sejalan dengan itu Hamalik (2002:30) mengemukakan bahwa :

“Bukti seseorang telah belajar ialah terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian proses yang dilakukan dengan sadar untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

2. Pengertian Pembelajaran

Secara umum pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Menurut Hamalik (2002:57) Pembelajaran adalah :

“Suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:297) dalam Syaiful Sagala pembelajaran adalah “kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada sumber belajar”.

Selanjutnya menurut UUSPN No. 20 tahun 2003 dalam Syaiful Sagala (2009:62) menyatakan Pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Pembelajaran bertujuan membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman, dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya.

Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir siswa, serta dapat meningkatkan

kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya dalam meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

B. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

1. Pengertian Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Thomas dalam Made Wena (2010:144) pembelajaran berbasis proyek adalah “model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.”

Selanjutnya menurut CORD dkk dalam Made Wena (2010:145) menyatakan pembelajaran berbasis proyek adalah “sebuah model pembelajaran yang inovatif, dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran berbasis proyek adalah suatu model pembelajaran yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada permasalahan dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah,

membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri.

2. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL)

Karakteristik pembelajaran berbasis proyek menurut Thomas, dalam Made Wena 2009:145) menyatakan bahwa:

“ Fokus pembelajaran terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan siswa bekerja secara otonom dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata.”

Selanjutnya menurut *Buck Institute for Education* dalam Made Wena (2010:145) belajar berbasis proyek memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Siswa membuat keputusan dan membuat kerangka kerja.
- b. Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya.
- c. Siswa merancang proses untuk mencapai hasil.
- d. Siswa bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.
- e. Siswa melakukan evaluasi secara kontinu.
- f. Siswa secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan.
- g. Hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya.
- h. Kelas memberikan atmosfer yang member toleransi kesalahan dan perubahan.

Jadi Pembelajaran Berbasis Proyek membantu siswa untuk belajar melakukan tugas-tugas, menggunakan sumber-sumber yang terbatas secara efektif, dan bekerja dengan orang lain serta memiliki potensi besar untuk memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek

Sebagai sebuah model pembelajaran, menurut Thomas dalam Made Wena (2009:145) pembelajaran berbasis proyek mempunyai beberapa prinsip, yaitu:

- a. Prinsip Sentralistis (*centrality*). Menegaskan bahwa kerja proyek merupakan pusat atau inti kurikulum, bukan pelengkap kurikulum, di dalam pembelajaran proyek adalah strategi pembelajaran, siswa mengalami dan belajar konsep-konsep inti suatu disiplin ilmu melalui proyek.
- b. Prinsip Pertanyaan Pendorong. Proyek dalam PBL adalah berfokus pada pertanyaan atau masalah, yang mendorong pelajar menjalani (dengan kerja keras) konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari disiplin.
- c. Prinsip Investigasi konstruktif atau desain. Proyek melibatkan siswa dalam investigasi konstruktif, investigasi mungkin berupa proses desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, diskoveri, atau proses pembangunan model, akan tetapi aktivitas inti dari proyek ini harus meliputi transformasi dan konstruksi pengetahuan.
- d. Prinsip Otonomi. Mengutamakan kemandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, pilihan, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri dan bertanggung jawab. Dalam hal ini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk mendorong tumbuhnya kemandirian siswa.
- e. Prinsip Realistis (*Realism*). Pembelajaran berbasis proyek melibatkan tantangan-tantangan kehidupan nyata, berfokus pada pertanyaan atau masalah autentik (bukan simulatif) dan pemecahannya berpotensi untuk diterapkan di lapangan yang sesungguhnya.

4. Tujuan Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek terutama dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah dalam penugasan (proyek) belajar peranan orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi, dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri. Menurut

Moeslichatoen (2004:143) tujuan Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai berikut:

- a. Tugas proyek merupakan salah satu cara yang ditempuh guru untuk memberikan pengalaman belajar agar anak didik memperoleh keterampilan dalam memecahkan persoalan sehari-hari lebih baik.
- b. Melalui pembelajaran berbasis proyek diharapkan siswa mendapat kesempatan untuk menggunakan kemampuan, keterampilan dan minat serta kebutuhannya terpadu dengan kemampuan, dan minat serta kebutuhan siswa lain dalam mencapai tujuan kelompok.
- c. Pembelajaran berbasis proyek diharapkan dapat memberi pengalaman belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan penalaran, karena proyek merupakan salah satu bentuk pemecahan masalah.
- d. Kerja proyek bertujuan mengembangkan kemampuan mengadakan hubungan siswa dengan siswa lain dalam kelompok, yang dapat menimbulkan kecenderungan berpikir, merasakan dan bertindak lebih kepada tujuan kelompok dari pada diri sendiri.
- e. Kerja proyek memberi peluang kepada tiap anak untuk berperan serta dalam pemecahan masalah yang dihadapi dengan memilih bagian pekerjaan kelompok sesuai dengan kemampuan, keterampilan, kebutuhan, dan minat masing-masing.

Dari beberapa tujuan pembelajaran berbasis proyek di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah dalam penugasan melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajaran yang otonom dan mandiri.

5. Keuntungan Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Moursund (1997) dalam Made Wena (2009:147) beberapa keuntungan dari pembelajaran berbasis proyek antara lain sebagai berikut:

- a. *Increased motivation* (meningkatkan motivasi). Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terbukti dari beberapa laporan penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek yang menyatakan bahwa siswa sangat tekun, berusaha keras untuk menyelesaikan proyek, siswa merasa lebih bergairah dalam pembelajaran, siswa belajar dalam proyek lebih fun daripada komponen kurikulum yang lain, dan keterlambatan dalam kehadiran sangat berkurang.
- b. *Increased problem-solving ability* (Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah). Banyak sumber mendiskripsikan bahwa lingkungan belajar pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat siswa lebih aktif dan berhasil problem-problem yang bersifat kompleks.
- c. *Improved library research skills*. Karena pembelajaran berbasis proyek mempersyaratkan siswa harus mampu secara cepat memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi, maka keterampilan siswa untuk mencari dan mendapatkan informasi akan meningkat.
- d. *Increased collaboration* (meningkatkan kolaborasi). Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Kelompok kerja kooperatif, evaluasi siswa, pertukaran informasi online adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek. Teori-teori kognitif yang baru dan konstruktivistik menegaskan.
- e. *Increased resource-management skills* (meningkatkan keterampilan mengelola sumber). Bagian dari menjadi siswa yang independen adalah bertanggungjawab untuk menyelesaikan tugas yang kompleks. Pembelajaran Berbasis Proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Dari beberapa tujuan pembelajaran berbasis proyek di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajar berbasis proyek diharapkan dapat

membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berfikir, keterampilan memecahkan masalah dalam penugasan melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri.

6. Perbedaan Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Pembelajaran Tradisional

Beberapa aspek yang membedakan pembelajaran Berbasis Proyek dengan pembelajaran tradisional dideskripsikan oleh Thomas, Mergendoller, & Michaelson (1999) dalam Made Wena (2009:149) sebagaimana dalam Tabel 1. Berikut:

Tabel 1. Perbedaan Pembelajaran Berbasis Proyek dan Pembelajaran Tradisional

ASPEK PENDI- DIKAN	PENEKANAN TRADISIONAL	PENEKANAN BERBASIS PROYEK
Fokus kurikulum	Cakupan isi	Kedalaman pemahaman
	Pengetahuan tentang fakta-fakta	Penguasaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip
	Belajar keterampilan “building-block” dalam isolasi	Pengembangan keterampilan pemecahan masalah kompleks
Lingkup dan Urutan	Mengikuti urutan kurikulum secara ketat	Mengikuti minat siswa
	Berjalan dari blok ke blok atau unit ke unit	Unit-unit besar terbentuk dari problem dan isu yang kompleks
	Memusat, fokus berbasis disiplin	Meluas, fokus interdisipliner
Peranan guru	Penceramah dan direktur pembelajaran	Penyedia sumber belajar dan partisipan di dalam kegiatan belajar
	Ahli	Pembimbing/partner

Sambungan tabel 1

ASPEK PENDIDIKAN	PENEKANAN TRADISIONAL	PENEKANAN BERBASIS PROYEK
Fokus pengukuran	Produk	Proses dan produk
	Skor tes	Pencapaian yang nyata
	Membandingkan dengan yang lain	Unjuk kerja yang standar dan kemajuan dari waktu ke waktu
	Reproduksi informasi	Demonstrasi pemahaman
Bahan-bahan Pembelajaran	Teks, ceramah, Dan presentasi	Langsung sumber-sumber asli: bahan-bahan tercetak, interviu, dokumen, dll.
	Kegiatan dan lembar latihan dikembangkan guru	Data dan bahan dikembangkan oleh pebelajar
Penggunaan	Penyokong, peripheral	Utama, integral
Teknologi	Dijalankan guru	Diarahkan pebelajar
	Kegunaan untuk perluasan presentasi guru	Kegunaan untuk memperluas presentasi pebelajar atau penguatan kemampuan pebelajar
Konteks kelas	siswa bekerja sendiri	Siswa bekerja dalam kelompok
	Siswa kompetisi satu dengan lainnya	Siswa kolaboratif satu dengan lainnya
	Siswa menerima informasi dari guru	Siswa mengkonstruksi, berkontribusi, dan melakukan sintesis informasi
Peranan siswa	Menjalankan perintah guru	Melakukan kegiatan belajar yang diarahkan oleh diri sendiri
	Pengingat dan pengulang fakta	Pengkaji, integrator, dan penyaji ide
Tujuan jangka pendek	Pengetahuan tentang fakta, istilah, dan isi	Pemahaman dan aplikasi ide dan proses yang kompleks
Tujuan jangka panjang	Luas pengetahuan	Dalam pengetahuan
	Lulusan yang memiliki pengetahuan yang berhasil pada tes standard pencapaian belajar	Lulusan yang berwatak dan terampil mengembangkan diri, mandiri, dan belajar sepanjang hayat.

7. Rasional Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Made Wena (2009:148)

”Pembelajaran berbasis proyek dapat dipandang sebagai salah satu penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya untuk menghasilkan produk nyata sebagai aplikasi dari materi pembelajaran yang diberikan guru serta mampu memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.”

Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai siswa sekolah menengah memiliki tujuan agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum termasuk komputer (computer literate) dan memahami informasi (information literate), artinya siswa mengenal istilah-istilah pada komputer yang umum digunakan.

Materi yang dipelajari dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan pengetahuan tentang konsep dan prosedur yang dikembangkan dengan melibatkan berbagai disiplin ilmu yang berdampak bagi kehidupan masyarakat dalam menyikapi perkembangan teknologi yang semakin canggih. Oleh karena itu, siswa harus mampu menguasai Teknologi dan Informasi dalam kehidupan nyata.

Untuk mampu meningkatkan keterampilan dalam menguasai teknologi informasi dan komunikasi terutama dalam mengoperasikan komputer, maka siswa diberi tugas berupa proyek yang menantang siswa untuk mampu berfikir dan berkarya secara aktif dan kreatif baik secara

individu maupun secara berkelompok dan mencapai puncaknya untuk menghasilkan produk nyata.

Dengan demikian, melalui tugas proyek diharapkan siswa memiliki motivasi dan kreativitas dalam mengkonstruksi pengetahuannya dengan memanfaatkan berbagai sumber-sumber informasi secara efektif sehingga keterampilan siswa untuk mencari dan mendapatkan informasi akan meningkat dan siswa memiliki kemandirian dalam belajar melalui proyek yang diberikan.

C. Pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

1. Definisi Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) mempunyai pengertian yang luas yaitu, meliputi segala hal yang berkaitan dengan pengelolaan informasi. Dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, guru jadi terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2003:2)

“Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaian. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah”

Selanjutnya menurut Sulisty Basuki (1998 : 15) :

“Teknologi informasi adalah penggunaan teknologi untuk pengaduan, penyimpanan, temu balik analisis dan komunikasi dan informasi dalam bentuk data numeric, teks atau tekstual. Citra atau suara terutama dengan menggunakan mikroprosesor beserta berbagai aspeknya. Dalam TI terdapat 2 komponen utama yaitu komputer dan telekomunikasi.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengetahuan, dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.

2. Karakteristik Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik khas. Demikian pula halnya dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Depdiknas (2003:2) adalah sebagai berikut :

- a. Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan strategi penyampaiannya. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisahkan atau parsial.
- b. Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema esensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
- c. Tema-tema esensial dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu komputer, matematik, teknik elektro, teknik elektronika, telekomunikasi, sibernetika dan informatika itu sendiri
- d. Tema-tema esensial tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolahan kata, spreadsheet, presentasi, basis data, internet dan e-mail. Tema-tema esensial tersebut terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.

Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi dikembangkan dengan pendekatan interdisipliner dan multidimensional. Dikatakan

interdisipliner karena melibatkan berbagai disiplin ilmu dan dikatakan multidimensional karena berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat berguna dalam menyikapi perkembangan teknologi yang semakin canggih dan berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat.

3. Tujuan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai siswa sekolah menengah memiliki tujuan yang jelas. Tujuan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum yaitu agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum termasuk komputer (*computer literate*) dan memahami informasi (*information literate*), artinya siswa mengenal istilah-istilah pada komputer yang umum digunakan.

4. Ruang Lingkup TIK

Menurut Depdiknas (2003:2) ruang lingkup mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah terdiri atas beberapa aspek yaitu :

- a. Aspek konsep, pengetahuan dan operasi dasar. Aspek ini mencakup identifikasi hakekat dan dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi, identifikasi etika dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, menjelaskan syarat-syarat Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak dalam sistem informasi, serta dasar-dasar jaringan komputer.
- b. Aspek pengolahan informasi untuk produktifitas. Aspek ini mencakup perlakuan operasi dasar komputer dan penggunaan

sistem operasi atau *operating sistem* (OS), penggunaan software dan pemanfaatan jaringan.

- c. Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi. Aspek ini mencakup pembuatan karya dengan program pengolah kata dan lembar kerja (*worksheet*), penggabungan dokumen pengolah kata dan lembar kerja, membuat karya dengan program presentasi. Selain itu menggabungkan dokumen presentasi dan pengolah kata dan lembar kerja (*worksheet*), mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet.

5. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Kompetensi adalah kemampuan yang dapat dilakukan peserta didik yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan perilaku. Standar adalah arahan atau acuan bagi pendidik tentang kemampuan dan keterampilan yang menjadi fokus pembelajaran dan penilaian.

Menurut Depdiknas (2003:8) standar kompetensi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk SMA dan MA kelas X adalah sebagai berikut :

- a. Memiliki sikap (etika dan moral) dan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam penggunaan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- b. Mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang berkaitan dengan sistem informasi.
- c. Menggunakan sistem operasi (*operating system*) untuk manajemen file dan periferal.
- d. Membuat dokumen menggunakan program pengolah kata.
- e. Membuat dokumen menggunakan program lembar kerja (*worksheet*).

D. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Menurut Robert Gagne dalam Djafar (2000:82) menyatakan bahwa Hasil belajar yaitu “kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh dari proses

belajar mengajar”. Jadi hasil belajar itu dapat digunakan untuk mengetahui penguasaan terhadap materi pelajaran. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami suatu mata pelajaran.

Selanjutnya Dimiyati dan Mudjiono (2002:200) menyatakan bahwa:

“Hasil Belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata dan simbol”.

Penilaian hasil belajar bertujuan untuk menilai bagaimana pengetahuan, kemampuan, kebiasaan dan keterampilan serta sikap siswa selama waktu tertentu. Hasil belajar siswa yang digunakan untuk menentukan faktor penyebab berhasil dan tidak berhasilnya siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Sudjono (2003:49) Hasil belajar adalah “tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”.

Suatu aktifitas pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut dapat mewujudkan sasaran atau hasil belajar tertentu. Menurut Robert Gagne dalam Djaafar (2001:82) hasil belajar adalah “merupakan kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh dari proses belajar mengajar yang dapat dikategorikan dalam lima macam, yaitu :

1. Informasi verbal (*verbal information*)
2. Keterampilan intelektual (*intellectual skill*)
3. Strategi kognitif (*cognitive strategies*)
4. Sikap (*attitude*)
5. Keterampilan motorik (*motor skill*).

Informasi verbal merupakan kemampuan seseorang untuk menuangkan pikirannya dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membedakan, menghubungkan konsep dan dapat menghasilkan suatu pengertian dan memecahkan suatu masalah. Strategi kognitif menyangkut kemampuan seseorang untuk mengatur dan mengarahkan aktivitas mentalnya sendiri dalam memecahkan persoalan yang dihadapinya. Sikap merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang berupa kecenderungan untuk menerima dan menolak suatu objek berdasarkan penilaian atas objek tersebut. Keterampilan motorik adalah kemampuan seseorang untuk melakukan serangkaian gerakan jasmani dari anggota badan secara terpadu dan terkoordinasi.

Berkaitan dengan kemampuan yang diperoleh sebagai hasil belajar, Bloom dalam Djaafar (2001:83) membagi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, yaitu meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah afektif, mencakup penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah psikomotor, terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks.

Berdasarkan pemikiran di atas dapat dikatakan bahwa keberhasilan belajar yang dicapai oleh siswa tidak hanya dapat dilihat dari segi pengetahuan saja tapi dilihat secara keseluruhan yaitu mencakup pengetahuan, keterampilan dan perilaku. Supaya hasil yang dicapai lebih maksimal.

Menurut Djamarah (1997:97) indikator yang menjadi tolak ukur keberhasilan anak didik adalah :

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi baik secara individual maupun kelompok.
2. Prilaku yang telah digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh anak didik baik secara individual ataupun kelompok.

Untuk memperoleh hasil belajar berupa kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran melalui strategi yang dipilih dan digunakan maka diadakan evaluasi dan alat evaluasi yang digunakan adalah tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar yang terdapat dalam rapor merupakan gambaran yang dimiliki siswa pada akhir proses belajar mengajar.

E. Kerangka Konseptual

Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu pendekatan penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal dalam memecahkan masalah pembelajaran sebagai suatu usaha kolaboratif dalam proses pembelajaran yang melibatkan kerja proyek dalam periode tertentu.

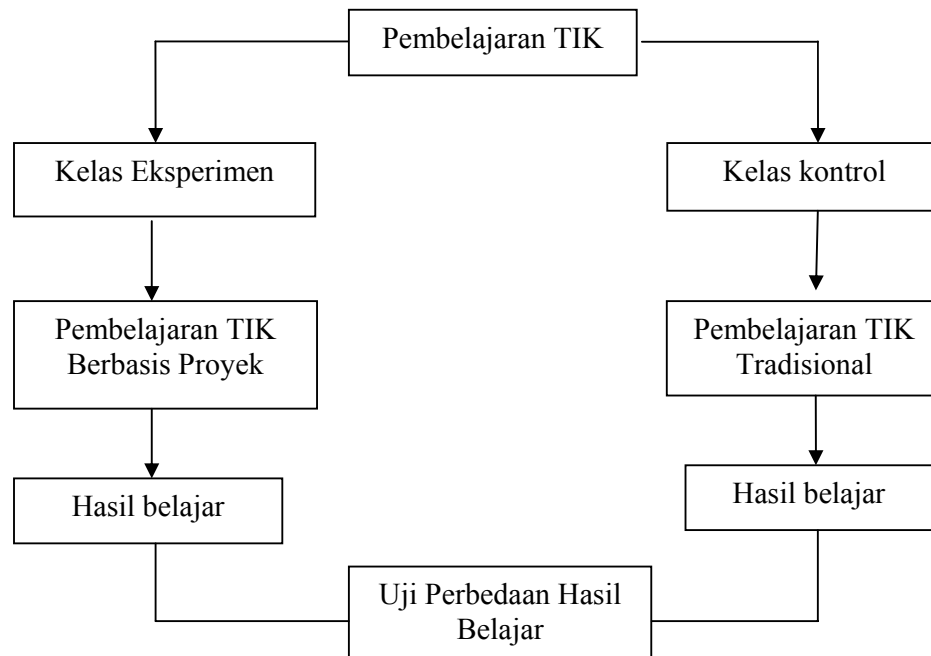
Pembelajaran berbasis proyek bertumpu pada kegiatan belajar aktif dalam bentuk melakukan suatu tugas berupa proyek yang memberikan tantangan kepada siswa untuk mampu menumbuhkan kemampuan berfikir dan belajar yang teratur secara mandiri serta menumbuhkan sikap kritis dan kreatif dalam berfikir dan belajar.

Melalui pemberian kerja proyek siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide orang lain, dan merefleksikan idenya

sendiri pada orang lain. Dengan demikian pembelajaran berbasis proyek mampu membantu siswa meningkatkan kreatifitas, motivasi, dan kemandirian dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi.

Sedangkan pembelajaran tradisional cenderung lebih bertumpu pada kegiatan pembelajaran pasif yang hanya menerima transfer pengetahuan dari guru. Dalam pembelajaran tradisional ini guru adalah satu-satunya sumber informasi dan siswa hanya mengandalkan apa yang sudah diberikan guru tanpa mau berusaha untuk mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian pembelajaran tradisional tidak mampu memberikan kemandirian kepada siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas untuk lebih lanjut akan dirumuskan kerangka konseptual dan hubungan antara masing-masing variabel yang terlibat dalam penelitian ini. Sesuai dengan ruang lingkup penelitian yaitu pengaruh hasil belajar siswa dengan pembelajaran berbasis proyek dan hasil belajar siswa dengan pembelajaran tradisional di kelas X MAN Balai Selasa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi akan digambarkan pada kerangka konseptual Berikut ini:



Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu penelitian. Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis mengemukakan hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Hipotesis nihil (H_0) tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam taraf α 0, 05 penerapan pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar pada mata pelajaran TI dan K kelas X Madrasah Aliyah Negeri Balai Selasa.
2. Hipotesis Kerja (H_1) terdapat pengaruh yang signifikan dalam taraf α 0, 05 penerapan pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar pada mata pelajaran TI dan K kelas X Madrasah Aliyah Negeri Balai Selasa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah penulis lakukan di kelas X MAN Balai Selasa, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran berbasis proyek 79 sedangkan nilai rata-rata siswa kelas kontrol yang belajar tanpa menerapkan Pembelajaran berbasis proyek 69,6. Dengan demikian, hasil belajar dari siswa yang diajarkan dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan tanpa menerapkan pembelajaran berbasis proyek.
2. Setelah dilakukan uji hipotesis dengan uji t (t-test) diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,71 > 2,042$). Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang belajar dengan menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek dengan kelompok kontrol yang belajar tanpa menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek pada kelas X MAN Balai Selasa.
3. Terdapatnya pengaruh yang signifikan penerapan pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru-guru mata pelajaran TIK di MAN Balai Selasa untuk dapat merancang pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran dengan menggunakan Pembelajaran berbasis proyek dalam proses belajar mengajar TIK yang bersifat konsep dan prosedur sebagai pembelajaran yang mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.
2. Bagi kepala sekolah agar melengkapi fasilitas, sarana dan prasarana untuk kemajuan proses pembelajaran di sekolah guna merangsang kemauan guru dalam menerapkan pembelajaran-pembelajaran baru yang dapat merangsang kreativitas belajar siswa.
3. Penelitian tentang penerapan pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK ini, sebaiknya dilanjutkan dengan materi pelajaran selanjutnya, sehingga dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil dan aktifitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran TIK.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusfidar Nasution dan Zellhendri Zen. 2008. *Penelitian Pendidikan : Prinsip-Prinsip dan Penafsiran Hasil Penelitian*. Padang KTP FIP UNP.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi mata pelajaran TI dan K SMA dan MA*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Made Wena. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhammad Nazir. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Nana Sudjana. 2002. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Oemar Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sadiman. 2007. *Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk SMA kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Suharsimi Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syafril. 2010 *Statistika*. Padang: Sukabina Press.
- Syaiful Bahri Djamarah, 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syaiful Sagala. 2009. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- UU RI No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Semarang : Media Wiyata.