

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini sangatlah pesat. Pendidikan merupakan suatu proses yang mampu meningkatkan kualitas hidup manusia. Dengan adanya pendidikan, wawasan beserta pengetahuan manusia akan mempunyai pikiran yang luas. Setiap manusia memperoleh hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan. Pendidikan dapat ditingkatkan melalui bentuk kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif yaitu berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, ranah afektif yaitu berkaitan dengan sikap, moralitas, jiwa dan karakter, sedangkan domain psikomotorik yaitu berkaitan dengan keterampilan prosedural dan cenderung mekanis². Kualitas pendidikan dapat diketahui dari dua hal, yaitu kualitas proses dan produk. Pendidikan dikatakan berkualitas apabila terjadi penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melibatkan semua komponen-komponen pendidikan, seperti mencakup tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, strategi atau metode belajar mengajar, alat dan sumber pelajaran serta evaluasi.³

² Chusnul Chotimah, Nur Isroatul Khusna, Saiful Amin, Catur Palupi, 'Implementation of Islamic Boarding School Socio-Cultural Management-Based Curriculum in Developing of Islamic Educational Institutions Quality', *J-MPI (Jurnal Manajemen Pendidikan Islam)*, 7.2 (2022), 63–75.

³ Primadani Wahyu Dhaningtyas, Triman Juniarso, and Ida Sulistyawati, 'Pengaruh Project based learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar', *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 21.2 (2021), 222–28

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran, dan cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran⁴. Pendidikan merupakan proses pembelajaran berupa kegiatan belajar mengajar, yang mana didalamnya terjadi interaksi antara guru dan murid. Dalam bidang pendidikan peran seorang guru yaitu sebagai tenaga pendidik yang membimbing siswa agar mampu memahami ilmu pengetahuan dan bisa mengganti keadaan siswa dari yang tidak faham menjadi faham dan juga yang menjadi faktor penentu utama dalam pendidikan yaitu pertumbuhan ekonomi melalui peningkatan produktivitas tenaga kerja terdidik, guru berperan dalam mengelola proses pembelajaran sehingga arah dan tujuan dapat tercapai⁵.

Guru harus selalu memotivasi siswa untuk belajar. Dalam konteks ini, guru adalah fasilitator baik di dalam maupun di luar kelas, oleh karena itu guru wajib mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswanya sehingga dapat menyesuaikan proses pembelajaran agar sesuai dengan preferensi siswa. Guru yang paling mengetahui berbagai soal kurikulum yang telah dilaksanakan. Oleh karena itu, diperlukan berbagai saran mereka dalam merencanakan atau menyiapkan kurikulum baru. Kreativitas guru yang baik untuk kesuksesan

⁴ Nur Isroatul Khusna and others, 'New Technologies for Project -Based Empathy Learning in Merdeka Belajar (Freedom to Learn): The Use of InaRISK Application and Biopore Technology', *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16.22 (2022), 94–110 <

⁵ Nur Isroatul Khusna, Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Dkk. "The Roles Of Educators (Didactic, Reflective, Affective To Enhance Motivation To Learn Social Science. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu pengetahuan sosial*. Vol. 1, No. 2 (2022): 98

siswanya juga diperlukan agar tercipta pembelajaran yang efektif dalam seluruh proses pendidikan pendidikan juga dipandang memiliki peran yang peting dalam menjamin perkembangan dan kelangsungan bangsa.

Pendidikan di sekolah merupakan pendidikan formal yang melibatkan antara guru dengan siswa. Interaksi antara guru dengan siswa yaitu disebut dengan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses membantu siswa untuk memperoleh informasi, ide, kemampuan, nilai, cara berpikir, dan cara-cara belajar bagaimana belajar. Proses pembelajaran harus benar-benar memperhatikan keterlibatan siswa. Oleh karenanya pembelajaran yang berlangsung di kelas (sekolah formal) tidak lagi berlangsung satu arah yaitu penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik, melainkan berlangsung dua arah, peserta didik juga terlibat aktif dalam mengkonstruksi pemahamannya sendiri tentang materi secara mendalam. Dengan mengkonstruksi pemahamannya sendiri, proses pembelajaran yang dialami siswa akan lebih bermakna⁶.

Proses dalam pembelajaran harus terdapat adanya suatu aktivitas, tidak hanya guru yang melakukan aktifitas melainkan membutuhkan aktivitas siswa. Adanya aktivitas siswa di dalam pembelajaran maka dapat mengembangkan dan merangsang bakat yang dimilikinya, membuat siswa cenderung untuk ikut aktif dan dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran. Adanya aktivitas siswa maka proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

⁶ Mulyatiningsih, Endang. 2013. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta. Hlm.30

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu rumpun keilmuan terapan yang mempelajari mengenai kajian sosial humaniora meliputi ilmu ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filosofi, ilmu politik, dan lain sebagainya membantu alam mengembangkan kajian sosial untuk menciptakan masyarakat yang berbudaya dan demokratis yang saling berkaitan dengan dunia. Ilmu pengetahuan sosial bertujuan untuk menciptakan good citizen dikarenakan mengkaji rumpun ilmu sosial dalam mata pelajaran tersebut. Pendidikan sendiri memiliki peranan guna membentuk masyarakat yang dapat menjadi problem solver dalam menjawab permasalahan yang terjadi dalam masyarakat. Itulah merupakan salah satu peranan pendidikan dalam peranan sosial yang ada pada masyarakat sendiri, sehingga kegiatan pembelajaran bidang studi Ilmu pengetahuan sosial adalah untuk menyiapkan individu dengan pembekalan yang mumpuni dalam peranannya sebagai masyarakat nantinya. Ilmu pengetahuan sosial bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan sosial yang berguna bagi kemajuan dirinya baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Sebagai anggota masyarakat sangat erat dengan hak dan kewajibannya sebagai warga negara⁷.

Proses belajar yang terjadi pada siswa akan mengenal lingkungan serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Sebab kegiatan belajar merupakan sebuah proses dari perubahan yang awalnya belum tau menjadi tau

⁷ Yusuf Taoto Bungalangan, 'Penerapan Metode Diskusi Terbimbing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Hongoa Kabupaten Konawe', *Jurnal Profesi Keguruan*, 6.2 (2020), 190–97

dan biasanya terjadi dalam kurun waktu yang tidak singkat yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu dengan belajar siswa dapat mewujudkan cita-citanya yang diharapkan, adapun menurut Muhibbin Syah “belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan”⁸. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa berhasilnya tidaknya dalam sebuah pembelajaran atau tujuan pendidikan sangat bergantung pada proses belajar yang dilakukan oleh setiap siswa. Banyak kasus yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih banyak yang di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal), seperti halnya pada lembaga mitra MTs PSM Tanen Rejotangan bahwasanya kriteria ketuntasan minimal belajar yaitu 75, hal ini dikarenakan proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran IPS dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kurangnya bervariasi dalam proses pembelajaran yang diterapkan serta media atau sarana yang masih kurang mendukung pembelajaran siswa di dalam kelas.

Berdasarkan hasil dari pra observasi awal yang dilakukan peneliti di MTs PSM Tanen Rejotangan tepatnya di kelas VII-B, masih banyak ditemui beberapa permasalahan saat pembelajaran berlangsung yaitu siswa ketika proses pembelajaran masih ramai dan berbicara sendiri dengan teman sebangkunya sehingga tidak memperhatikan penuh materi yang dijelaskan oleh guru, dan juga ketika para siswa disuruh untuk mencatat materi yang diajarkan bahkan ada sebagian anak yang tidak mau mencatat, siswa tidak aktif dalam

⁸ Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal.87

proses pembelajaran seperti tidak adanya pertanyaan dari siswa terkait materi pembelajaran, kurangnya minat beserta motivasi belajar siswa dan lebih suka beraktifitas di luar kelas dari pada didalam kelas dan membuat siswa tidak fokus dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang diterapkan di kelas kurang menarik. Sehingga membutuhkan perhatian khusus dari guru maupun orang tua untuk memberikan pendidikan yang ekstra dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah.

Diketahui bahwa mayoritas siswa merasa kesulitan dan kurang aktif dalam pembelajaran dan merasa kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan IPS, hal ini disebabkan siswa selama belajar kurang memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru, pada proses pembelajaran masih sangat sedikit yang aktif, siswa hanya mau berbicara apabila guru yang menunjuk siswa tersebut sehingga siswa merasa tertekan dan terpojokkan ketika tidak mengetahui namun di tunjuk oleh guru tersebut. Ada satu permasalahan lagi yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam kelas yaitu kurangnya motivasi beserta minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS, sehingga siswa malah berbicara dengan teman sebangkunya sementara guru sedang menerangkan didepan kelas sehingga menyebabkan mereka tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru dan berdampak terhadap hasil belajar mereka.

Melihat permasalahan yang muncul tersebut dapat diasumsikan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah belum dapat berlangsung secara optimal, sehingga tujuan dari pembelajaran IPS belum bisa terlaksana dengan

baik sesuai dengan yang ditargetkan. Situasi penggunaan metode ceramah yang sering digunakan dan juga minimnya penggunaan media juga sangat berpengaruh terhadap keefektifan pembelajaran, tentu saja model pembelajaran tersebut sudah terlalu biasa jika di implementasikan di zaman sekarang ini. Menanggapi permasalahan tersebut, model pembelajaran yang lain perlu diterapkan yaitu model pembelajaran yang lebih berpusat kepada siswa (*student centered*) dan dapat mengembalikan semangat serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) salah satu model yang cukup aktif untuk menunjang ketrampilan dan keberhasilan belajar siswa.

Slameto berpendapat bahwasanya model *Project based learning* (PjBL) merupakan cara penyampaian materi pengajaran dengan siswa diberikan kesempatan untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya dalam jalinan kegiatan yang mereka susun sendiri untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang didapat melalui proses pencarian data, informasi dan pemikiria yang logis, kritis serta sistematis⁹. Model *Project Based Learning* ini lebih memberi peluang kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran meskipun guru masih menjadi kendali utama, yaitu melatih siswa agar berani menanyakan maupun mengemukakan pemahaman yang menurut mereka kurang jelas dan membuat mereka lebih agar lebih terampil di dalam proses pembelajaran, mengingat pentingnya pembelajaran IPS maka

⁹ Ahmad Khoirudin and Djoko Suwiti, 'Penerapan Model Pembelajaran Project based learning (PjBL) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar siswa pada kompetensi dasar aksi dan reaksi gaya SMK Negeri 7 Surabaya'. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11.1 (2021), 38-43

efektivitas dan hasil belajar siswa harus ditingkatkan melalui model pembelajaran yang variatif yaitu model *Project Based Learning* (PjBL) atau yang disebut juga dengan pembelajaran berbasis proyek.

Project Based Learning (PjBL) ialah “Proses pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk menghasilkan suatu proyek. Pada dasarnya model pembelajaran ini lebih mengembangkan keterampilan memecahkan dalam mengerjakan sebuah proyek yang dapat menghasilkan sesuatu. Dalam implementasinya, model ini memberikan peluang yang luas kepada siswa untuk membuat keputusan dalam memilih topik, melakukan penelitian, dan menyelesaikan sebuah proyek tertentu¹⁰. Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, masyarakat atau lingkungan. Proyek yang dibuat yaitu proyek yang telah ditentukan oleh guru. Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan.¹¹

Proyek atau karya yang nantinya akan diciptakan dan dihasilkan oleh siswa berupa proyek yang inovatif dan unik, siswa juga dapat memvariasikan proyek yang ada menjadi produk yang lebih baru daripada sebelumnya. Maka

¹⁰ Rona Taula Sari and Siska Angreni, ‘Penerapan Model Pembelajaran Project based learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa’, *Jurnal VARIDIKA*, 30.1 (2018), 79–83

¹¹ I Gusti Ayu Jayanti Kusuma, ‘Penerapan Model Pjbl Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1.1 (2018), 29–38

dari itu proyek yang mampu mengembangkan minat, kreativitas serta hasil belajar siswa dalam model *Project Based Learning* adalah dengan pembuatan *Flip Chart*. *Flip Chart* merupakan kumpulan ringkasan, konsep, gambar, tabel, skema yang digantung pada suatu tiang gantungan kecil dengan cara dibuka secara berurutan berdasarkan topik materi pembelajaran dengan membalik satu persatu, media *Flip Chart* memiliki kelebihan yaitu dapat menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas, sehingga dengan pembuatan proyek *Flip Chart* pada model pembelajaran *Project Based Learning* yang melibatkan siswa diharapkan dapat meningkatkan kreativitas beserta hasil belajar siswa.

Beberapa peneliti sebelumnya telah melakukan penelitian yang berkaitan dengan model *Project Based Learning*, yang mana terdapat perbedaan antara peneliti sebelumnya dengan penulis yaitu terletak pada variabelnya. Pada peneliti sebelumnya menggunakan variabel prestasi belajar, ada juga keaktifan dan kemampuan berpikir kritis sedangkan penulis sekarang menggunakan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Implementasi Model Pembelajaran *Project based Learning* (PjBL) Menggunakan Media *Flip Chart* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengrtahuan Sosial (IPS) di Kelas VII MTS PSM Tanen Rejotangan**”

B. Batasan Penelitian

Adapun Batasan-batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Project Based Learning* (PjBL)
2. Materi pembelajaran yang digunakan yaitu materi “Kegiatan Ekonomi” yang meliputi kegiatan produksi, kegiatan distribusi dan kegiatan konsumsi.
3. Penelitian ini untuk memaparkan hasil belajar IPS kelas VII-B yang meliputi aspek kognitif hanya meneliti (C1 dan C2), ranah afektif hanya meneliti (A1, A2, dan A5) dan ranah psikomotorik

C. Fokus Penelitian

Agar rumusan masalah dapat lebih terarah maka dirumuskan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan model *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart* untuk meningkatkan hasil belajar Siswa pada pembelajaran IPS di kelas VII Mts Psm Tanen Rejotangan?
2. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan?
3. Bagaimana implikasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media *Flip Chart* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Untuk mengetahui perencanaan model *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan model *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangen.
3. Untuk mengetahui implikasi model *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjdai dua, yaitu :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, terutama mengenai metode *Project Based Learning* dan diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi pembaca.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah MTs PSM Tanen Rejotangen

Diharapkan hasil ini sebagai evaluasi dan nantinya dikembangkan dengan penelitian lanjutan guna memenuhi kekurangan-kekurangan yang dapat dilihat secara obyektif.

b. Bagi Guru MTs PSM Tanen Rejotangen

Secara praktis penelitian ini bagi guru diharapkan sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal khususnya pada pembelajaran IPS.

c. Bagi siswa MTs PSM Tanen Rejotangen

a) Memberikan suasana belajar lebih kondusif dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak jenuh belajar.

b) Meningkatkan hasil belajar siswa

c) Menambah tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan

d) Dengan pembelajaran berbasis proyek dapat mengembangkan kreativitas dan meningkatkan minat belajar untuk siswa

d. Bagi Sekolah

a) Masukan untuk dapat dijadikan bahan pertimbangan terhadap kualitas pembelajaran IPS di MTs PSM Tanen Rejotangen yang mampu sesuai dengan tujuan pendidikan nasional

- b) Memberikan masukan dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa MTs PSM Tanen Rejotangan.
- e. Bagi Peneliti
- a) Penelitian ini dapat dijadikan pembelajaran bagi peneliti dan menjadi bekal dalam menerapkan metode *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPS demi terlaksananya pembelajaran yang baik sebagai implementasi tujuan pendidikan nasional.
 - b) Memberikan motivasi agar mampu melakukan penelitian yang lebih baik dan berguna bagi pendidikan di Indonesia.

F. Definisi Istilah

Penegasan istilah ini digunakan untuk mempermudah suatu pemahaman dan menghindari kesalah pahaman dalam menerjemahkan suatu istilah dalam judul penelitian ini. Maka peneliti memberikan suatu penjelasan sebagai berikut:

1) Secara Konseptual

Definisi secara konseptual yang menjelaskan variable terhadap judul penelitian yang memiliki tujuan yang dapat menghindari suatu kegagalan dalam memahami penafsiran saat pengumpulan data yang dilakukan penellitian, adalah sebagai berikut:

a. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Sani, *Project Based Learning* merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran

Maka dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menuntut siswa agar dapat membuat sebuah produk yang berhubungan dengan materi dan tujuan akhir dari mata pelajaran. Model pembelajaran *Project Based Learning* sangat tepat jika diterapkan pada sekolah kejuruan yang berorientasi produk sebagai hasil akhirnya.

b. *Flip Chart*

Susilana dan Riyana menyatakan, *Flip Chart* merupakan salah satu media cetakan yang sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya yang relatif mudah dan efektif karena *Flip Chart* dijadikan sebagai media penyampai pesan pembelajaran secara terencana maupun secara langsung dan menjadikan percepatan ketercapaian tujuan dengan menghemat waktu bagi guru untuk menulis atau menggambar di papan tulis. Selain itu, penyajian yang menarik akan membuat siswa menjadi

lebih antusias, bisa juga digunakan di dalam maupun di luar kelas, dan juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa jika dikelola dengan benar.¹²

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pelajaran terjadi akibat lingkungan belajar yang sengaja dibuat oleh guru melalui model pembelajaran yang dipilih dan digunakan dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran akan dikatakan berhasil jika setelah mengikuti pelajaran terjadi perubahan dari dalam diri siswa. namun jika tidak terjadi perubahan dalam diri siswa maka pembelajaran tersebut belum berhasil.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdapat dalam diri siswa yaitu kemampuan dan keinginan yang dimiliki untuk belajar, serta lingkungan sekitar siswa baik lingkungan sosial maupun keadaan yang sengaja dibuat oleh guru untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.¹³

¹² Putu Novika Adi Karakaita Putri, Ni Wayan Arini, and Md. Sumantri, 'Pengaruh Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Berbantuan Media Flip chart Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3.2 (2019), 158

¹³ Fivi Nuraini and Firosalia Kristin, 'Penggunaan Model *Problem Based Learning* (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd', *E-Jurnalmitrapendidikan*, 1.4 (2017), 369-79

d. Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) ialah suatu mata pelajaran yang membahas suatu peristiwa maupun kejadian, konsep, atau fakta dan juga generalisasi yang kaitannya dengan isu sosial. Dalam pembelajaran IPS yaitu memuat materi mengenai ekonomi, sosiologi, sejarah dan juga geografi. Hamid Hasan mendeskripsikan bahwasanya pembelajaran IPS seharusnya bisa membina, mempersiapkan, serta membentuk keahlian murid untuk memahami pengetahuan, nilai, sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh sebab itu, rancangan pembelajaran guru seharusnya difokuskan pada potensi siswa supaya pembelajaran tersebut dapat berguna sehingga mereka mampu menjadikan bekal yang mereka pelajari dalam kehidupan bermasyarakat.

2) Secara Operasional

Secara operasional penelitian yang berjudul Implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan yang berusaha untuk dapat menggali suatu informasi mengenai implementasi penggunaan model *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart*. Dalam penelitian ini akan mengkaji beberapa persoalan yaitu implementasi mengenai perencanaan, pelaksanaan pembelajaran dan implikasi atau dampak yang ditimbulkan dari pembelajaran menggunakan model *Project Based*

Learning menggunakan media *Flip Chart* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

G. Sistematika Pembahasan

1. Bab I berisi mengenai konteks penelitian, batasan penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi Istilah, sistematika pembahasan, dan variabel penelitian.
2. Bab II mengenai kajian pustaka yang berisi mengenai persepektif teori, penelitian terdahulu, pradigma penelitian, kerangka berfikir
3. Bab III berisi mengenai pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data, pengecekan keabsahan data, prosedur penelitian.
4. Bab IV berisi mengenai deskripsi data, paparan data, dan hasil penelitian.
5. Bab V membahas mengenai 3 sub bab dari fokus penelitian.
6. Bab VI penutup yang berisi mengenai kesimpulan dan saran.

H. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu kelengkapan atau sifat yang nilainya dari orang, objek maupun kegiatan yang memiliki jenis tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dapat dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berikut ini merupakan tabel jabaran penelitian Implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jabaran Variabel

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Perencanaan <i>Project Based Learning</i>	• Tujuan pembelajaran	Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
	• Materi pembelajaran	Merumuskan/ memilih materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
	• Metode pembelajaran	Metode pembelajaran yang nantinya akan dipakai saat pembelajaran
	• Sumber belajar	Menjelaskan sumber belajar yang nantinya akan digunakan seperti buku pegangan siswa (LKS), internet maupun sumber lainnya.
	• Media pembelajaran	Menjelaskan mengenai media, alat dan bahan sesuai dengan materi yang nantinya akan disampaikan.
Pelaksanaan <i>Project Based Learning</i>	Sintaks <i>Project Based Learning</i>	1. Mengajukan pertanyaan esensial.
		2. Penentuan proyek/ produk
		3. Menyusun jadwal
		4. Memonitoring perkembangan proyek dan keaktifan siswa
		5. Menguji hasil
		6. Evaluasi pengalaman

Variabel	Aspek	Indikator	Indikator yang Diteliti	Instrumen Penelitian
Hasil Belajar	Kognitif	Pengetahuan	√	Tes
		Pemahaman	√	
		Penerapan		
		Analisis		
		Sintesis		
		Evaluasi		
	Afektif	Menerima	√	kuisisioner
		Memberikan Respon	√	
		Penilaian		
		Organisasi		
		Karakterisasi	√	
	Psikomotorik	Persepsi	√	Kuisisioner+tes
		Memanipulasi	√	
		Presisi	√	
		Artikulasi	√	
Naturalisasi		√		