BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi yang kokoh bagi pengembangan individu dan masyarakat. Proses pembelajaran yang berkelanjutan membekali individu dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Dengan kata lain, pendidikan adalah investasi jangka panjang yang krusial untuk mencapai kualitas hidup yang lebih baik dan kemajuan bangsa. Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah berperan penting dalam mengoptimalkan potensi setiap individu. Melalui proses pembelajaran yang terstruktur dan lingkungan yang kondusif, sekolah membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk meraih kesuksesan di masa depan dan berkontribusi pada masyarakat.

Pendidikan yang berkualitas tidak terlepas dari proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pembelajaran bukan sekadar transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan sebuah proses interaktif yang melibatkan keterlibatan aktif siswa untuk membangun pemahaman, mengembangkan keterampilan, serta menanamkan nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan nyata. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat, kreatif, dan inovatif agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Tujuan pendidikan Nasional yang terdapat pada Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang 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 (Kemendiknas, 2003:2)”.

Berdasarkan undang-undang di atas, menegaskan bahwa pendidikan bukan hanya sekadar mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk pribadi peserta didik secara utuh. Artinya, pendidikan diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkarakter, cerdas, terampil, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tanggung jawab besar untuk menyelenggarakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna agar tujuan pendidikan nasional tersebut dapat tercapai secara optimal. Tujuan pendidikan berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Salah satu aspek terpenting dalam dunia pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar, yang menjadi sarana utama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar dapat dikatakan baik apabila mampu menumbuhkan minat serta ketertarikan siswa, sehingga mereka dapat menunjukkan sikap antusias dan aktif dalam mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir.

Guru berperan penting dalam memilih model dan media pembelajaran yang mampu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan membuat murid dengan mudah menerima informasi yang disampaikan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka diperlukan model pembelajaran yang tepat, sesuai dengan materi pelajaran dan sesuai dengan kondisi siswa dikelas.

Menurut (Meliyana dkk., 2023) hasil belajar adalah salah satu yang diperlukan guru untuk menilai potensi yang dimiliki masing-masing, karena setiap siswa memiliki perbedaan dalam hal akademik ataupun potensinya yang dapat dicapai. Jadi hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar merupakan ukuran untuk mengetahui keberhasilan seseorang. Peningkatan hasil belajar peserta didik tentunya dapat tercapai dengan menggunakan berbagai macam model dan media dalam pembelajaran. Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Guru harus terampil menggunakan berbagai model dan media dalam pembelajaran agar peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan dan mampu mempengaruhi hasil belajar menjadi lebih baik.

Berdasarkan observasi awal di sekolah MTs As-Syafiiyah, proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak menyampaikan materi secara verbal tanpa melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya motivasi dari peserta didik untuk mengikuti pelajaran dan guru

kurang mengajak siswa dalam kegiatan diskusi kelompok. Sehingga peserta didik merasa bosan untuk belajar karena guru terus-menerus menggunakan metode konvesional. Peserta didik juga lebih asik bercerita dengan teman sebangkunya daripada memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi didepan kelas. Metode pembelajaran yang diajarkan oleh guru yang belum bervariasi cenderung membuat siswa menjadi penerima pasif informasi. Kurangnya kesempatan untuk berinteraksi aktif dengan materi pembelajaran mengakibatkan pemahaman konsep yang dangkal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran IPS di MTs As-Syafiiyah, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah 75 dan masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah standar KKTP, salah satunya adalah kelas VIII nilai peserta didik khususnya dalam mata pelajaran IPS Terpadu, untuk lebih jelasnya peneliti membuat Tabel Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas VIII sebagai berikut;

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas VIII

NO	Kelas	Tidak Tercapai	Tercapai	Jumlah Siswa
1	$VIII^{A}$	12 Siswa (57,14%)	9 Siswa (42,86%)	21 siswa
2	$VIII^{B}$	14 Siswa (63.64%)	8 Siswa (36,36%)	22 siswa
	Total Seluruh Siswa	26 Siswa (60,47%)	17 Siswa (39,53%)	43 Siswa

Sumber: Daftar Nilai siswa kelas VIII si MTs As-Syafiiyah

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat dikatakan hasil belajar peserta didik kelas VIII tergolong cukup rendah. Hal ini disebabkan kurangnya interaksi selama

berlangsungnya proses pembelajaran, baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa lainnya. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar adalah masih kurangnya fasilitas penunjang yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus berinovasi untuk memberikan pelajaran dengan cara menyenangkan agar mudah diterima oleh siswa. Salah satu upaya yang bisa dilakukan agar dapat mengatasi rendahnya hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk dapat meningkatkan hasil belajar. Karena penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa akan memotivasi siswa untuk belajar.

Menurut Trianto (2011:51) "*Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih baik dan menarik serta bermanfaat bagi peserta didik". Secara sederhana *Project Based Learning* memiliki pengertian memberikan kesempatan bagi guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek sehingga peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Keterlibatan aktif peserta didik ini diwujudkan melalui produk akhir yang konkret, di mana contoh proyek yang bisa dilakukan dalam pembelajaran PJBL adalah Infografis, Diorama, Scrapbook, Mind Mapping, Peta Visual, Video Dokumenter, dan lain sebagainya yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Laraswati (2024), menunjukan bahwa model pembelajaran *Projeect baseed leearning* memberikan pengaruh

positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini terjadi karena PjBL mampu menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata. PjBL dapat diterapkan disekolah ini didukung dengan lingkungan sekolah yaitu ruang kelas yang luas yang nyaman untuk kerja kelompok, mudahnya mengakses sumber daya untuk membuat proyek seperti alat tulis, kertas, gunting dan lem. Selain itu, siswa cenderung lebih tertarik dengan hal-hal baru yang belum pernah mereka buat. Siswa juga lebih mudah mencari sumber referensi melalui internet di *gedget* mereka masing-masing saat di rumah.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs As-Syafiiyah".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs As-Syafiiyah"?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini yaitu "untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs As-Syafiiyah".

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin diperoleh setelah melaksanakan penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

   Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca dan menjadi sumber pengetahuan mengenai pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

   Dengan adanya pendekatan pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPS

2. Bagi Guru

   Penelitian ini diharapkan dapat menbantu guru sebagai alternatif pendekatan pembelajaran untuk perbaikan pembalajaran selanjutnya agar pembelajaran yang dilakukan lebih efektif.

3. Peneliti

   Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang pendekatan pembelajaran *Project Based Learning*

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Metode Project Based Learning

a. Pengertian Metode *Project Based Learning*

Menurut Trianto (2011:51) *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih baik dan menarik serta bermanfaat bagi peserta didik. *Project Based Learning* Model yang selanjutnya disebut PjBL adalah suatu model pembelajaran yang dalam pembelajarannya melibatkan siswa dalam suatu proyek pembelajaran tertentu secara mandiri dalam periode tertentu yang berujung pada tugas berbentuk produk atau presentasi. Model pembelajaran berbasis proyek ini digunakan karena memiliki keuntungan tertentu dalam proses pembelajaran yang salah satu keuntungannya yaitu dapat melatih keterampilan siswa termasuk keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah dan kreativitas sehingga efektif untuk memanajemen diri siswa dan membangun rasa percaya diri siswa.

Menurut (Annissa & Yunisrul, 2020) PjBL memfokuskan pembelajaran pada proyek atau kegiatan sebagai inti pembelajaran, di mana siswa belajar melalui praktik langsung, bukan hanya teori. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam

menyelesaikan masalah, memperoleh pengetahuan baru, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proyek yang kompleks.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Project based learning* atau Pembelajaran Berbasis Proyek adalah sebuah metode pembelajaran di mana siswa secara aktif terlibat dalam sebuah proyek yang kompleks dan bermakna. Dalam proyek ini, siswa akan melakukan investigasi, analisis, dan pemecahan masalah untuk menghasilkan produk akhir yang nyata dan dapat dipresentasikan kepada orang lain. Siswa juga dibiarkan belajar mandiri dalam priode tertentu.

b. Tujuan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Tujuan PJBL dalam pembelajaran menurut Dianawati, (2022: 34-35) yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah, memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks dengan hasil produk nyata, dan meningkatkan kolaborasi peserta didik. Menurut Trianto (2014) ada beberapa tujuan PjBL yaitu:

1) Memberikan wawasan yang luas
2) Mengembangkan keahlian dan berpikir kritis
3) Meningkatkan kreativitas
4) Memfasilitasi pembelajaran aktif
5) Meningkatkan motivasi belajar.

Menurut (Andy dkk: 2022) Tujuan PjBL adalah:

1) Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran
2) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek
3) Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa barang atau jasa
4) Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber/bahan/alat untuk menyelesaikan tugas/proyek
5) Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada PjBL yang bersifat kelompok.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan *Project Based Learning* (PjBL) adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah, memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, serta mendorong mereka lebih aktif dan kolaboratif dalam menyelesaikan masalah kompleks melalui hasil produk nyata.

c. Sintak Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Secara umum sintak pembelajalan PjBL dapat digambarkan sebagai berikut (Hosnan: 2014):

1) Penentuan Proyek

   Siswa diberi kesempatan untuk memilih atau menentukan proyek yang akan dikerjakan baik secara kelompok atau mandiri dengan catatan tidak menyimpang dari tugas yang diberikan guru.

2) Menyusun Proyek

   Siswa merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal hingga akhir berserta pengelolaannya. Sesuai dengan cara menyusun produk.

3) Menyusun Jadwal Proyek

   Melalui pendampingan guru, siswa dapat melakukan penjadwalan kegiatan yang telah dirancang

4) Monitoring

   Siswa dapat melakukan kegiatan proyek yang dilakukan dengan cara membaca, meneliti, observasi, interview, merekam, berkarya, mengunjungi obyek proyek, dan akses internet sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator dan melakukan monitoring.

5) Penyusunan Hasil

   Hasil proyek dapat berupa produk karya tulis, karya seni, atau teknologi

6) Evaluasi Pengalaman

   Pada tahap ini, dilakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas siswa yang dilanjutkan dengan pemberian umpan balik terhadap produk yang telah dihasilkan. Pada tahap ini guru melakukan prosedur penilaian yang telah disediakan

Made (2012: 108-118), meringkas langkah-langkah pembelajaran dalam PjBL menjadi 3 tahap pembelajaran, yaitu: 1). Tahap perencanaan pembelajaran proyek, 2). Tahap pelaksanaan pembelajaran proyek, 3). Tahap evaluasi pembelajaran proyek yang merupakan tahapan terakhir dari metode pembelajaran PjBL. Ketiga tahap itu merupakan satu kesatuan yang saling menunjang dan berhubungan, dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran proyek secara optimal. Pembelajaran berbasis proyek dirancang pada permasalahan kompleks untuk dipahami peserta didik. Peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkan *Project Based Learning Model* dimulai dari :

1) Guru menyajikan permasalahan,
2) Melakukan perencanaan dan membagi kelompok belajar,
3) Guru menentukan jadwal yang disepakai dengan siswa,
4) Guru memonitoring proses pembelajaran,

5) Siswa mempresentasikan hasil proyek dan guru melakukan penilaian, dan

6) Guru dan siswa merefleksi dan mengevaluasi pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Project Based Learning*

Model pembelajaran merupakan serangkaian pembelajaran yang meliputi segala aspek yang terjadi dalam pembelajaran. Dalam penerapannya *Project Based Learning Model* terdapat kelebihan dan keutamaan. Seperti yang di sampaikan Sani (2014) yang menyatakan bahwa beberapa kelebihan *Project Based Learning* adalah sebagai berikut :

1) Siswa dapat mendefinisikan isu atau permasalahan yang bermakna karena melibatkan siswa dalam permasalahan dunia nyata yang kompleks.
2) Melibatkan siswa dalam proses penelitian, keterampilan merencanakan, berpikir tingkat tinggi, dan keterampilan menyelesaikan masalah.
3) Siswa belajar menerapkan pengetahuan dan keterampilan dengan konteks yang bervariasi dalam penyelesaian proyek.
4) Siswa belajar dan melatih keterampilan interpersonal ketika bekerja sama dalam kelompok dan orang dewasa.
5) Melatih siswa dalam keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dan bekerja.

6) Mengarahkan siswa untuk berpikir kreatif tentang pengalaman dan menghubungkan pengalaman tersebut pada standar belajar

Aidawati (2016) berpendapat banyak kelebihan atau keunggulan dari model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), diantaranya: Siswa menjadi pembelajar yang aktif, pembelajaran menjadi lebih interaktif, pembelajaran menjadi Student centred atau lebih banyak berpusat kepada siswa, guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran, mengembangankan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, memberikan kesempatan siswa untuk memanajemen sendiri kegiatan penyelesaian tugas, dan memberikan pemahaman pengetahuan secara lebih mendalam kepada siswa.

Selain memiliki keunggulan, *Project Based Learning Model* ini juga memiliki kelemahan. Adapun kelemahan dari *Project Based Learning* menurut Sholekah (2020) kekurangan ataupun kelemahan dari model *project based learning* (PjBL) adalah menyita banyak waktu untuk menyelesaikan proyek, banyaknya peralatan yang harus di siapkan, dan ada kemungkinan siswa pasif dalam kelompok, dan membutuhkan biaya cukup banyak. Pendapat lain oleh Asri (2020) kelemahan *project based learning* diantaranya; membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menhasilkan sebuah proyek, membutuhkan biaya yang cukup besar, dan membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai.

Dapat disimpulkan dari pendapat-pendapat di atas bahwa kelebihan utamanya adalah sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan esensial seperti berpikir tingkat tinggi, pemecahan masalah, kolaborasi, dan manajemen diri, yang semuanya menghasilkan pemahaman pengetahuan yang mendalam dan relevan, kekurangan utamanya terletak pada aspek logistik dan pelaksanaan, yaitu membutuhkan waktu yang signifikan dan menuntut biaya serta fasilitas/peralatan yang memadai. Selain itu, efektivitasnya dapat terganggu oleh potensi kepasifan siswa dalam tim.

e. Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar

Menurut Made Wena (2014) *Project Based Learning* (PjBL) yang memberi kesempatan kepada pendidik untuk memberikan stimulus berupa proyek kepada peserta didik yang di anggap dapat mempermudah dalam peningkatan hasil belajar dan kerja tim di dalam kelas. Menurut Dominguez & Arturo (2010) Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan keterampilan mendesain model sistem basis data, hasil dan motivasi belajar.

Pembelajaran berbasis proyek adalah metode pengajaran yang efektif karena memotivasi siswa untuk belajar, membangun kepercayaan diri mereka terhadap kemampuan dan nilai yang mereka bawa ke kelas, meningkatkan keterampilan pemecahan

masalah, melibatkan mereka dalam proses pembelajaran, dan memimpin untuk hasil akademis yang lebih baik. Paradigma Pembelajaran Berbasis Proyek bermanfaat bagi siswa dan instruktur sepanjang pembelajaran tema. Statistik menunjukkan bahwa proporsi hasil pembelajaran yang berhasil meningkat pada setiap iterasi, oleh karena itu hal ini dapat dibuktikan. Rasa percaya diri siswa terhadap kemampuannya sendiri dalam membuat dan menyelesaikan suatu proyek, serta kapasitasnya untuk bekerja secara mandiri, tumbuh berkat penggunaan paradigma *Project Based Learning* (PjBL) (Maisyarah & Lena :2023).

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PjBL adalah metode pengajaran berbasis stimulus proyek yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar akademik dan motivasi siswa. Selain itu, PjBL secara signifikan membangun kepercayaan diri, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kerja tim, serta melatih kemampuan praktis (seperti manajemen sumber daya) untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks dunia nyata.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2010:10), bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Dimyati dan mudjiono (2009:3) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari interaksi antara

kegiatan mengajar guru dan kegiatan belajar siswa, yang tercermin dalam kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar. Selanjutnya menurut Sutrisno (2021:22) hasil belajar yaitu menjelaskan hasil ini belajar adalah hasil yang diukur dengan alat ukur berupa ujian terjadwal seperti ujian tertulis, ujian lisan, dan tes fungsional.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan spesifik yang diperoleh dan dimiliki oleh siswa atau peserta didik setelah mereka menyelesaikan suatu kegiatan atau proses belajar mengajar.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum terdapat dua faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu.

Nana Sudjana, 2018:22 (dalam Sihombing, M. 2022:27) menyebutkan bahwa faktor-faktor hasil belajar ada dua macam, yaitu:

1. Faktor Internal

   Yaitu faktor yang datang dari diri individu itu sendiri. Meliputi: minat, bakat, motivasi, dan kematangan.

2. Faktor Eksternal

   Yaitu faktor yang datang dari luar individu. Meliputi: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Menurut Istarani, 2017:29 (dalam Sihombing, M. 2022:27-28) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

1. Faktor Internal
    a. Sikap terhadap belajar
    b. Motivasi belajar
    c. Konsentrasi belajar
    d. Mengolah bahan ajar
    e. Menyimpan perolehan hasil belajar
    f. Menggali hasil belajar yang tersimpan
    g. Kemampuan berprestasi
    h. Rasa percaya diri siswa
    i. Keberhasilan belajar
    j. Kebiasaan belajar
2. Faktor Eksternal
    a. Guru sebagai pembina siswa belajar
    b. Prasarana dan sasaran pembelajaran
    c. Kebijakan penilaian
    d. Lingkungan sosial di sekolah
    e. Kurikulum sekolah.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut sama-sama berasal dari internal dan eksternal siswa itu sendiri. Dorongan yang positif dari ffaktor internal dan eksternal siswa sangat mempengaruhi proses belajar siswa dikelas.

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Gagne (dalam Nasution, 2018, hlm. 112-119) indikator hasil belajar di antaranya adalah :

1. Keterampilan intelektual, kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik yang dapat dilakukan nya. Contoh nya melalui interaksi.
2. Strategi kognitif, maksudnya peserta didik menunjukkan penampilan dalam suatu hal yang baru untuk mengatur dirinya sendiri, berpikir dan berperilaku.
3. Sikap, tindakan yang terlihat pada kegiatan-kegiatan, ini merupakan ranak afektif dari sikap dan perilaku yang meliputi karakter, minat, sikap, perasaan dan nilai.
4. Informasi verbal, guru dapat memberikan pertanyaan secara lisan, tulisan atau gambar untuk melatih peserta didik.
5. Keterampilan Motorik, bahwa seseorang memiliki keterampilan motorik dapat dilihat dari segi ketepatan, kecepatan dan kelenturan otot-otot anggota badan.

Sedangkan menurut Benyamin Bloom (dalam Nana Sudjana, 2017, hlm. 22-23) indikator hasil belajar meliputi :

1) Ranah Kognitif, hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi.

2) Ranah Afektif, berkaitan dengan sikap yang terdiri dari empat aspek yaitu penerimaan, respon atau reaksi, evaluasi, organisasi.
3) Ranah Psikomotorik, keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek yaitu, gerak refleks, gerak dasar, keterampilan perseptual, keselarasan atau ketelitian, keterampilan gerak kompleks dan gerak ekspresif dan interpretatif.

Sama hal nya dengan pendapat menurut Supardi (2015, hlm. 5) indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar adalah:

1. Hasil belajar yang dicapai peserta didik, pencapaian prestasi belajar yang dicapai peserta didik sesuai dengan acuan patokan nilai yang telah ditetapkan.
2. Proses belajar mengajar, prestasi belajar yang dicapai peserta didik dibandingkan antara sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mencakup penguasaan kemampuan yang bersifat holistik dan terukur, meliputi ranah kognitif (pengetahuan/intelektual, strategi, dan informasi verbal), afektif (sikap, minat, dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan gerak dan bertindak). Keberhasilan ini dinilai berdasarkan capaian prestasi yang sesuai patokan dan adanya

perubahan positif yang teramati pada peserta didik sebelum dan sesudah proses pembelajaran.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari menelaah dan mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikannya masing-masing. Singkatnya IPS mempelajari, menelaah dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Pelajaran IPS, atau Ilmu Pengetahuan Sosial, merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai aspek tentang masyarakat, manusia, lingkungan, dan interaksi di antara mereka. Biasanya, pelajaran IPS mencakup beberapa bidang studi seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan ilmu politik (Yusnaldi dkk., 2023).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu mata pelajaran yang menggunakan pendekatan terpadu yang didalamnya memadukan empat bidang kajian yaitu ekonomi, sosiologi, geografi dan sejarah. Pembelajaran IPS dimaksudkan untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik dan dalam penyampaiannya guru memilih tema yang menarik untuk diajarkan (Eko Heri Widiastuti, 2017:29).

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang berbagai masalah serta kesadaran yang ada di masyarakat. Karena IPS dapat memperoleh pemahaman tentang kepedulian kita terhadap lingkungan, masyarakat dan alam semesta serta terampil dalam kondisi dan situasi bermasalah dalam kehidupan sehari-hari. IPS juga mempelajari hubungan manusia dengan manusia lainnya, manusia dengan lingkungan di kehidupan nyata, menyangkut nilai-nilai, sikap, tanggungjawab serta berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut (Darsono, 2017:7) sebagai berikut:

1) Untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat.
2) Memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi.
3) Terampil setiap mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk membantu siswa agar lebih berempati terhadap permasalahan sosial, memiliki pandangan positif dalam mengurangi segala bentuk kesenjangan, dan terampil dalam menghadapi setiap permasalahan yang muncul sehari-hari, baik yang

dihadapi sendiri maupun yang berdampak pada kehidupan orang lain (Yusnaldi dkk., 2023).

Dari pendapat-pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk membentuk karakter siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, serta dapat menumbuhkan perilaku berpikir secara kritis dan inquiri. Melalui pendidikan IPS diharapkan siswa mampu mengembangkan kemampuan-kemampuan seorang warga negara yang baik sehingga dapat memecahkan perseolan-persoalan dilingkungannya.

c. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Karakteristik mata pelajaran IPS menurut Darsono : 2017 (dalam Nimas Puspitasari, 2022:13-18) antara lain:

a) IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
b) Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga mencari materi atau topik (tema/sub tema tertentu).
c) Kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
d) Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah

sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

e) Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik mata pelajaran IPS adalah sebagai studi yang bersifat interdisipliner dan multidisipliner, menggabungkan beragam unsur ilmu sosial dan humaniora untuk mengkaji fenomena serta masalah kehidupan sosial manusia secara menyeluruh. IPS merupakan gabungan dari disiplin ilmu seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, serta diperkaya oleh hukum, politik, dan humaniora, yang menunjukkan bahwa kompetensi dasarnya dirumuskan dengan pendekatan terpadu. Materi IPS fokus pada pengkajian peristiwa dan perubahan masyarakat menggunakan prinsip sebab akibat, kewilayahan, dan adaptasi, serta menyoroti upaya-upaya fundamental manusia untuk bertahan hidup (*survive*), seperti pemenuhan kebutuhan dan pencapaian keadilan.

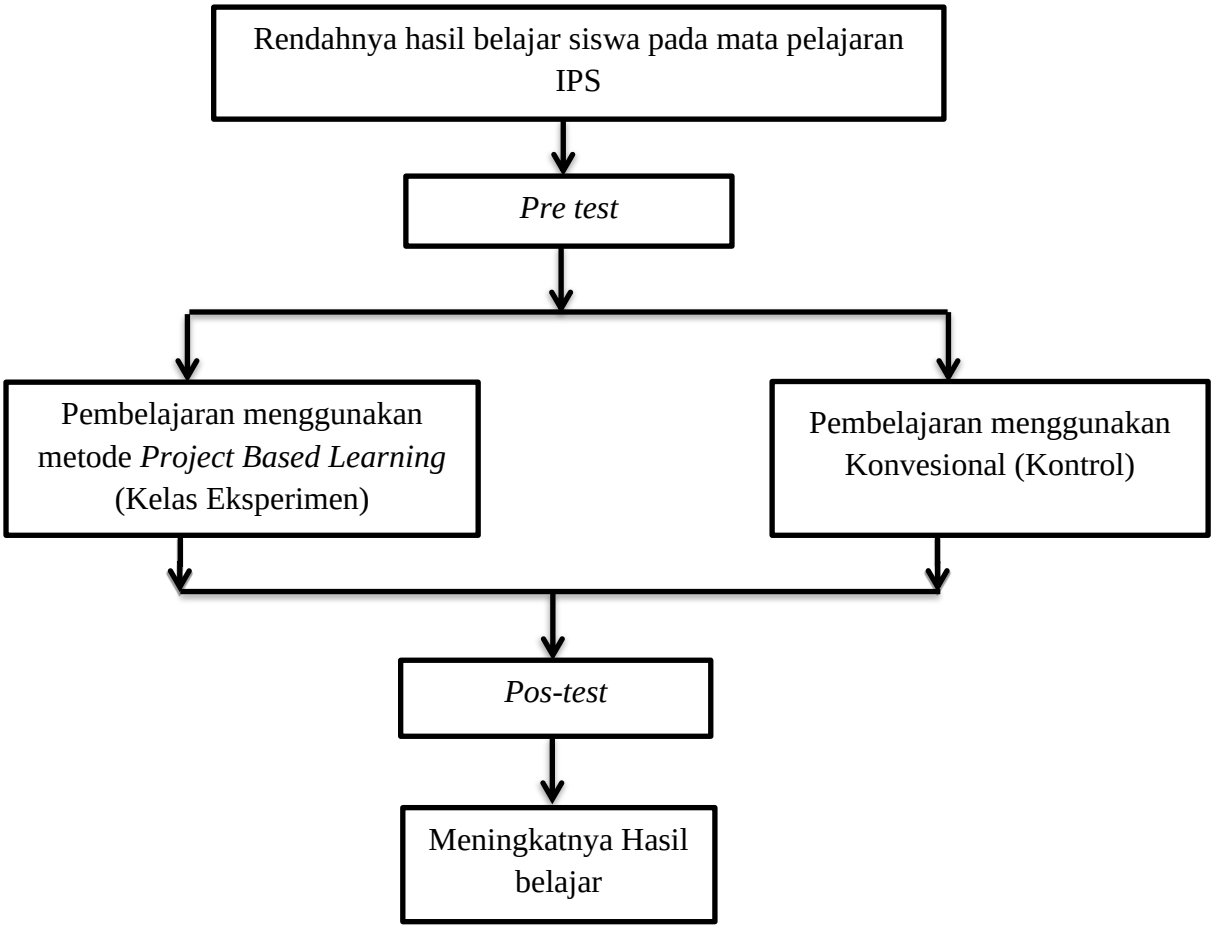
B. Definisi Operasional

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian, dimana dalam penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu strategi pembelajaran *Project Based Learning* menjadi variabel bebas (X) dan hasil belajar menjadi variabel terikat (Y). Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

1. Pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebuah metode pembelajaran di mana siswa secara aktif terlibat dalam sebuah proyek yang kompleks dan bermakna. Pada metode ini seluruh aktifitas pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, minat dan kemampuan masing-masing siswa kelas VIII di MTs As-Syafiiyah.
2. Hasil belajar adalah Suatu perubahan peningkatan pemahaman dan kemampuan siswa kelas VIII MTs As-Syafi'iyah dalam menguasai materi IPS setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *pembelajaran project based learning*, yang diukur melalui tes objektif berupa butir soal pilihan ganda.

C. Kerangka Konseptual

Menurut Sugiyono (2019:89) kerangka konseptual adalah hasil pemikiran peneliti yang menggambarkan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti, disusun berdasarkan teori yang telah dikaji sebelumnya. Kerangka konseptual berfungsi untuk menunjukkan arah penelitian dan memperjelas hubungan sebab-akibat antara variable bebas dan variable terikat. Adapun kerangka konseptual peneliti sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_a : terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs As-Syafiiyah

H_o : tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs As-Syafiiyah

E. Penelitian Relevan

Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti:

1) Isrohani Hamidah dan Sinta Yulia Citra (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Efektivitas Model *Pembelajaran Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa". Hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Model pembelajaran PjBL berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 4 Seluma dengan data angket minat dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

   Persamaan dengan penelitian diatas, penelitian sekarang sama-sama menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun perbedaan peneliti sebelumnya efektivitas model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa di SMA, sedangkan peneliti sekarang pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS.

2) Yaskinul Anwar, Alvin Fadillah dan Muliati Syam (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 11 Samarinda" Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa hasil belajar *pretest* siswa mayoritas dalam kategori kurang baik dan tidak baik, setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dan dilakukan posttest diperoleh nilai ratarata 77.14 yang mana rata-ratanya

sudah diatas KKM. Selain itu hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model Project Based *Learning* terhadap hasil belajar geografi di kelas X IPS 1 yang mana dapat dilihat dari hasil Uji N-Gain dengan gain score 0.433, yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar dengankategori sedang.

Persamaan dengan penelitian diatas, penelitian sekarang sama-sama menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun perbedaan peneliti sebelumnya model *Pembelajaran Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X, sedangkan peneliti sekarang pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS.

3) Wulan Dwi Aryani (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Implementasi Model PjBL Dengan Infografis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik VIIB SMPN 1 Kandeman". Hasilnya model PjBL dapat diimplementasikan pada pembelajaran IPS kelas VIIB di SMP N 1 Kandeman Batang, Enam LangkahImplementasi PjBL dengan Infografis Canva pada siklus I Rerata 75,00 (Baik) dan siklus II Rerata 91,66 (Sangat Baik), terdapat peningkatan 16,66. Kreativitas Belajar Peserta Didik Siklus I dengan rerata nilai 23,00 (72,00%) dalam Kategori Kreatif, dan pada siklus II dengan rerata nilai 27,75 (86,72%) dalam kategori Sangat Kreatif, terdapat peningkatan 4,75 (14,84%).

Persamaan dengan penelitian diatas, penelitian sekarang sama-sama menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun perbedaan peneliti sebelumnya model PjBL dengan Infografis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPS, sedangkan peneliti sekarang pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.

4) Saidatul Irfana, Syailin Nichla Choirin Attalina dan Aan Widiyono (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Efektifitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar" Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas 4 di SDN 3 Pecangaan Wetan Jepara

   Persamaan dengan penelitian diatas, penelitian sekarang sama-sama menggunakan model pembelajaran *Pembelajaran Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun perbedaan peneliti sebelumnya model *Pembelajaran Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar, sedangkan peneliti sekarang pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs As-Syafiiyah.

5) Juwita Amalda, Hermon Maurits Karwur dan Muhamad Isa Ramadhan (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada

Mata Pelajaran Geografi". Hasil penelitian PjBL memotivasi siswa untuk melakukan eksperimen, belajar dari pengalaman, berkreasi, dan mempelajari hal-hal baru. Terdapat pengaruh pembelajaran PjBL terhadap hasil belajar, dibuktikan dengan hasil thitung sebesar 4,121 dengan sig (2-tailed) 0,000 > 0,05 dan perbandingan nilai thitung 4,121 >ttabel 2,056. Model pembelajaran PjBL meningkatkan hasil belajar secara signifikan, dengan skor NGain sebesar 67,31.

Persamaan dengan penelitian diatas, penelitian sekarang sama-sama menggunakan model pembelajaran *Pembelajaran Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun perbedaan peneliti sebelumnya model *Pembelajaran Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan minat di kelas X pada mata pelajaran Geografi, sedangkan peneliti sekarang pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs As-Syafiiyah.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017:11) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang data penelitiannya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Sugiyono (2009:14) mengemukakan bahwa metode penelitian kuantitatif berarti metode penelitian yang berlandaskan pada filfasat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi/sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuntitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment)*, eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati percobaan dimana tidak mungkin mengadakan kontrol/memanipulasi semua variabel yang relevan. Tujuan eksperimen ini untuk melihat Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTs As-Syafiiyah.

Tabel 3. 2 Desain Penelitian

Kelas	***Pre-test***	**Perlakuan**	***Post-test***
Kelas Eksperimen	T1	X	T2
Kelas Kontrol	T1	-	T2

Keterangan :

X : Pembelajaran dengan Strategi Pembelajaran *Project Based Learning*

\- : Pembelajaran konvesional

T1 : Pemberian *Pre-test*

T2 : Pemberian *Pos-test*

Sumber : (Ismail,2018:59)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan di MTs As-Syafiiyah Desa Air Panas, Kecamatan Pendalian IV Koto, Kabupaten Rokan Hulu.

2. Waktu Penelitian

Tabel 3.2 Waktu Penelitian

NO	Tahap Penelitian	Bulan							
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1.	Pengajuan Judul	■							
2.	Pembuatan Proposal		■						
3.	Seminar Proposal			■					
4.	Pelaksanaan Penelitian				■	■			
5.	Pengelolaan Data					■			
6.	Seminar Hasil						■	■	
7.	Komprehensif								■

Sumber: Olahan Penelitian 2025/2026

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017:91) Populasi adalah obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di MTs As-Syafiiyah, yang berjumlah 43 siswa.

Tabel 3.3 Data Siswa Kelas VIII MTs As-Syafiiyah

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	$VIII^{A}$	21 siswa
2	$VIII^{B}$	22 siswa
	Jumlah	**43 siswa**

Sumber : Data Siswa Kelas VIII MTs As-Syafiiyah Tahun Ajaran 2025/2026

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017:62) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jumlah populasi dalam penelitian ini relatif kecil, sehingga semua populasi dijadikan sampel penelitian. Maka teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *sampling total*.

Sampling total adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Hal ini dilakukan bila jumlah populasi dibawah 100 orang. Seluruh populasi dalam penelitian ini dijadikan sebagai sampel penelitian karena jumlah populasi dibawah 100 orang, yaitu 43

orang. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII^{A} sebagai kelas eksprimen dan kelas VIII^{B} sebagai kelas kontrol.

D. Jenis Dan Sumber Data

1. Data Primer

   Menurut Sugiyono (2016:225) yang dimaksud dengan data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer didapatkan melalui kegiatan observasi dan hasil tes kemampuan hasil belajar siswa. Sumber data primer didapatkan melalui kegiatan observasi kepada pihak sekolah di MTs As-Syafiiyah.

2. Data Sekunder

   Menurut Sugiyono (2016:225) data sekunder yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data perimer. Data ini didapatkan dari artikel dan jurnal.

E. Teknik Pengumpulan data

Menurut Sugiyono (2019:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuh standar data yang ditetapkan. Sugiyono (2019:225) juga menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa cara di antaranya:

1. Observasi

   Menurut Sugiyono (2019:227) observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila respondenn yang di amati tidak terlalu besar. Observasi yang dilakukan adalah dengan mengambil data responden seperti jumlah peserta didik kelas VIII MTs As-Syafiiyah dan hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning.*

2. Tes

   Menurut Sugiyono (2019:232) tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan srta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan(pretest dan posttest). Untuk melihat pengaruh media pembelajaran *Google Sites,* Bentuk tes dalam penelitian ini berupa tes objektif yaitu tes pilihan ganda dengan setiap item yaitu a, b, c, d dengan satu item jawaban yang benar.

3. Dokumentasi

   Menurut Sugiyono (2019:240) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang jumlah siswa, daftar hadir, serta dokumentasi proses pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2010: 203). Jenis instrumen dalam penelitian ini adalah instrumen tes berupa soal. Jawaban dari soal ini lah yang akan dijadikan penepatan skor. Bentuk tes yang digunakan adalah berupa tes objektif, berupa pilihan berganda.

a. Uji Validitas

Uji validitas menurut Arikunto (2006:169) adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkatan kevaliditan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data variabel yang diteliti secara tepat. Instrumen dikatakan layak apabila dapat dengan tepat mengukur hal yang ingin diukur. Untuk menghitung uji validitas dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\ \sum x^2 - (\sum x2)\}\{n\ \sum y^2 - (\sum y2)\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir dan skor total

n = Jumlah responden

$\sum x$ = Jumlah skor butir

$\sum y$ = Jumlah skor total

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara skor butir dengan skor total

$\sum_x 2$= Jumlah kuadrat skor butir

$\sum_y 2$ = Jumlah kuadrat skor total.

Tabel 3.4 Kriteria r_{xy} Nilai Standar Validitas

Tingkat Validitas	Kategori
0,00< r_{xy} ≤ 0,20	Sangat Rendah
0,20< r_{xy} ≤0,40	Rendah
0,40< r_{xy} ≤0,60	Cukup Tinggi
0,60< r_{xy} ≤0,80	Tinggi
0,80< r_{xy} ≤1,00	Sangat Tinggi

Sumber. Arikunto (2012:87)

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketepatan suatu tes yang dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Arikunto (2012), Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data yang dapat dipercaya juga mencai reliabilitas instrument dengan menggunakan rumus K-R 20.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(\frac{s^2-\sum p\,q}{s^2}\right)$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas tes secara keseluruhan

n : banyaknya butiritem

1 : bilangan konstan

S^2 : standar devisi dari tes (standar devisi adalah akarvarian)

P : proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

Q : proporsi subjek yang menjawab item dengan salah (q=1p)

$\sum_p q$: jumlah hasil perkalian antara p dan q

Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Realibilitas

Tingkat Realibilitas	Kategori
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (2012)

c. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah suatu peluang yang bisa untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan atau dikatakan untuk mengetahui sebuah soal itu tergolong mudah atau sukar. (Arikunto, 2012:87).

Rumus tingkat kesukaran soal menurut (Arikunto, 2012:87) sebagai berikut:

$$p = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS : Jumlah skor kelompok atas

Makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut. Namun sebaliknya, makin besar indeks yang diperoleh, makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesulitan soal menurut (Arikunto, 2012: 87) sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Kesukaran Soal.

Besarnya P	Interpretasi
Kurangnya dari 0,00-0,30	Sukar
Kurang dari 0,30-0,75	Sedang
Lebih dari 0,75-1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2012: 87)

d. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal yang digunakan memiliki kriteria cukup, baik dan sangat baik. Menurut (Arikunto, 2012:87) untuk menentukan indeks diskriminasi daya pembeda soal menggunakan rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D : Daya Pembeda soal

BA : Jumlah skor kelompok atas

BB : Jumlah skor kelompok bawah

JA : Jumlah skor ideal kelompok atas

JB : Jumlah skor ideal kelompok bawah

Tabel 3.7 Kriteria Daya Beda

Daya Pembeda	Kategori
D : 0,00-0,20	Buruk
D : 0,21-0,40	Cukup
D : 0,41-0,70	Baik
D : 0,71-331,00	Sangat Baik

Sumber : (Arikunto, 2012:87)

G. Teknik Analisis Data

Tehnik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisa data dapat dilakukan melalui beberapa tahap penelitian diantaranya yaitu:

1. Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2015: 147) Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji Lilliefors. Langkah-langkah Uji Lilliefors (Sundayana, 2010: 84) sebagai berikut:

1. Menyusun data dari yang terkecil sampai data terbesar.
2. Menghitung nilai rata-rata setiap kelas populasi.

$$\mu = \frac{\sum^{n} = 1\ f1x1}{n}$$

Keterangan:

X1 = Data ke 1

N= Banyak Data

3. Menghitung simpanan baku

$$\sigma = \frac{\sqrt{\sum f^1 x_i^2 - (\Sigma fixi)^2}}{n(n-1)}$$

4. Mengubah nilai x pada nilai z dengan rumus

$$z = \frac{x_1 - x}{s}$$

5. Menghitung luas Z dengan menggunakan tabel Z
6. Menentukan nilai proporsi data yang lebih kecil atau sama dengan data tersebut.
7. Menghitung selisih luas z dengan nilai proporsi
8. Menentukan luas maksimum (L*maks*) dari langkah, L*maks*=L*hitung*
9. Menentukan luas tabel Liliefors L*maks*,L*hitung* dengan derajat bebas (n-1)

Kriteria kenormalan jika L*hitung*<L*tabel* maka data berdistribusi normal begitu juga sebaliknya.

2. Uji Homogenitas

Menurut pendapat Sugiyono (2013:276), uji homogenitas dalam hal ini digunakan untuk memperlihatkan data dua kelompok sampel atau lebih yang berasal dari variasi responden yang sama. Uji homogenitas digunakan dari hasil post test rumus uji F data kelompok yang digunakan sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{Varians\ terbesar}{varians\ terkecil}$$

Keterangan:

F = Varians kelompok data

S_1^2 = Varians terbesar

S_2^2 = Varians terkecil

Yang digunakan pada tarif signifikansi a adalah = 0.05. Kriteria yang digunakan dalam uji homogenitas yaitu dengan menggunakan SPSS untuk mengambil kesimpulan jika F hitung besar lebih dari F tabel maka varian yang dimiliki homogen. Akan tetapi jika F hitung besar lebih dari F tabel, maka varian yang dimiliki tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2018; 223) Uji t merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Rancangan pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui korelasi dari kedua variabel yang diteliti. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji Parsial (Uji t).

Untuk mengetahui sebaran datanya berdistribusi normal dan varians yang homogen, maka uji t dapat digunakan. Langkah-langkah uji t menurut (Sundayana,2016:146) adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis penelitian
2. Menentukan nilai t_{htung} dengan rumus:

$$t = \frac{X1 - X2}{\sqrt[2]{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}, S^2 \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Dimana:

X_1 = Rata-rata hasil tes peserta didik kelas eksperimen

X_2 = Rata-rata hasil tes peserta didik kelas kontrol

S = Simpangan buku

N_1 = Jumlah Siswa kelas eksperimen

N_2 = Jumlas Siswa kelas kontrol

S_1^2 = Varian kelas eksperimen

S_2^2 = Varian kelas kontrol

3. Menentukan nilai $t_{tabel} = t_a$ (dk = $n_1 + n_2 - 2$)

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikan α =0,05 terima H_a jika t*hitung*<t*tabel* dan tolak H_0 t*hitung*>t*tabel*, diperoleh dari daftar distribusi t dengan derajat kebebasan (dk) = ($n_1 + n_2 - 2$) dengan peluang $\frac{\alpha}{2}$

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII di MTs As-Syafiiyah. Adapun hipotesis nya sebagai berikut :

a) Ha = Terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs As-Syafiiyah
b) Ho = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs As-Syafiiyah.