



PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBASIS *GUIDED DISCOVERY* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS VII MTs ISTIQLAL SIDOMULYO

Oleh: Widiya Maya Sari^{1*}, Siti Afifah², Sigit Priyono³

widiyamaya8@gmail.com

¹ Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda

² Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda

³ Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda

Abstrak- Kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang cenderung monoton serta kurangnya strategi atau model pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran IPS. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *project based learning* berbasis *guided discovery* terhadap hasil belajar IPS. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan *quasi experiment* (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo, sedangkan sampel penelitian yaitu kelas VII 1 sebagai kelas kontrol dan VII 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 peserta didik dimasing-masing kelas. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *project based learning* berbasis *guided discovery* terhadap hasil belajar IPS dominan masuk kedalam kategori sedang persentase 67%, sedangkan uji-t menunjukkan hasil 3.001 dengan nilai signifikansi 0,004. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh model *project based learning* berbasis *guided discovery* terhadap hasil belajar IPS kelas VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo.

Kata Kunci : *Project Based Learning, Guided Discovery, Hasil Belajar*

Abstract- The lack of enthusiasm of students in participating in the learning process which tends to be monotonous and the lack of interesting learning strategies or models in social studies learning. The purpose of this study was to determine the effect of the *guided discovery-based project based learning* model on social studies learning outcomes. This type of research uses quantitative research. The research design uses a *quasi experiment* (quasi experiment). The population in this study were all class VII of MTs ISTIQLAL Sidomulyo, while the research sample was class VII 1 as the control class and VII 2 as the experimental class with a total of 30 students in each class. Data analysis techniques used the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using the t-test. The results showed that the application of the *guided discovery-based project based learning* model to social studies learning outcomes was dominantly included in the medium category with a percentage of 67%, while the t-test showed 3,001 results with a significance value of 0.004. Thus it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is an influence of the *guided discovery-based project based learning* model on social studies learning outcomes for class VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo.

Keywords: *Project Based Learning, Guided Discovery, Learning Outcome*

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, pendidik, lingkungan belajar, dan sumber belajar lainnya dalam dua rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman belajar dapat terwujud melalui penggunaan strategi pembelajara yang sesuai dengan tujuan belajar dan berpusat pada peserta didik.

Untuk mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan maka perlu adanya suatu usaha yang lebih dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan model pembelajaran yang sesuai materi, sehingga dalam proses pembelajaran bukan pendidik yang aktif melainkan peserta didik yang aktif. Dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* berbasis *guided discovery*.

Model pembelajaran *project based learning* adalah sebuah model pembelajaran atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang prosesnya menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan

yang sangat kompleks (Trianto 2014: 42).

Melalui model *project based learning* kegiatan pembelajaran dapat dirancang dan dirumuskan secara bersama-sama antara pendidik dan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik lainnya kemudian peserta didik akan mengajarkan tugas dengan saling membantu antara satu dengan yang lainnya.

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, pendidik memegang peran penting. Salah satunya menggunakan *guided discovery*. Menurut Jamil (2013:246) *guided discovery* merupakan pembelajaran yang dipandu oleh pendidik, lebih banyak dijumpai karena dengan petunjuk pendidik peserta didik akan bekerja lebih terarah dalam upaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Jadi model pembelajaran *project based learning* berbasis *guided discovery* ini diharapkan dapat mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik dapat terbantu dalam meningkatkan hasil belajar dengan membangun kegiatan belajar mengajar yang aktif dan kreatif.

Langkah-langkah penerapan *project based learning* berbasis *guided discovery* sebagai berikut:

1. Pendidik menyampaikan materi, memberi pertanyaan mendasar kepada peserta didik disela-sela proses pembelajaran.
2. Pendidik memerintahkan peserta didik membentuk kelompok menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok 5-6 orang. Ketika kelompok sudah terbentuk pendidik memberikan tugas proyek kepada peserta didik. Pendidik dan peserta didik menentukan perencanaan untuk menyelesaikan tugas, dengan melibatkan perjanjian aktivitas dan prosedur dalam penyelesaian proyek.
3. Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek yang meliputi: membuat alokasi waktu penyelesaian proyek, batasan akhir penyelesaian.
4. Pendidik memonitoring kepada peserta didik melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya.
5. Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mempresentasikan dan

mempublikasikan hasil laporan mereka.

6. Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pengalamannya selama penyusunan tugas proyek. Pendidik motivasi kepada semua peserta didik tentang ketercapaian hasil yang di dapat dari penyelesaian tugas proyek yang diperintahkan, agar ketercapaian hasil belajar berikutnya dapat memperoleh hasil yang lebih baik. (Prabowo 2015:19).

Tujuan penelitian ini adalah : (1) untuk mengetahui penerapan model *project based learning* berbasis *guided discovery* kelas VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo. (2) Untuk mengetahui hasil belajar IPS yang diajar dengan menggunakan model *project based learning* berbasis *guided discovery* kelas VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo. (3) Untuk mengetahui pengaruh model *project based learning* berbasis *guided discovery* terhadap hasil belajar IPS kelas VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo.

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Siyoto & Sodik

(2015:19) penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Metode penelitian ini yaitu *quasi experiment* (eksperimen semu) dengan desain atau rancangan penelitian yang digunakan adalah *control group pretest-posttest* di mana dalam desain ini tes yang dilakukan sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen.

Populasi menurut Sugiyono (2018:117) adalah wilayah generalisasi (suatu kelompok) yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudiann ditarik kesimpulan. . Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo.

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

| No. | Kelas | Jumlah Peserta Didik |
|---------------|-------|----------------------|
| 1. | VII 1 | 30 |
| 2. | VII 2 | 30 |
| 3. | VII 3 | 28 |
| Jumlah | | 88 |

Sumber : Guru IPS kelas VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo

Menurut Arikunto (2019:109) sampel adalah sebagian atau wakil dari

populasi yang akan diteliti. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*. Menurut Sugiyono (2017:82) teknik *probability sampling* adalah pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampling. Yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu kelas VII 1 sebagai kelas kontrol sedangkan VII 2 sebagai kelas eksperimen.

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

| No. | Kelompok | Kelas | Jenis Kelamin | | Jumlah |
|---------------|------------|-------|---------------|----|-----------|
| | | | L | P | |
| 1. | Kontrol | VII 1 | 10 | 20 | 30 |
| 2. | Eksperimen | VII 2 | 12 | 18 | 30 |
| Jumlah | | | | | 60 |

Sumber : Guru IPS kelas VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data angket dan tes. Serta menggunakan teknik analisis data deskriptif statistik, menggunakan uji asumsi klasik yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Dan uji hipotesis menggunakan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji validitas model *projectbased learning* berbasis *guided discovery* (X) yang diedarkan oleh

peneliti berjumlah 25 butir yang dinyatakan valid 20 butir sedangkan 5 butir tidak valid. Jadi 20 butir yang valid itulah yang digunakan untuk penelitian.

Tabel 4.1 Uji Validitas Instrumen Angket

| No. | Keterangan | Item Pernyataan | Jumlah |
|-----|-------------|--|--------|
| 1. | Valid | 1, 2, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, | 20 |
| 2. | Tidak Valid | 3, 4, 5, 8, 25 | 5 |

Sumber: SPSS v.22, Lampiran 1.4

Hasil uji reliabilitas pada variabel model *project based learning* berbasis *guided discovery* (X) dapat dilihat bahwa *cronbach's alpha* pada variabel bernilai $0,855 > 0,60$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas, dapat disimpulkan bahwa semua butir pernyataan angket reliabel.

Hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal tes hasil belajar IPS materi interaksi sosial terdapat 20 butir soal yang di uji cobakan menunjukkan bahwa 19 butir soal dengan kriteria sedang, 1 soal dengan kriteria mudah dan tidak ada butir soal yang sukar. Berdasarkan analisis tersebut maka soal-soal tersebut dapat digunakan untuk mengambil data hasil belajar IPS.

Hasil analisis daya pembeda menunjukkan bahwa ada 8 butir soal

dengan kriteria jelek, 2 butir soal dengan kriteria cukup, 5 butir soal dengan kriteria baik, dan 4 butir soal dengan kriteria baik sekali.

1. Penerapan Model *Project Based Learning* Berbasis *Guided Discovery* Kelas VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo

Model *project based learning* berbasis *guided discovery* ini kegiatan pembelajaran dapat dirancang dan dirumuskan secara bersama-sama antara pendidik dan peserta didik serta peserta didik dengan peserta didik lainnya, kemudian peserta didik mengerjakan tugas dengan saling membantu antara satu dengan yang lain, hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar dengan membangun kegiatan belajar mengajar yang aktif dan kreatif. Menurut Abidin (2014:169) model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah merupakan model pembelajaran yang diorientasikan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan belajar para peserta didik melalui serangkaian kegiatan merencanakan, melaksanakan penelitian, dan pembelajaran. Sedangkan menurut Jamil (2013:246) *guided discovery* merupakan pembelajaran yang dipandu oleh pendidik, lebih banyak

dijumpai karena dengan petunjuk pendidik peserta didik akan bekerja lebih terarah dalam upaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Respon peserta didik dilihat berdasarkan jawaban angket yang telah dibagikan pada akhir pembelajaran. Dari angket respon berjumlah 20 item pernyataan dengan responden 30 peserta didik dengan penerapan model *project based learning* berbasis *guided discovery* pada materi interaksi sosial kelas VII 2 MTs ISTIQLAL Sidomulyo.

Tabel 4.2 Presentase Model *Project Based Learning* Berbasis *Guided Discovery*

| No. | Kategori | Kriteria | N | Persentase |
|--------|----------|---------------|----|------------|
| 1. | Tinggi | $X > 76$ | 5 | 17% |
| 2. | Sedang | $65 < X < 76$ | 22 | 73% |
| 3. | Rendah | $X < 65$ | 3 | 10% |
| Jumlah | | | 30 | 100% |

Sumber: SPSS v22, Lampiran 2.2

Dapat disimpulkan nilai rata-rata hasil angket yang telah disebar oleh peneliti dengan jumlah responden 30 peserta didik, terdapat 5 peserta didik yang masuk dalam kategori tinggi dengan persentase 17% dan kategori rendah terdapat 3 peserta didik dengan persentase 10%. Dan dominan masuk ke kategori sedang dengan jumlah 22 peserta didik dengan persentase 73%.

2. Hasil Belajar IPS dengan Model *Project Based Learning* Berbasis *Guided Discovery* Kelas VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo

Menurut Sudjana (2013:22) hasil belajar adalah “kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Penelitian ini dilakukan dengan tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan *pretest* dan *posttest* jumlah 20 item pernyataan dengan responden 30 peserta didik dengan penerapan model *project based learning* berbasis *guided discovery* pada materi interaksi sosial kelas VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo. Diperoleh hasil *pretest* terdapat 5 peserta didik yang masuk dalam kategori tinggi dengan persentase 17% dan kategori rendah terdapat 3 peserta didik dengan persentase 10%. Dan dominan masuk ke kategori sedang dengan jumlah 22 peserta didik dengan persentase 73%.

Hasil *posttest* kelas eksperimen sebagai kelas yang mendapat perlakuan terdapat 4 peserta didik yang masuk dalam kategori tinggi dengan persentase 13% dan kategori sedang dengan jumlah 20 peserta didik dengan persentase 67%, persentase sedang ini merupakan nilai

yang didapat sesuai standar yang ditentukan (KKM). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS cukup baik, bisa dilihat dari jumlah peserta didik yang mendapat nilai dibawah rata-rata terdapat 6 peserta didik dengan persentase 20%.

Tabel 4.3 Hasil Belajar *Posttest* Kelas Eksperimen

| No. | Kategori | Kreteria | N | Persentase |
|---------------|----------|---------------|----|-------------|
| 1. | Tinggi | $X > 86$ | 6 | 20% |
| 2. | Sedang | $71 < X < 86$ | 20 | 67% |
| 3. | Rendah | $71 < X$ | 4 | 13% |
| Jumlah | | | 30 | 100% |

Sumber: SPSS v22, Lampiran 2.6 (1)

3. Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbasis *Guided Discovery* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara Model *project based learning* berbasis *guided discovery* terhadap hasil belajar IPS kelas VII di MTs ISTIQLAL Sidomulyo yang dilakukan dapat dibuktikan pada hasil uji-t yaitu nilai t_{hitung} sebesar 3.001 lebih besar dari nilai t_{tabel} 2.002 dan nilai sig. (2-tailed) adalah 0,004 lebih kecil dari 0,05. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti model *project based learning* berbasis

guided discovery mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS kelas VII di MTs ISTIQLAL Sidomulyo.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Penerapan model *project based learning* berbasis *guided discovery* kelas VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo mendapatkan hasil dengan kategori tinggi berjumlah 5 peserta didik dengan persentase 17% dan nilai angket >76 , kemudian kategori sedang berjumlah 22 peserta didik dengan persentase 73% dan nilai angket 65-76, dan 3 peserta pada kategori rendah dengan persentase 10% dan nilai <65 . Hasil belajar IPS dengan model *project based learning* berbasis *guided discovery* kelas VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo yang mendapat hasil belajar berdasarkan pengambilan tes pada akhir proses pembelajaran *posttest* dapat diketahui tentang nilai rata-rata hasil belajar pada kelas VII yang telah disebar oleh peneliti terdapat 4 peserta didik dalam kategori tinggi dengan persentase

13% dan nilai angket >86, kemudian kategori sedang dengan jumlah 20 peserta didik dengan persentase 67% dan nilai angket 71-86, jumlah peserta didik yang mendapat nilai dibawah rata-rata terdapat 6 peserta didik dengan persentase 20% dan nilai angket >71. Terdapat pengaruh model *project based learning* berbasis *guided discovery* terhadap hasil belajar IPS kelas VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo. Dengan hasil uji-t yaitu nilai t_{hitung} sebesar 3.001 lebih besar dari nilai t_{tabel} 2.002, dan nilai sig. (2-tailed) = 0,004 lebih kecil dari 0,05. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti model *project based learning* berbasis *guided discovery* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS kelas VII MTs ISTIQLAL Sidomulyo.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih ditunjukkan kepada Universitas Nurul Huda OKU Timur khususnya pada pihak yang telah membantu penyelesaian artikel ini Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi serta teman-teman seperjuangan.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks*

Kurikulum 2013. Bandung: Refika Aditama.

Aini, N., dkk. (2013). *Model Pertemuan Terbimbing (Guided Discovery) Pada Pembelajaran IPA Terpadu Tipe Webbed Tema Biopestisida*. Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa. Vol 1. No.2 Hal.118-122.

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Jamil, S. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Prabowo, C.T. (2015). *Pengaruh Metode Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Las Lanjut Kelas IX Jurusan Teknik Permesinan SMK Muhammadiyah Prambanan*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Rusman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Setiani, A., & Donni, J.P. (2015) *Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.

Siyoto, S., & Sodik, MA. (2015). *Dasar Metode Penelitian*. 1st ed. Ayup, ed. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto, I.B.al-T. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.