

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
TERHADAP KEMAMPUAN PSIKOMOTORIK DAN PENCAPAIAN
HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS XI SMAN 1 BALONG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan Agama Islam



Oleh

LAILATUL BADRIYAH

NIM. 201180348

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

JUNI 2022

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING


LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Lailatul Badriyah
NIM : 201180348
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Psikomotorik dan Pencapaian Hasil Belajar PAI Siswa Kelas XI SMAN 1 Balong

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Pembimbing


Dra. Aries Fitriani, M. Pd
NIP. 196901071999032001

Ponorogo, Mei 2022

Mengetahui,
Ketua
Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri
Ponorogo



Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I
NIP. 197306252003121002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudari:

Nama : Lailatul Badriyah
NIM : 201180348
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Psikomotorik dan Pencapaian Hasil Belajar PAI Siswa Kelas XI SMAN 1 Balong

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 16 Juni 2022

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 17 Juni 2022

Ponorogo, 17 Juni 2022

Mengesahkan

IAIN Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan



Dr. H. Moh. Miftachul Choiri, M.A.
NIP. 197404181999031002

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Sofwan Hadi, M.Si
Penguji I : Dr. Wirawan Fadly, M.Pd
Penguji II : Dra. Aries Fitriani, M.Pd

(.....)
(.....)
(.....)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

Alamat: Jl. Pramuka No. 156 Po. Box. 116 Ponorogo 63471 Tlp. (0352) 481277 Fax. (0352) 461893
Website: www.iainponorogo.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lailatul Badriyah
NIM : 201180348
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Psikomotorik dan Pencapaian Hasil Belajar PAI Siswa Kelas XI SMAN 1 Balong

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi yang saya tulis ini merupakan hasil karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan di dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

**IAIN
PONOROGO**

Ponorogo, 25 Mei 2022

Yang Membuat Pernyataan

Lailatul Badriyah
NIM. 201180348

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lailatul Badriyah
NIM : 201180348
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Psikomotorik dan Pencapaian Hasil Belajar PAI Siswa Kelas XI SMAN 1 Balong

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di ethesis.iainponorogo.ac.id. Adapun isi keseluruhan tulisan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 25 April 2022

Penulis



Lailatul Badriyah
201180348

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas segala nikmat dan kasih sayang-Nya, sehingga saya diberikan kekuatan dan kemudahan dalam menuntut ilmu pengetahuan. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada pemimpin dualisme dunia, yaitu Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabat beliau. Alhamdulillah, tugas akhir berupa skripsi ini telah dapat saya selesaikan tepat waktu dan dengan hasil yang saya inginkan.

Dengan penuh rasa hormat, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu tersayang, yang selalu mendoakan dan men-*support* atas segala sesuatu yang putrinya kerjakan untuk meraih masa depan.
2. Para dosen yang telah sabar membimbing dan mengarahkan saya dalam menuntut ilmu, sehingga dapat menjadi pribadi yang berpendidikan. Khususnya kepada Dra. Aries Fitriani, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi saya yang sabar dan telaten dalam mengarahkan saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga besar SMAN 1 Balong yang telah membantu dalam memberikan berbagai data selama proses penelitian dan penyusunan skripsi.
4. Semua teman saya di kampus, khususnya kelas PAI J angkatan 2018 dan kelompok satu pembimbing yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam mencari ilmu dan menyelesaikan tugas akhir.

MOTTO

... اللهُ سَبِيلِ فِي فَهُوَ الْعِلْمِ طَلَبِ فِي جَ خَرَّ مَنْ.....

“barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah SWT” (HR. Tirmidzi



ABSTRAK

Badriyah, Lailatul. 2022. *Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Psikomotorik dan Pencapaian Hasil Belajar PAI Siswa Kelas XI SMAN 1 Balong.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Dra. Aries Fitriani, M.Pd.

Kata Kunci: Model Project Based Learning, Kemampuan Psikomotorik, Hasil Belajar

Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia saat ini adalah adanya perubahan dari KTSP menjadi kurikulum 2013 dimana menekankan pada proses pembelajaran yang berbasis kepada siswa, sehingga model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran proyek yang menuntut siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Untuk pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menyertakan proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan oleh siswa dapat berupa proyek individu atau kelompok dan dilakukan secara kolaboratif dalam jangka waktu tertentu, menghasilkan suatu produk yang hasilnya kemudian dipresentasikan. Berkaitan dengan ranah psikomotorik, bahwasannya ranah psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang dicapai melalui keterampilan manipulatif yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Model *project based learning* dapat membantu siswa dalam kelompok belajar, mengembangkan keterampilan, dan mengerjakan proyek yang dapat memberikan pengalaman yang dipersonalisasi bagi siswa dan dapat menekankan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan psikomotorik, (2) Mengetahui pengaruh model *project based learning* terhadap pencapaian hasil belajar siswa dan (3) mengetahui pengaruh kemampuan psikomotorik terhadap pencapaian hasil belajar siswa

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan penelitian penjelasan (*explanatory research*). Sampel dalam penelitian berjumlah 26 siswa dan merupakan sampel jenuh. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji hipotesis menggunakan uji t. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan analisis jalur. Untuk menganalisis data tersebut menggunakan program SPSS versi 17.0 for Windows.

Berdasarkan hasil analisis jalur menunjukkan bahwa Variabel Model *Project Based Learning* (X) mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap kemampuan psikomotorik (Y_1) dengan nilai sebesar 0.000. Variabel Model *Project Based Learning* (X) mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2) dengan nilai sebesar 0.000. Kemampuan Psikomotorik (Y_1) mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2) dengan nilai sebesar 0.012. Dengan demikian disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, kami panjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat salam semoga selalu tercurah keharibaan beliau Rasulullah SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabat beliau.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Psikomotorik dan Pencapaian Hasil Belajar PAI Siswa Kelas XI SMAN 1 Balong” disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi strata satu (S-1) Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

Selama proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak yang berkaitan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Hj. Evi Muafiah, M.Ag., selaku rektor IAIN Ponorogo beserta para stafnya yang selalu siap melayani mahasiswa dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
2. Dr. H. Moh. Munir, Lc,M.Ag. selaku dekan yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
3. Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I., selaku ketua jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Ponorogo.
4. Dra. Aries Fitriani, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang sabar dan telaten dalam mengarahkan peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Suprawito, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SMAN 1 Balong yang telah mengizinkan peneliti dalam melakukan penelitian kegiatan pembelajaran.
6. Amrul Mukarromah, S.Pd selaku Guru PAI SMAN 1 Balong yang telah membantu memberikan data dan informasi yang dibutuhkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu penulis memohon kritik dan saran untuk memperbaiki dan menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya. Amin

Ponorogo, 27 Mei 2022

Penulis



Lailatul Badriyah

NIM. 201180348



DAFTAR ISI

DAFTAR SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Sistematika Pembahasan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9

1. Model <i>Project Based Learning</i>	9
a. Pengertian Model.....	9
b. Pengertian Model <i>Project Based Learning</i>	10
c. Langkah-langkah model <i>Project Based Learning</i>	11
d. Kelebihan Model <i>Project Based Learning</i>	12
2. Kemampuan Psikomotorik	14
a. Pengertian Kemampuan Psikomotorik	14
b. Pengukuran Ranah Psikomotorik.....	16
c. Ciri-ciri Pengukuran Ranah Psikomotor	18
3. Hasil Belajar.....	19
a. Pengertian Belajar.....	19
b. Pengertian Hasil Belajar	22
c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	24
C. Kerangka Pikir	30
D. Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Rancangan Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel.....	34
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	35
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	37
F. Validitas dan Reliabilitas	50
G. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Deskripsi Data.....	55

B. Deskripsi Statistik	62
1. Pengujian Hipotesis	65
2. Hasil Pengujian Uji Validitas dan Reliabilitas.....	66
C. Pembahasan	71
1. Mean Masing-masing Variabel.....	71
2. Analisis Jalur.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN	86
RIWAYAT HIDUP.....	98
SURAT IJIN PENELITIAN	99
SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN.....	100



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Skor Indikator Variabel Model <i>Project Based Learning</i>	37
Tabel 1.2 Jawaban Responden Model <i>Project Based Learning</i>	38
Tabel 2.1 Skor Model PjBL terhadap Kemampuan Psikomotorik.....	42
Tabel 2.2 Deskripsi Jawaban Responden Pencapaian Hasil Belajar... ..	42
Tabel 3.1 Hasil Pengujian Regresi Model PjBL terhadap Kemampuan Psikomotorik.....	44
Tabel 3.2 Hasil Pengujian Regresi Model PjBL terhadap Pencapaian Hasil Belajar.....	46
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Validitas Model PjBL	48
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Validitas Kemampuan Psikomotorik	49
Tabel 5.1 Hasil Pengujian Validitas Pencapaian Hasil Belajar Siswa	50
Tabel 5.2 Kriteria Indeks Reliabilitas.....	51
Tabel 6.1 Hasil Pengujian Reliabilitas... ..	51
Tabel 6.2 Rekapitulasi Analisis Antara Model PjBL terhadap Kemampuan Psikomotorik	63

Tabel 7.1 Analisis Jalur Model PjBL terhadap Kemampuan Psikomotorik dan Pencapaian Hasil Belajar64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Analisis Jalur Keseluruhan.....76



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	64
Lampiran 2 Kuisisioner Model <i>Project Based Learning</i>	68
Lampiran 3 Rubrik Penilaian Psikomotorik Siswa	69
Lampiran 4 Instrument Penilaian Hasil Belajar	70



PEDOMAN TRANSLITERASI

Sistem transliterasi Arab-Indonesia yang dijadikan pedoman dalam penulisan skripsi ini adalah sistem *Institute of Islamic Studies*, McGill University, yaitu sebagai berikut:

ء = ' (alif maqṣūḍah)	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sh	ل = L
ث = Th	ص = ṣ	م = M
ج = J	ض = ḍ	ن = N
ح = Ḥ	ط = ṭ	و = W
خ = Kh	ظ = ḏ	ه = H
د = D	ع = ' (alif maqṣūḍah)	ي = Y
ذ = Dh	غ = Gh	
ر = R	ف = F	

Tā' marbūṭa tidak ditampilkan kecuali dalam susunan *idāfa*, huruf tersebut ditulis t. Misalnya:

فطانة = *faṭāna*; فطانة النبي = *faṭānat al-nab i*

Diftong dan Konsonan Rangkap

او = Aw	او = Ū
أي = Ay	أي = Ī

Konsonan rangkap ditulis rangkap, kecuali huruf *waw* yang didahului *damma* dan huruf *yā'* yang didahului *kasra* seperti tersebut dalam tabel.

Bacaan panjang

ا = Ā

اي = Ī

او = Ū

Kata Sandang

ال = al-

الش = al-sh

وال = wa'l-



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diartikan sebagai nilai-nilai peradaban kebudayaan manusia. Pendidikan memiliki sebuah proses yang sangat diharapkan yakni proses yang bertujuan dan terarah, yakni diarahkannya anak didik (manusia) kepada titik kemampuannya. Sedangkan tujuannya yakni terbentuknya etika serta kepribadian yang utuh sebagai manusia individual dan sosial serta hamba tuhan yang mengabdikan diri padanya.¹

Pendidikan dijadikan patokan untuk mengupayakan kualitas hidup manusia di Indonesia, dimana yang menjadi sumber motivasi segala bidang yakni sebuah keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan yang mana bukan hanya dipandang sebagai usaha pembentukan keterampilan dan pemberian informasi saja, namun cakupannya ke bidang usaha demi terwujudnya sebuah harapan dan cita-cita seseorang untuk merubah kualitas kehidupan seseorang dan suatu wujud pendewasaan seiring bertambahnya umur mereka.²

Adapun Pendidikan terdapat di tiga domain yakni keluarga, sekolah dan masyarakat. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk percaya bahwa seorang guru mampu memberikan pengajaran serta pendidikan disesuaikan dengan intelektual serta kemampuan memahami, mengeksplorasikan diri yang nantinya harapan dari seorang guru yakni dapat memberikan teladan sikap serta etika yang normatif.³

Syaiful Sagala (2007) menjelaskan bahwa pembelajaran diartikan sebagai hubungan timbal balik dua arah, pihak guru melakukan pengajaran sedangkan seorang siswa yang melakukan sistem pembelajaran. Dogeng (1989) mendefinisikan lingkungan yang

¹Nur Asiah, *Inovasi Pembelajaran* (Bandar Lampung: Anugrah Raharja, 2014), 1.

² Fuad Ihsan, *Dasar-dasar Kependidikan* (Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an, 1984), 109.

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah* (Jakarta: Proyek Pengabdian Kitab Suci Al-Qur'an, 1984), 109.

pengelolaannya meliputi arahan dalam bertingkah laku dan menghasilkan hasil serta tanggapan terhadap suasana yang terjadi.⁴

Proses Pembelajaran sangatlah penting, dikarenakan dengan pendidikan dapat memperoleh suatu pengetahuan serta pembelajaran yang bermanfaat baik itu dari ciptaan Allah SWT maupun dari aneka ragam peninggalan-peninggalan sejarah masa lampau. Pembelajaran dipertimbangkan sebagai suatu motivasi, baik motivasi dari dalam maupun motivasi dari luar peserta didik, dan peserta didik pun akan mengalami sebuah kendala dalam proses pembelajaran, tentunya hasilnya tidak memuaskan.⁵

Reformasi pendidikan memiliki tiga masalah utama, yaitu adanya pembaruan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan efektivitas metode pembelajaran, khususnya di pendidikan agama Islam.

Zuhairini berpendapat bahwa, Pendidikan Agama Islam didefinisikan sebagai upaya sadar untuk mengajarkan siswa tentang karakter secara sistematis dan pragmatis.⁶ Peserta didik dapat meyakini, memahami, menghayati, dan menerapkan ajaran Islam melalui pendidikan dan pelatihan.

Untuk mengoptimalkan hasil belajar pendidikan agama Islam, perlu memaksimalkan partisipasi siswa dan partisipasi yang kuat dalam prestasi akademik. Keterlibatan ini menjadi area penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tugas guru dalam proses pembelajaran adalah merancang dan mempersiapkan dengan baik proses pembelajaran, mengeksplorasi kegiatan dan melibatkan siswa. Memberikan presentasi terlebih dahulu, bercerita tentang konsep dan konsep ilmiah. Belajar disini dapat memaksimalkan peran aktif siswa dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran dengan benar.⁷

⁴ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), 2.

⁵Hery widyastono, PU, *Pengembangan Kurikulum Di ERA otonomi Daerah dari kurikulum 2004, 2006 ke kurikulum 2013* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 196

⁶ Zuhairini, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Malang: UIN Pers, 2004), 11.

⁷Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)* (Jakarta: Prenada Media Group, 2015).

Pelaksanaan pembelajaran di kelas dilakukan dengan pembelajaran secara langsung dan langsung ke praktek, sehingga siswa cenderung menerima apa yang disampaikan guru, bukan mempelajari sendiri pengetahuan yang diterimanya. Memimpin diskusi, dengan hanya sebagian siswa yang menjawab, ada yang bertanya dan terkadang menjawab pertanyaan dengan keterbatasan daya ingat dan pemahaman saat memecahkan masalah. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, siswa hanya tampak aktif ketika guru bertanya, itupun hanya beberapa yang aktif saat berdebat.

Standar nasional pendidikan diatur dalam Pasal 19 Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, yang mengatur bahwa proses pembelajaran di satuan pendidikan dibuat interaktif, mengasyikkan, menyenangkan, memotivasi dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan menciptakan ruang yang luas untuk belajar aktif, kreatif, dan mandiri sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis siswa.⁸

Gagasan John Dewey di atas, khususnya "*learning by doing*" dikembangkan oleh William H. Kilpatrick sesuai dengan model pembelajaran berbasis proyek untuk membantu siswa meningkatkan kegiatan belajar mereka dan meningkatkan keterampilan mereka, memecahkan masalah dan mengembangkan keterampilan psikomotorik mereka dengan cara yang berorientasi pada tanggung jawab yang menekankan gerakan guru ke siswa. Kegiatan mengajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek untuk membantu anak menemukan solusi dari masalah yang mereka hadapi yang menyita pikiran dan tubuh mereka.

Penggunaan metode *teacher centered teaching* pada materi pengurusan jenazah juga membuat siswa merasa bosan, mengantuk dan pembelajaran menjadi kurang menarik. Siswa hanya pasif menerima informasi dari guru sebagai sumber utama bahan ajar dimana kekuasaan sepenuhnya dipegang oleh guru tanpa ada hal demikian, situasi dan suasana di dalam kelas menjadi kurang menyenangkan, dan siswa pun menjadi tidak aktif.

⁸ PP No 19 Tahun 2005 Pasal 19 ayat 1.

Dengan demikian, sangat diperlukan model pembelajaran serta metode pembelajaran yang mengarah kepada ranah kreatif, inovatif peserta didik pada materi pengurusan jenazah, agar siswa dapat aktif, memahami sepenuhnya, mampu berlatih dengan baik, mampu berpikir kritis dan juga mengubah perilaku untuk memperoleh pemahaman guna mencapai tujuan belajar seseorang dengan cara yang benar. Pembelajaran baru agar siswa dapat menjadi lebih kreatif dan melatih kemampuan berpikir pemecahan masalah, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Cara untuk mengatasi keberadaan model pembelajaran tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif yang menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. Selain itu, model pembelajaran ini dirancang agar siswa dapat mengeksplorasi masalah otentik, mencakup topic secara mendalam, dan melakukan tugas yang bermakna. Mendorong siswa untuk bekerja secara mandiri untuk membangun pembelajaran dan menghasilkan produk atau karya nyata.

Israni dan Dewi menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi besar dalam memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. *Buck Institute Education* menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada prinsip dan konsep suatu disiplin ilmu, sedangkan dalam memecahkan masalah, siswa terlibat secara aktif dan tugas-tugas lain memberikan kesempatan siswa untuk berpikir sendiri. Dengan intelektual masing-masing dan dari pikiran mereka sendiri, mereka juga dapat menciptakan sesuatu yang berharga dan sesuai dengan kehidupan.

Pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai pembelajaran kolaboratif yang bertujuan untuk mencapai tujuan akhir. Pembelajaran berbasis proyek memiliki satu tujuan, yaitu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung motivasi siswa serta kemandirian belajar dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menyertakan proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan oleh siswa dapat berupa proyek individu atau kelompok dan dilakukan secara kolaboratif dalam jangka waktu tertentu, menghasilkan suatu produk yang hasilnya kemudian dipresentasikan.

Kemampuan diartikan sebagai keterampilan, kekuatan, dan kompetensi. Jadi kemampuan berarti kompetensi individu untuk melakukan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Dalam pengertian ini kemampuan adalah kesanggupan seorang individu untuk melakukan tugas-tugas yang berbeda dalam suatu pekerjaan sesuai dengan bakat yang dimilikinya.

Berkaitan dengan ranah psikomotorik, bahwasannya ranah psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang dicapai melalui keterampilan manipulatif yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Topik yang berkaitan dengan bidang psikologi psikomotor adalah mata pelajaran yang berorientasi pada motorik dengan penekanan pada reaksi fisik dan imajinasi. Keterampilan itu sendiri menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam tugas atau serangkaian tugas tertentu.⁹

Pembelajaran berbasis proyek dapat membantu siswa dalam kelompok belajar, mengembangkan keterampilan, dan mengerjakan proyek yang dapat membantu siswa dalam kelompok belajar, mengembangkan keterampilan dan mengerjakan proyek yang dapat memberikan pengalaman yang dipersonalisasi bagi siswa dan dapat menekankan pembelajaran.¹⁰ Adapun proyek yang dikerjakan peserta didik yaitu pembuatan video tentang pengurusan jenazah.

⁹ Puteri Aulia Utami, dkk, "Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kemampuan Psikomotorik Siswa," *Pendidikan Tambusai*, 2 (2021), 3865.

¹⁰ Rina Dwi Rezeki, dkk, "Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Disertai Dengan Peta Konsep Untuk Meningkatkan Prestasi dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Redoks kelas X-3 SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2013/2014," *Pendidikan Kimia*, (2015), 74-81.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Psikomotorik Dan Pencapaian Hasil Belajar PAI Siswa Kelas XI SMAN 1 Balong”**.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan adalah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran yang diterapkan masih monoton dan kurang menarik. Sehingga membutuhkan model pembelajaran yang nyata yang mampu menyempurnakan kemampuan dan pemahaman psikologis siswa.
2. Hasil prestasi belajar siswa masih jauh dari mencapai optimal tingkatan dalam mata pelajaran pengurusan jenazah.
3. Kapasitas belajar setiap siswa berbeda-beda membutuhkan pengajaran yang mudah dipelajari.
4. Partisipasi siswa dalam penemuan sesuai dengan kreativitas masing-masing anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka, batasan masalah penelitian adalah :

1. Penelitian ini dilakukan pada kelas XI IPA I Semester Genap Tahun 2022 SMAN 1 Balong.
2. Mata Pelajaran yang diambil oleh peneliti ialah Pengurusan Jenazah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah adanya penggunaan Model *Project Based Learning* berpengaruh terhadap Kemampuan Psikomotorik Pada Pelajaran PAI materi Pengurusan Jenazah di kelas XI SMAN 1 Balong?

2. Apakah adanya penggunaan Model *Project Based Learning* berpengaruh terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PAI materi Pengurusan Jenazah di kelas XI SMAN 1 Balong?
3. Apakah adanya penggunaan Model *Project Based Learning* berpengaruh terhadap Kemampuan Psikomotorik dan Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PAI materi Pengurusan Jenazah di kelas XI SMAN 1 Balong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya penggunaan Model *Project Based Learning* berpengaruh terhadap Kemampuan Psikomotorik siswa pada Pelajaran PAI Materi Pengurusan Jenazah Di Kelas XI SMAN 1 Balong.
2. Untuk mengetahui adanya penggunaan Model *Project Based Learning* berpengaruh terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PAI Materi Pengurusan Jenazah Di Kelas XI SMAN 1 Balong.
3. Untuk mengetahui adanya penggunaan Model *Project Based Learning* berpengaruh terhadap Kemampuan Psikomotorik dan Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PAI Materi Pengurusan Jenazah Di Kelas XI SMAN 1 Balong.

F. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat menguji teori-teori model pembelajaran berbasis proyek yang mempunyai pengaruh terhadap kemampuan psikomotorik dan pencapaian hasil belajar siswa.
 - b. Sebagai literature review untuk penelitian selanjutnya.
 - c. Hasil penelitian ini akan memberikan pengetahuan kepada pembaca.
2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi guru, dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran
- b. Bagi sekolah, dengan mengembangkan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan kualitas kegiatan guru dan kompetensi siswa.
- c. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. Bagi penulis, dapat mengetahui pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan psikomotorik dan pencapaian hasil belajar siswa.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami terhadap penulisan skripsi ini peneliti menyajikan dalam bentuk beberapa bab, adapun pembahasan dalam skripsi ini sebagai berikut:

Bab Pertama, adalah pendahuluan yang berisi Latar Belakang Masalah Penelitian, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, serta Sistematika Pembahasan.

Bab kedua, adalah kajian pustaka berisi tentang Kajian Teori, Kajian Penelitian yang relevan, Kerangka pikir, serta Hipotesis Penelitian.

Bab ketiga, adalah Metode penelitian berisi mengenai Rancangan Penelitian, Pendekatan Penelitian, Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Definisi Operasional Variabel Penelitian, Teknik dan Instrument Pengumpulan Data, Validitas dan Reliabilitas, serta Teknik Analisis Data.

Bab keempat, adalah Hasil penelitian dan pembahasan yang berisi deskripsi Statistik, Inferensial Statistik, dan Pembahasan.

Bab Kelima, adalah Simpulan dan Saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model *Project Based Learning*

a. Pengertian Model

Model Pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur pembelajaran. Model pembelajaran merupakan pedoman bagi guru dan murid dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Joy dan Weil mendefinisikan model pembelajaran (*model of teaching*) adalah suatu perencanaan yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam *setting* pengajaran ataupun *setting* lainnya.¹¹

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, pengaturan materi, dan memberi petunjuk kepada guru di dalam kelas. Sementara itu, menurut Arends, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.¹²

Sementara itu, Kemp mengartikan model pembelajaran merupakan suatu perencanaan pembelajaran (*desain instruksional*) yang digunakan dalam menentukan maksud dan tujuan setiap topik/ pokok bahasan (*goals topics and characteristics*), menganalisis karakteristik warga belajar khusus (*learning objectives*), memilih isi pembelajaran (*subject content*), melakukan pra test (*pre assessment*), melakukan kegiatan belajar mengajar/ sumber pembelajaran (*teaching learning activities/*

¹¹Oman Fathurohman, *Model-model Pembelajaran Yang Efektif* (Cirebon: STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2013), 1.

¹² Siti Anisatun Naf'ah, *Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI* (Sleman: AR-Ruzz Media, 2018), cet.1, 17.

resources), mengadakan dukungan pelayanan (*support servies*), melaksanakan evaluasi (*evaluation*) dan membuat revisis (*revise*).¹³

b. Pengertian Model *Project Based Learning*

Project Based Learning merupakan sebuah model pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat. Jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, *Project Based Learning* bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pendekatan pendidikan yang efektif yang berfokus pada realitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara siswa dengan kawan sebaya mereka untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru. Khususnya ini dilakukan dalam konteks pembelajaran aktif, dialog ilmiah dengan supervisor yang aktif sebagai peneliti.¹⁴

Menurut BIE dalam Trianto *project based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai realistik. Sedangkan Hasnawati menyatakan bahwa model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.¹⁵

Menurut NYC *Departement of Education* model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan strategi pembelajaran di mana siswa harus membangun pengetahuan konten mereka sendiri dan mendemonstrasikan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi. Menurut Daryanto *project based learning* merupakan cara belajar yang memberikan kebebasan berfikir pada siswa yang berkaitan dengan isi atau bahan pengajaran dan tujuan yang direncanakan. Sedangkan menurut Boss dan Kraus

¹³ Faturhman, *Loc.cit.*

¹⁴ Fathullah Wajdi, "Implementasi *Project Based Learning* dan Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Drama Indonesia," *Pendidikan*, 1 (2017), 81-97.

¹⁵ Rijal, *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning/ PjBL)*, 2018, (www.rijal09.com) diakses 20 Juni 2018 .

model pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu.¹⁶

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif untuk menghasilkan produk menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk.

c. Langkah-langkah model *Project Based Learning*

Model *project based learning* memiliki langkah-langkah (*sintaks*) yang menjadi ciri khasnya dan membedakannya dari model pembelajaran lain. Langkah-langkah pembelajaran *project based learning*, meliputi 1) menentukan pertanyaan dasar, 2) membuat desain proyek, 3) menyusun penjadwalan, 4) memonitor kemajuan proyek, 5) penilaian hasil, 6) evaluasi pengalaman.¹⁷

Model pembelajaran *project based learning* menekankan pada prinsip konstruktivisme, siswa diharapkan membangun sendiri berdasarkan pengalaman belajar yang dilakukan sendiri. Pengetahuan dimulai dengan pertanyaan mendasar dan esensial yang nantinya akan menjadi masalah yang harus dipecahkan melalui proyek yang dibuat siswa itu sendiri.

¹⁶ Muchlisin Riadi, "Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning/PjBL*), 2018, (www.kajianpustaka.com), diakses 20 Januari 2018.

¹⁷ Aris Yulianto, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa," *Pendidikan*, (2017), 448-453.

Dalam membuat desain proyek dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peserta didik. Agar memberikan kemandirian siswa dalam berkreasi. Siswa bekerjasama secara kelompok untuk membuat sebuah perencanaan proyek yang akan mereka buat.

Dalam pembuatan proyek harus membuat penjadwalan agar proyek dapat selesai dengan waktu yang tepat dan efektif. Aktivitas pada tahap ini antara lain: 1) membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek. 2) membuat *deadline* penyelesaian proyek, 3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, 4) membimbing peserta didik ketika siswa membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan 5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

Guru bertanggung jawab melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitor dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik agar memudahkan proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standart, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Pada saat ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

d. Kelebihan Model Project Based Learning

Pembelajaran yang dilakukan dengan model pembelajaran berbasis proyek memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi

2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah
3. Meningkatkan kolaborasi
4. Meningkatkan keterampilan

Moursund, Blelefeldt, dan Underwood meneliti sejumlah artikel tentang proyek di kelas yang dapat dipertimbangkan sebagai bahan testimonial terhadap guru, terutama bagaimana guru menggunakan proyek dan persepsi mereka tentang bagaimana keberhasilannya. Atribut keuntungan dari belajar berbasis proyek adalah sebagai berikut:

Meningkatkan motivasi. Laporan-laporan tertulis tentang proyek itu banyak yang mengatakan bahwa siswa suka tekun sampai melewati batas waktu, berusaha keras dalam mencapai proyek. Guru juga melaporkan pengembangan dalam kehadiran dan kekurangannya keterlambatan. Siswa melaporkan bahwa belajar dalam proyek lebih *fun* daripada komponen kurikulum yang lain.

Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian pada pengembangan keterampilan kognitif. Tingkat tinggi siswa menekankan perlunya bagi siswa untuk terlibat di dalam tugas-tugas pemecahan masalah dan perlunya untuk pembelajaran khusus pada bagaimana menemukan dan memecahkan masalah. Banyak sumber yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.

Meningkatkan kecakapan kolaboratif. Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Kelompok kerja kooperatif, evaluasi siswa, pertukaran informasi online adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek. Teori-teori kognitif yang baru dan konstruktivistik menegaskan bahwa belajar adalah fenomena sosial, dan bahwa siswa akan belajar lebih di dalam lingkungan kolaboratif.

Meningkatkan keterampilan mengelola sumber. Bagian dari menjadi siswa yang independen adalah bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang kompleks. Pembelajaran berbasis proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.¹⁸

2. Kemampuan Psikomotorik

a. Pengertian Kemampuan Psikomotorik

Blom berpendapat bahwa ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.¹⁹ Singer menambahkan bahwa mata pelajaran yang berkaitan dengan psikomotor adalah mata pelajaran yang berorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi-reaksi fisik dan keterampilan tangan. Keterampilan itu sendiri menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau sekumpulan tugas tertentu.

Hasil belajar peserta didik dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain secara eksplisit. Apapun mata pelajarannya selalu memandang tiga ranah itu, namun penekanannya berbeda. Mata pelajaran yang menuntut kemampuan praktik lebih menitik beratkan pada ranah psikomotor sedangkan mata pelajaran yang menuntut kemampuan teori lebih menitik beratkan pada ranah kognitif, dan keduanya selalu mengandung ranah afektif.²⁰

¹⁸Saidun Hutasuhut, "Impelementasi Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Pembangunan Pada Jurusan Manajemen Fe Unimed," *Pekbis*, (2010), 196-207.

¹⁹ Depdiknas, *Pengembangan Perangkat Penilaian Psikomotor* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2008), 58.

²⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 76.

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Simpson menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif, akan tampak setelah siswa menunjukkan perilaku dan perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung pada kedua ranah tersebut dalam kehidupan siswa sehari-hari.²¹

Keberhasilan pengembangan ranah kognitif juga akan berdampak positif terhadap pengembangan ranah psikomotor siswa. Kecakapan psikomotor ialah segala amal jasmaniah yang konkret dan mudah diamati baik kuantitasnya maupun kualitasnya, karena sifatnya yang terbuka. Namun, disamping kecakapan psikomotor itu tidak terlepas dari kecakapan kognitif ia juga banyak terikat oleh kecakapan afektif. Jadi, kecakapan psikomotor siswa merupakan manifestasi wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya.²²

Menurut Setyosari aspek psikomotor berkaitan dengan keterampilan yang berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara syaraf dan otot. Tujuan yang bersifat psikomotor berkaitan dengan pencapaian keterampilan motorik (gerakan), memanipulasi benda/ objek atau kegiatan-kegiatan yang memerlukan koordinasi otot-otot syaraf dan anggota badan. Menurut Wartono keterampilan-keterampilan motorik tersebut dalam pembelajaran sains disebut dengan keterampilan proses sains, yang meliputi mengamati, menafsirkan, meramalkan, menggunakan alat dan bahan, menerapkan konsep, merencanakan percobaan dan mengkomunikasikan percobaan.

Ada beberapa ahli yang menjelaskan cara menilai hasil belajar psikomotor. Ryan menjelaskan bahwa hasil belajar keterampilan dapat diukur melalui (1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik

²¹ Ahmad Sofyan, dkk, *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi* (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2006), 23.

²² Muhibin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), 53-54.

berlangsung, (2) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap, (3) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya.²³

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penilaian hasil belajar psikomotor atau keterampilan harus mencakup persiapan, proses, dan produk. Penilaian dapat dilakukan pada saat proses berlangsung yaitu pada waktu peserta didik melakukan praktik, atau sesudah proses berlangsung dengan cara mengetes peserta didik. Untuk menilai hasil belajar aplikatif ini dapat digunakan instrumen tes kinerja atau nontes dengan pedoman observasi.²⁴

b. Pengukuran Ranah Psikomotor

Istilah *Psychomotor*, psikomotor terkait dengan kata motor, *sensory-motor*, atau *perceptual motor*. Ranah Psikomotor erat kaitannya dengan kerja otot yang menjadi penggerak tubuh dan bagian-bagiannya, mulai dari gerak yang sederhana seperti gerakan-gerakan dalam shalat sampai dengan gerakan-gerakan yang kompleks seperti gerakan-gerakan dalam pelaksanaan pengurusan jenazah. keterampilan lebih terkait dengan psikomotor.

Pengukuran ranah psikomotorik dilakukan terhadap hasil-hasil belajar yang berupa penampilan. Namun biasanya pengukuran ranah ini disatukan atau dimulai dengan pengukuran ranah kognitif sekaligus, misalnya penampilannya dalam menggunakan termometer diukur mulai dari pengetahuan mereka mengenai alat tersebut, pemahaman tentang alat dan penggunaannya (aplikasi), kemudian baru cara menggunakannya dalam bentuk keterampilan.

Instrument yang digunakan mengukur keterampilan biasanya berupa matriks. Ke bawah menyatakan terperinci aspek (bagian keterampilan) yang akan diukur, ke

²³ Depdiknas, *Pengembangan Perangkat...Op.cit*, 4-5.

²⁴ Ahmad Sofyan, *Evaluasi Pembelajaran IPA....Op.cit*, 24.

kanan menunjukkan skor yang dapat dicapai. kata kerja operasional adalah kata kerja yang dapat diukur dan digunakan untuk merancang indikator dari SK dan KD pada Standar Isi, atau juga dapat digunakan untuk merancang Tujuan Pembelajaran pada silabus dan RPP. Ranah psikomotor terdiri dari tujuh jenis perilaku, yaitu:

1. Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-memilahkan (mendeskriminasikan) hal-hal secara khas, dan menyadari adanya perbedaan yang khas tersebut. Misalnya, memilahkan antara sholat fardhu dan sholat sunnah.
2. Kesiapan, yang mencakup kemampuan penempatan diri dalam keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencakup jasmani dan rohani. Misalnya, menghayati lafal-lafal dalam shalat.
3. Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan. Misalnya menirukan gerak shalat.
4. Gerakan yang terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. Misalnya melakukan praktek sholat tanpa didampingi oleh guru yang membimbing.
5. Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien dan tepat.
6. Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.
7. Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakasa sendiri.²⁵

Ada beberapa ahli yang menjelaskan cara menilai psikomotor. Ryan menjelaskan bahwa hasil belajar keterampilan dapat diukur melalui pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku siswa selama proses pembelajaran praktik berlangsung, sesudah mengikuti pembelajaran yaitu dengan jalan memberikan tes

²⁵ Dimiyati, Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 29-30.

kepada siswa untuk mengukur pengetahuan, keterampilan dan sikap serta beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya.²⁶

Sedangkan menurut Leighbody, penilaian hasil belajar psikomotor mencakup kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan, dan kecepatan mengerjakan tugas, kemampuan membaca, dan keserasian bentuk dengan yang diharapkan dua atau ukuran yang telah ditentukan.²⁷

Jadi, penilaian hasil belajar psikomotor atau keterampilan harus mencakup persiapan, proses dan produk. Penilaian dapat dilakukan pada saat proses berlangsung. Yaitu pada waktu siswa melakukan praktik, atau sesudah proses berlangsung dengan cara mengetes peserta didik.

c. Ciri-ciri Pengukuran Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan aktivitas fisik, misalnya: menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya.

Penilaian psikomotorik dilakukan dengan menggunakan observasi atau pengamatan. Observasi sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Dengan kata lain, observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar atau psikomotorik. Misalnya tingkah laku siswa ketika praktik, kegiatan diskusi peserta didik, partisipasi siswa dalam simulasi, dan penggunaan alins ketika belajar.

Observasi dilakukan pada saat proses kegiatan itu berlangsung, pengamat terlebih dahulu harus menetapkan kisi-kisi tingkah laku apa yang hendak diobservasinya, lalu

²⁶ Zainal Khafidzin, *Pengembangan Perangkat Penilaian Psikomotorik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 29.

²⁷ *Ibid.*, 5.

dibuat pedoman agar memudahkan dalam pengisian observasi. Pengisian hasil observasi dalam pedoman yang dibuat.

Tes untuk mengukur ranah psikomotorik adalah tes untuk mengukur penampilan atau kinerja (*performance*) yang telah dikuasai oleh siswa. Tes tersebut dapat berupa tes *paper and pencil*, tes identifikasi, tes simulasi, dan tes untuk kerja.

a) Tes Simulasi

Kegiatan psikomotorik yang dilakukan melalui tes ini, jika tidak ada alat yang sesungguhnya yang dapat dipakai untuk memperagakan penampilan peserta didik, sehingga siswa dapat dinilai tentang penguasaan keterampilan dengan bantuan peralatan tiruan atau beberapa seolah-olah menggunakan suatu alat yang sebenarnya.

b) Tes untuk kerja (*work sample*)

Kegiatan psikomotorik yang dilakukan melalui tes ini, dilakukan dengan sesungguhnya dan tujuannya untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai atau terampil menggunakan alat tersebut. Misalnya dalam melakukan praktik pengaturan lalu lintas di lapangan yang sebenarnya.

Tes simulasi dan tes untuk kerja, semuanya dapat diperoleh dengan observasi langsung ketika siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Lembar observasi dapat menggunakan daftar cek (*check list*) ataupun skala penilaian (*rating scale*). Psikomotorik yang diukur dapat menggunakan alat ukur berupa skala penilaian terentang dari sangat baik, baik, kurang, dan tidak baik.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi, perubahan perilaku adalah hasil belajar.

Artinya, seorang dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya.²⁸

Pengertian belajar secara umum menurut beberapa ahli antara lain sebagai berikut:

- 1) Witherington (1952), “Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.”
- 2) Crow & Crow (1958), “Belajar adalah upaya perolehan kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap baru.”
- 3) Hilgard (1962), “Belajar adalah proses muncul atau berubahnya suatu perilaku karena adanya respons terhadap suatu situasi.”
- 4) Di Vesta dan Thompson (1970), “Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman.”
- 5) Gage dan Berliner, “Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang muncul karena pengalaman.”
- 6) Fontana, seperti yang dikutip Udin S. Winataputra, mengemukakan bahwa *learning* (belajar) mengandung pengertian proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman.”
- 7) Trursan Hakim (2000:1) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain. Hal ini berarti peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai bidang apabila tidak mendapatkan peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, orang tersebut belum mengalami

²⁸ Sumiati, Asra, *Metode Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2007), 38.

proses belajar atau dengan kata lain, ia mengalami kegagalan di dalam proses belajar.²⁹

Adapun pengertian belajar secara khusus, pengertian belajar menurut aliran psikologi belajar, antara lain:

1) Belajar menurut teori Behavioristik

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dengan respons yang menyebabkan peserta didik mempunyai pengalaman baru. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respons.³⁰

2) Belajar menurut teori kognitif

Belajar adalah suatu proses interaksi yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, informasi dan aspek kejiwaan lainnya dengan kata lain belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks.³¹

3) Belajar menurut teori Humanistik

Belajar adalah untuk memanusiakan manusia dan melihat manusia pada aspek filosofis dan psikologisnya. Proses belajar dianggap berhasil jika telah memahami lingkungan dan dirinya sendiri.³²

4) Belajar menurut teori Gestalt

Belajar terjadi jika diperoleh *insight* (pemahaman). *Insight* adalah semacam reorganisasi pengalaman yang terjadi secara tiba-tiba seperti ketika seseorang menemukan ide baru atau menemukan pemecahan suatu masalah.³³

²⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 21.

³⁰ Mudlofir, *op.cit*, 1.

³¹ Mudlofir, *op.cit*, 8.

³² Mudlofir, *op.cit*, 20.

³³ Mudlofir, *op.cit*, 46.

5) Belajar menurut teori Behavioristik

Belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pembelajaran) sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar. Pengkonstruksian pemahaman dalam belajar dapat melalui proses asimilasi atau akomodasi. Secara hakiki, asimilasi dan akomodasi terjadi sebagai usaha pelajar untuk menyempurnakan atau mengubah pengetahuan yang telah ada di benaknya.³⁴

b. Pengertian Hasil Belajar

Adapun pengertian hasil belajar menurut para ahli antara lain sebagai berikut:

1. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. (Hamalik)
2. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. (Dimiyati dan Mujiono)³⁵
3. Menurut Blom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *konwoledge* (pengetahuan, ingatan), *chomprehensif* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *recelving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization*

³⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa, 2012), 65.

³⁵ Sulastri, dkk, "Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN Limbo Makmur Kecamatan Bumi Jaya," *Kreatif*, 90-103.

(karakterisasi). Domain psikomotor mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, menegerial, dan intelektual.³⁶

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang dari proses pembelajaran, dan hasil belajar tersebut baik berupa kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui proses tes.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua kategori, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar. Sementara faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.³⁷

Faktor internal faktor yang dari dalam diri siswa sendiri, meliputi dua aspek yaitu: aspek Fisiologi (yang bersifat jasmani) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniyah).

- a) Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam kondisi lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.
- b) Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.³⁸

Adapun faktor eksternal faktor dari luar siswa, kondisi lingkungan di sekitar siswa tinggal diantaranya, yaitu:

³⁶ Agus Suprijono, *Cooperativ Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 6.

³⁷ S. Shoimatul Ula, *Revolusi Belajar: Optimalisasi Kecerdasan Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 17.

³⁸ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016), 67-68.

- a) Faktor lingkungan keluarga. Merupakan lingkungan pertama yang mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.
- b) Faktor lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah sangat menentukan keberhasilan belajar peserta didik, terutama metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegaskan secara konsekuen dan konsisten.
- c) Faktor lingkungan masyarakat. Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar peserta didik karena keberadaannya dalam masyarakat.³⁹

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelitian tersebut ada beberapa telaah pustaka yang penelitian temukan. Telaah pustaka tersebut antara lain:

- 1) Jurnal yang ditulis oleh Wiki Apriany, Endang widi Winarni, dan Abdul Muktadir Jurusan program Magister Pendidikan Dasar Universitas Bengkulu dengan judul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas proyek yang dihasilkan siswa setelah penerapan model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 5 Kota Bengkulu dan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap hasil belajar kognitif siswa yang terdiri dari level pemahaman, penerapan dan penalaran.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini eksperimen semu dengan desain "*The matching only pretestposttest control group design*". Sampel penelitian

³⁹ Istiomah, Mohammad Sulton, *Sukses Uji Kompetensi Guru* (Jakarta: Niaga Swadaya, 2013), 64-65.

terdiri dari 76 siswa SDN 05 sebagai kelas eksperimen dan SDN 20 sebagai kelas control. Instrument penelitian ini yaitu lembar penilaian kualitas proyek dan soal tes.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas proyek yang dihasilkan siswa setelah penerapan model pembelajaran PjBL adalah baik. Berdasarkan indikator tampilan secara keseluruhan, komposisi bagian-bagian dari ekosistem, proyek yang dihasilkan mempunyai estetika tinggi (perpaduan warna, keserasian dalam penempatan objek, kerapian produk), dan kualitas detail tiap-tiap bagian diorama. Terdapat pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap hasil belajar kognitif siswa level penerapan dengan hasil $t_{hitung}=3,020 > t_{tabel} 1,66$. Serta terdapat pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap hasil belajar kognitif siswa level penerapan dengan hasil $t_{hitung}=5,667 > t_{tabel} 1,66$. Serta terdapat pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap hasil belajar kognitif siswa level penalaran dengan hasil $t_{hitung}= 0,61 < t_{tabel} 1,66$.⁴⁰

Persamaan dari jurnal ini adalah sama-sama meneliti variabel Y yaitu hasil belajar. Menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan uji statistik. Perbedaannya dalam skripsi ini terletak pada variabel Y_2 . Pada penelitian ini variabel Y_2 tidak ada, hanya satu variabel Y_1 yakni hasil belajar kognitif.

- 2) Jurnal yang ditulis oleh Fatmah Kamaruddin, Halifah Pagara dan Nurhayati B Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Negeri Makassar yang berjudul Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Pinrang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan lingkungan kelas X SMA Negeri 4 Pinrang.

⁴⁰ Wiki Apriany, dkk, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu," *Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*,1 (2020), 87.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*Quasy Eksperimental*). Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIA SMA Negeri 4 Pinrang yang dipilih dengan cara purposive sampling. Pada kelas X MIA 3 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran PjBL, sedangkan pada kelas XI MIA II sebagai kelas kontrol dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) sebanyak 25 butir soal. Data yang terkumpul dianalisis secara statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memiliki skor rata-rata 73,0 pada kategori sangat baik. Sedangkan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran langsung memiliki skor rata-rata 71,29 berada pada kategori baik dan terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perubahan lingkungan di SMA Negeri 4 Pinrang.⁴¹

Persamaan dari jurnal ini adalah sama-sama meneliti variabel X_1 dan Y_2 yaitu Pengaruh Model *Project Based Learning* sebagai X_1 dan Hasil Belajar sebagai Y_2 . Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu. Perbedaannya dalam jurnal ini terletak pada variabel Y_1 . Pada penelitian ini variabel Y_2 tidak ada, hanya satu variabel Y_1 yakni hasil belajar.

- 3) Artikel Ilmiah yang ditulis oleh Lindra Nur Khanifah dari Universitas Islam Darul Ulum, dengan judul Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* dan Keterampilan Kolaborasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Pada Tema Cita-Citaku.

⁴¹ Fatmah Kamaruddin, dkk, "Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Pinrang," Artikel Ilmiah Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar dan keterampilan kolaborasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen dengan bentuk desain penelitian pretest-posttest control group design.

Hasil pengujian hipotesis menjelaskan nilai f hitung yang didapat yaitu sebesar 7.259 dan nilai signifikansi sebesar 0.002, hasil pengujian hipotesis tersebut menunjukkan bahwa nilai f hitung yang didapat lebih besar dari nilai t dalam tabel ($7.259 > 2.920$) sedangkan nilai signifikansi tersebut lebih rinci dari nilai α ($0,002 < 0,05$). Berdasar hasil tersebut, maka hipotesis diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model *project based learning* dan keterampilan kolaborasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Tuban.⁴²

Persamaan dari jurnal ini adalah sama-sama meneliti variabel X_1 dan Y_2 yaitu Pengaruh Model *Project Based Learning* sebagai X_1 dan Hasil Belajar sebagai Y_2 . Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan bentuk desain penelitian pretest-posttest. Perbedaannya dalam jurnal ini terletak pada variabel Y_1 . Pada penelitian ini variabel Y_2 tidak ada, hanya satu variabel Y_1 yakni hasil belajar.

- 4) Jurnal yang ditulis oleh Saerozi dari SMK Yapti Godong Grobogan dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berorientasi *Ecopreneurship* dan Motivasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pengelasan di Sekolah Menengah Kejuruan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* berorientasi *Ecopreneurship*, pengaruh motivasi terhadap hasil belajar

⁴² Linda Nur Khanifah, "Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* Dan Keterampilan Kolaborasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Pada Tema Cita-citaku," *E-Journal Universitas Islam Darul Ulum Lamongan*, 1 (2018), 46.

siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar pada Materi Sistem Pengelasan di Sekolah Menengah Kejuruan.

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Populasi dalam pada penelitian ini 150 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Simple Random sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji statistik anava dua jalan dengan interaksi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi 5% terdapat pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berorientasi *Ecopreneurship* terhadap hasil belajar pada Materi Sistem Pengelasan, terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap Hasil Belajar pada Materi Sistem Pengelasan, dan terdapat pengaruh interaksi Model Pembelajaran *Project Based Learning* berorientasi *Ecopreneurship* dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar pada Materi Sistem Pengelasan.⁴³

Persamaan dari jurnal ini adalah sama-sama meneliti variabel X_1 dan Y_2 yaitu Pengaruh Model *Project Based Learning* sebagai X_1 dan Hasil Belajar Siswa sebagai Y_2 . Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan *Simple Random Sampling*. Dan Metode pengumpulan data dengan angket dan tes. Perbedaannya dalam jurnal ini terletak pada variabel Y_1 . Pada penelitian ini variabel Y_2 tidak ada, hanya satu variabel Y_1 yakni hasil belajar siswa.

- 5) Skripsi yang ditulis oleh Erlinawati Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul Pengaruh Model *Project Based Learning Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Sikap Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X Di SMA Negeri 7 Bandar Lampung.

⁴³ Saerozi, Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berorientasi *Ecopreneurship* dan Motivasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pengelasan di Sekolah Menengah Kejuruan", *Pendidikan Teknik Mesin*, 1 (Juni, 2017), 43.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik, untuk mengetahui pengaruh model *project based learning* terhadap sikap kreatif peserta didik, dan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi model *Project Based Learning* terhadap sikap kreatif peserta didik.

Metode yang dipakai model eksperimen. Sedangkan hasil penelitian menunjukkan uji t independent menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,00 < \alpha (0,05)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif peserta didik pada materi archaeobacteria dan eubacteria Tahun Pelajaran 2018/2019. Berdasarkan uji koefisien determinasi kelas eksperimen dengan model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif berkontribusi sebesar 71,5% dan yang menyebabkan 28,5% tidak berkontribusi adalah saat pembelajaran berlangsung peserta didik kurang kondusif saat proses belajar mengajar melalui kegiatan praktikum, ada juga sebagian peserta didik mengobrol dengan teman sekelompoknya, keterbatasan waktu yang minim saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik belum terbiasakan sama soal kemampuan berpikir kreatif dikarenakan prosesnya belajar sebelumnya belum pernah diukur kemampuan berpikir kreatifnya tersebut. Sedangkan model *Project Based Learning* terhadap sikap kreatif berkontribusi sebesar 42,5% dan yang menyebabkan 57,5% tidak berkontribusi adalah saat pembelajaran berlangsung peserta didik kurang kondusif saat proses belajar mengajar melalui kegiatan praktikum, siswa juga belum terlatih sikap kreatifnya, masih banyak juga peserta didik yang takut gagal ketika dikritik dan kurang menghargai pengarahan yang guru berikan.⁴⁴

⁴⁴ Erlinawati, *Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Sikap Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X Di SMAN 7 Bandar Lampung*, Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018, ii.

Persamaan dari jurnal ini adalah sama-sama meneliti variabel X_1 yaitu Pengaruh Model *Project Based Learning* sebagai X_1 . Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Perbedaannya dalam jurnal ini terletak pada variabel Y_1 dan Y_2 Pada penelitian ini variabel Y_1 Y_2 tidak ada.

C. Kerangka Pikir

Belajar adalah suatu aktivitas mental/ psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.⁴⁵ Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar.⁴⁶

Dalam pembelajaran menuntut siswa berperan aktif, guru hanya sebagai fasilitator dan motivator siswa, maka diperlukan adanya suatu alternative model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

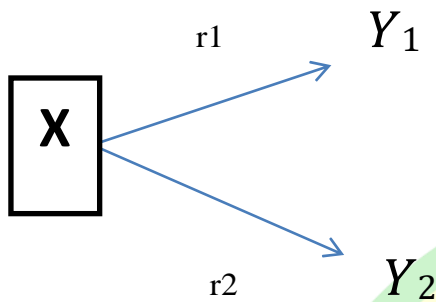
Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah suatu inovasi pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih aktif dan mengalami pengalaman langsung dalam mendapatkan konsep pembelajaran. Model *project based learning* dapat mempermudah peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suasana kelas yang aktif.

Model pembelajaran *project based learning* adalah sebuah model yang menekankan pembelajaran menggunakan proyek sebagai media. Pada tahap akhir pembuatan proyek, siswa dituntut untuk dapat mengevaluasi, menganalisis, dan menyimpulkan. Penggunaan model *project based learning* dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan pengalaman siswa dalam belajar.

⁴⁵ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2016), 15.

⁴⁶*Ibid.*,75.

Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:



Keterangan :

Variabel Independen (X) : Model *Project Based Learning*

Variabel Dependen (Y_1) : Kemampuan Psikomotorik

(Y_2) : Hasil Belajar

r_1, r_2 : Korelasi Sederhana

Gambar di atas menunjukkan paradigma ganda dengan satu variabel independen dan dua variabel dependen. Variabel independen yaitu X, sedangkan variabel dependen adalah Y_1 dan Y_2 .

Untuk mencari besarnya hubungan antara X dengan Y_1 dan X dengan Y_2 digunakan teknik korelasi sederhana. Demikian juga jika ingin mencari hubungan antara Y_1 dengan Y_2 analisis regresi dapat digunakan.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis

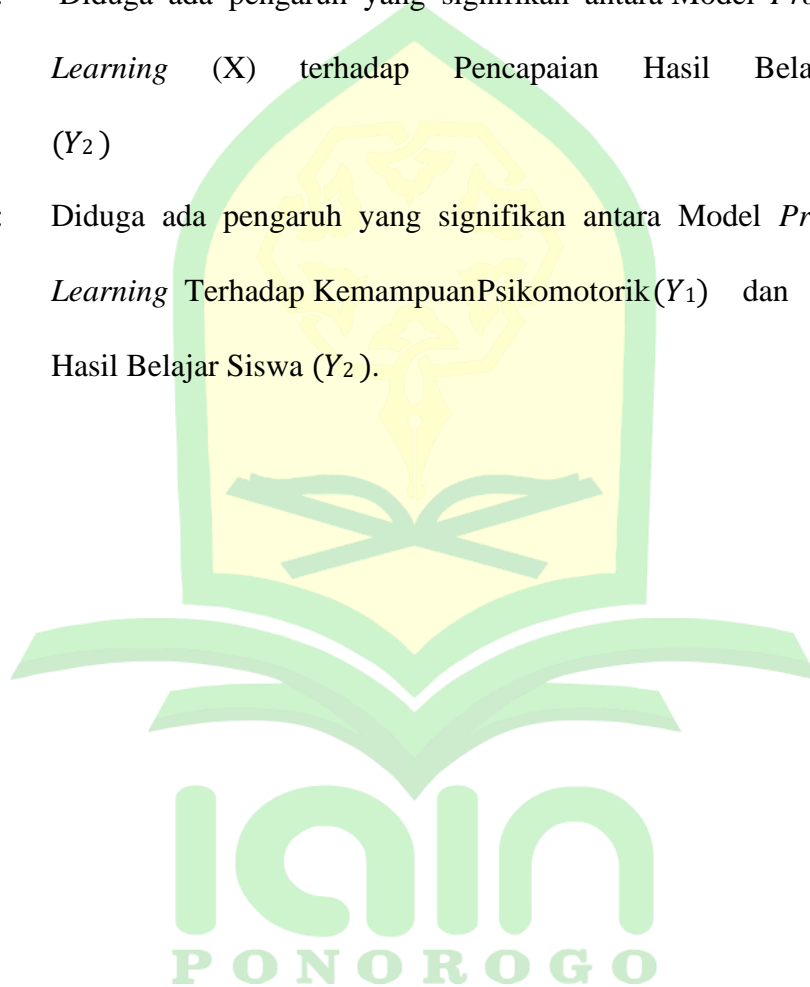
juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, sebelum jawaban yang empirik.⁴⁷

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, selanjutnya akan dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_1 : Diduga ada pengaruh yang signifikan antara Model *Project Based Learning* (X) terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1)

H_2 : Diduga ada pengaruh yang signifikan antara Model *Project Based Learning* (X) terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2)

H_3 : Diduga ada pengaruh yang signifikan antara Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1) dan Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2).



⁴⁷ Deni Dermawan, "Metode Penelitian Kuantitatif, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 120.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah terjemahan dari kata bahasa Inggris “*Research*”, yang berasal dari kata *re* yang berarti “untuk kembali” dan “*to search*” yang berarti “untuk melihat kembali”. Metode pencarian fakta juga merupakan metode pencarian kebenaran, metode pencarian kebenaran juga berpikir kritis (*critical thinking*). Penelitian ini melibatkan definisi masalah, membentuk hipotesis atau jawaban yang diharapkan, menarik kesimpulan dan setidaknya melakukan tes.⁴⁸

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Adapun tujuannya, penelitian kuantitatif biasanya digunakan untuk menguji teori, menyajikan suatu fakta, menggambarkan statistik, menunjukkan hubungan antar variabel-variabel dan adapula yang mengembangkan konsep, mengembangkan pemahaman atau mendeskripsikan banyak hal.⁴⁹

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Balong, yang beralamat di Jl. Kemajuan No.8
Desa Karang, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 20 November 2021 sampai dengan Januari 2022.

⁴⁸ Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003), 12-13.

⁴⁹ M. Subana Sudrajat, *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), 256.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus.⁵⁰

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Balong tahun ajaran 2020/2022 yang berjumlah 133 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁵¹ Margono menjelaskan sampel adalah sebagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu.⁵² Sampel juga bisa diartikan bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajarinya semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.⁵³

Teknik pengambilan sampel menggunakan probability sampling dengan cara *stratified random sampling*. *Stratified random sampling* merupakan strata/ kedudukan subjek di masyarakat. Jenis sampling ini digunakan peneliti untuk mengetahui beberapa variabel pada populasi yang merupakan hal yang penting untuk mencapai sampel yang representative.

Besar sampel yang diambil dalam penelitian ini berdasarkan jumlah populasi remaja siswa SMAN 1 Balong Ponorogo. Besar sampel dihitung menggunakan Rumus Slovin.

$$n = \frac{N}{1 + N (d^2)}$$

Keterangan :

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 130.

⁵¹ *Ibid.*,131.

⁵² S.Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 121.

⁵³ *Ibid.*,187.

n = Besar sampel

N = Besar Populasi

d = Tingkat kesalahan 10 % (0,1)

Maka jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini dapat dihitung sebagai berikut :

$$n = \frac{446}{1+446(0,1)^2}$$

$$n = \frac{446}{1+446(0,01)}$$

$$n = \frac{446}{1+4,46}$$

$$n = \frac{446}{5,46}$$

$$n = 81,6$$

$$n = 82 \text{ siswa}$$

Berdasarkan hasil perhitungan sampel didapatkan sebesar 82 siswa ditambah dengan 10 % dari jumlah sampel untuk mengantisipasi drop out sehingga didapatkan hasil 90,2 dibulatkan menjadi 90 siswa.

Penelitian ini dilakukan pada remaja di SMAN 1 Balong dengan jumlah siswa 446 siswa. Dari masing-masing kelas akan diambil sampel secara proposional.

Keterangan (pada saat penelitian peneliti hanya melakukan pengambilan data pada 1

kelas yaitu kelas XI MIPA 1 sebanyak 26 siswa).

Jumlah sampel Kelas XI MIPA 1 $= \frac{\text{jumlah sampel}}{\text{jumlah populasi}}$ x siswa kelas XI MIPA 1

$$= \frac{90}{90} \times 27 = 26 \text{ siswa}$$

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi Operasional Variabel penelitian menurut Sugiyono adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Definisi variabel-

variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, definisi operasional variabelnya adalah sebagai berikut.

Model *Project Based Learning* atau Pembelajaran berdasarkan proyek merupakan tugas-tugas kompleks yang didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan yang menantang atau permasalahan yang melibatkan para siswa di dalam desain, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau aktivitas investigasi, memberi peluang para siswa untuk bekerja secara otonomi dengan periode waktu yang lama dan akhirnya menghasilkan produk-produk yang nyata. *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan siswa dalam melakukan investigasi dan memahaminya. *Project Based Learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan proyek sebagai metode pembelajaran. Para siswa bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistis.⁵⁴

Blom berpendapat bahwa ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.⁵⁵

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.⁵⁶ Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.⁵⁷ Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai

⁵⁴ Aris Yulianto, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis *Lesson Study* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa," *Pendidikan*, 3 (Maret 2017), 448.

⁵⁵ Depdiknas, *Pengembangan Perangkat Penilaian Psikomotor* (Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Atas, 2008), 35.

⁵⁶ M. Ngali Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 82.

⁵⁷ Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar* (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004), 4.

oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.⁵⁸

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui bagaimana teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁵⁹ Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data.

Berikut adalah teknik pengumpulan data :

a. Kuisisioner/Angket

Adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus di isi oleh orang yang akan diukur (responden) untuk memperoleh informasi dari responden. Angket yang penulis sebarakan adalah siswa yang ditetapkan reponden dalam hal ini yang diberi angket adalah siswa SMAN 1 Balong kelas XI guna mengetahui pengaruh penggunaan model *project based learning*.

b. Observasi

Observasi telah peneliti laksanakan pada 20 November 2021. Tujuan dari observasi yang peneliti lakukan ini adalah untuk mengetahui kondisi atau suasana dari lingkungan dan situasi pembelajaran yang berlangsung di sekolah tersebut.

Pada penelitian ini data yang berkaitan dengan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Dilakukan observasi untuk menentukan kelas yang akan dijadikan objek penelitian.

⁵⁸ Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006), 3.

⁵⁹ Riyanto Yatim, *Metodologi Penelitian* (Surabaya: SIC, 2010), 56.

- b. Siswa diberikan *Pre Test* dan *Post test* yang digunakan untuk menentukan uji normalitas dan homogenitas soal Materi pengurusan jenazah pada kelas XI dengan soal yang sama. Pre-Test tersebut dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal dan kesiapan siswa tentang materi apa yang dipelajari dan Post Test dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran yang dilakukan dengan model *project based learning* yang sudah dilaksanakan.

Untuk mendapatkan data tentang penggunaan model *project based learning* menggunakan angket 10 item yang masing-masing dengan alternatif jawaban. Untuk jawaban A diberi nilai 3, jawaban B diberi nilai 2, dan jawaban C diberi nilai 1.

Materi	Kompetensi Dasar	Indikator	Soal Tes
<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan kewajiban umat Islam terhadap orang yang telah meninggal dengan benar 	Meyakini syariat Islam tentang kewajiban penyelenggaraan jenazah.	Menjelaskan kewajiban umat Islam terhadap orang yang meninggal.	1,2,3,4,5,6,7,8
<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan tata cara memandikan, mengkafani, mensholati dan mengkuburkan 	Menjelaskan tata cara pengurusan jenazah dan hikmahnya	Menjelaskan tata cara penyelenggaraan jenazah	9,10,11,12,13, 14,15,16,17,18 19,20,21,22

jenazah dengan baik dan benar			
<ul style="list-style-type: none"> Memperagakan tata cara memandikan, mengkafani, mensholati dan menguburkan jenazah dengan baik dan benar 	Memperagakan tata cara penyelenggaraan jenazah	Mempraktikkan pengurusan jenazah	23,24,25,26,27 28,29,30

Kuisiner Model *Project Based Learning*

No.	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1.	Saya memahami model <i>project based learning</i>				
2.	Saya memahami materi pengurusan jenazah dengan Model Pembelajaran <i>project based learning</i>				
3.	Saya merasa lebih aktif dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran <i>project based Learning</i>				
4.	Saya merasa nyaman dengan pembelajaran <i>Project Based Learning</i>				
5.	Saya mudah mengingat ketika materi yang di sampaikan menggunakan model pembelajaran <i>project based learning</i>				
6.	Saya mengalami peningkatan dalam hasil belajar				

	ketika menggunakan model pembelajaran <i>project based learning</i>				
7.	Saya merasa lebih mudah dalam proses pembelajaran ketika guru menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran <i>project based learning</i> .				
8.	Saya mengalami peningkatan dalam kemampuan psikomotorik atau keterampilan setelah menggunakan model <i>project based learning</i> .				
9.	Saya sering bertanya apabila tidak paham dalam proses pembelajaran				
10.	Saya selalu hadir dalam proses pembelajaran PAI tema pengurusan jenazah				
	Jumlah Skor				

RUBRIK PENILAIAN PSIKOMOTORIK SISWA

Penilaian Kerja : Shalat Jenazah

Nama Siswa :

No.	Aspek Nilai	Penskoran					Skor
		1	2	3	4	5	
	Persiapan						
1.						√	5
2.						√	5
3.						√	5
4.						√	5
5.						√	5

6.						√	5	
7.						√	5	
8.						√	5	
Jumlah								40
$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maximum}} \times 100 = \frac{40}{50} \times 100$								100 (A)

INSTRUMENT PENILAIAN HASIL BELAJAR

Satuan Pendidikan :

Kelas/ Semester :

Mata Pelajaran :

Nama :

1. Mengurus Jenazah mulai dari mengkafani sampai dengan menguburkannya adalah termasuk fardhu kifayah. Yang dimaksud fardhu kifayah adalah....
 - a. Kewajiban yang dibebankan kepada setiap individu muslim
 - b. Kewajiban yang dibebankan pada setiap anggota masyarakat
 - c. Kewajiban yang dibebankan kepada seluruh keluarga
 - d. Kewajiban yang dibebankan kepada setiap pemimpin masyarakat
 - e. Apabila ada anggota masyarakat yang sudah melakukannya maka yang lain menjadi gugur

2. Berikut ini termasuk adab ziarah kubur, kecuali....
 - a. Berziarah kubur semata-mata karena Allah SWT
 - b. Berpakaian yang sopan dan menutup aurat
 - c. Mengucapkan salam pada penghuni kubur

- d. Mendo“akan yang di ziarahi agar memperoleh ampunan dosa dan rahmat dari Allah SWT
- e. Duduk-duduk di atas makam yang bukan keluarganya, sekedar melepas lelah
3. Berikut ini termasuk perbuatan sunnah pada waktu pemakaman, kecuali....
- Meninggalkan kubur sekadarnya
 - Menandai kubur dengan batu
 - Menaruh kerikil di atas batu
 - Menyiram kubur dengan air
 - Penguburan jenazah sebaiknya disegerakan
4. Bila anggota keluarga yang ditinggalkan adalah orang tidak mampu, maka penyediaan kain kafan menjadi kewajiban....
- Adik dari orang yang meninggal
 - Meminjam dari tetangga
 - Baitul Mall (kas anggota masyarakat)
 - Menjual barang berharga
 - Menggunakan kain yang ada.
5. Makna utama dari takziah adalah.....
- Menabur bunga di makam
 - Kewajiban muslim dalam merawat jenazah
 - Melayat kepada orang sakit
 - Mengubur orang yang baru ditinggalkan kematian
 - Bersikap sabar menerima musibah kematian
6. Di bawah ini adalah ciri dari adanya kematian, kecuali....
- Berhentinya nafas dalam diri seseorang
 - Seluruh organ tubuh tidak berfungsi
 - Tidak adanya motivasi dan gairah hidup

- d. Lepasnya nyawa dari tubuh
- e. Berhentinya aliran darah dalam tubuh
7. Jenazah tersebut yang tidak boleh dimandikan adalah....
- Anak-anak
 - Para syuhada
 - Seorang pezina
 - Seorang ulama besar
 - Orang yang bunuh diri
8. Apa yang harus dilakukan pada saat menunggu orang yang sedang sakratul maut....
- Memutarakan lagu rock di telinga kanan
 - Segara menanyakan harta waris
 - Menuntut mayit membaca surat yasin
 - Mengadakan acara qasidah di rumah
 - Menuntut mayit membaca dua kalimat syahadat
9. Menyiram jenazah menggunakan air yang dicampur harum-haruman dilakukan pada waktu.....
- Sebelum diwudhukan
 - Sebelum digosok dengan sabun
 - Sebelum diberi pakaian mandi
 - Sebelum diwudhukan
 - Sebelum mengeluarkan kotoran dari dalam perutnya.
10. Bacaan shalawat dalam shalat jenazah dibaca setelah takbir yang....
- Pertama
 - Kedua
 - Ketiga
 - Keempat

e. Kelima

11. Berikut ini yang bukan ketentuan syara^h yang wajib memandikan jenazah, ialah....

- a. Membaca basmalah sebelum memandikan jenazah
- b. Memandikan jenazah harus dilakukan dengan ikhlas
- c. Jenazah dimandikan dengan air suci
- d. Memandikan jenazah sampai bersih dan suci
- e. Memandikan jenazah dengan sesame jenis kelamin atau muhrimnya

12. Ketentuan yang tidak termasuk rukun shalat jenazah, yaitu....

- a. Dilakukan dengan niat ikhlas karena Allah SWT
- b. Membaca takbir empat kali
- c. Membaca surat Al-fatihah setelah takbir pertama
- d. Membaca shalawat setelah takbir kedua
- e. Mengangkat tangan ketika takbir

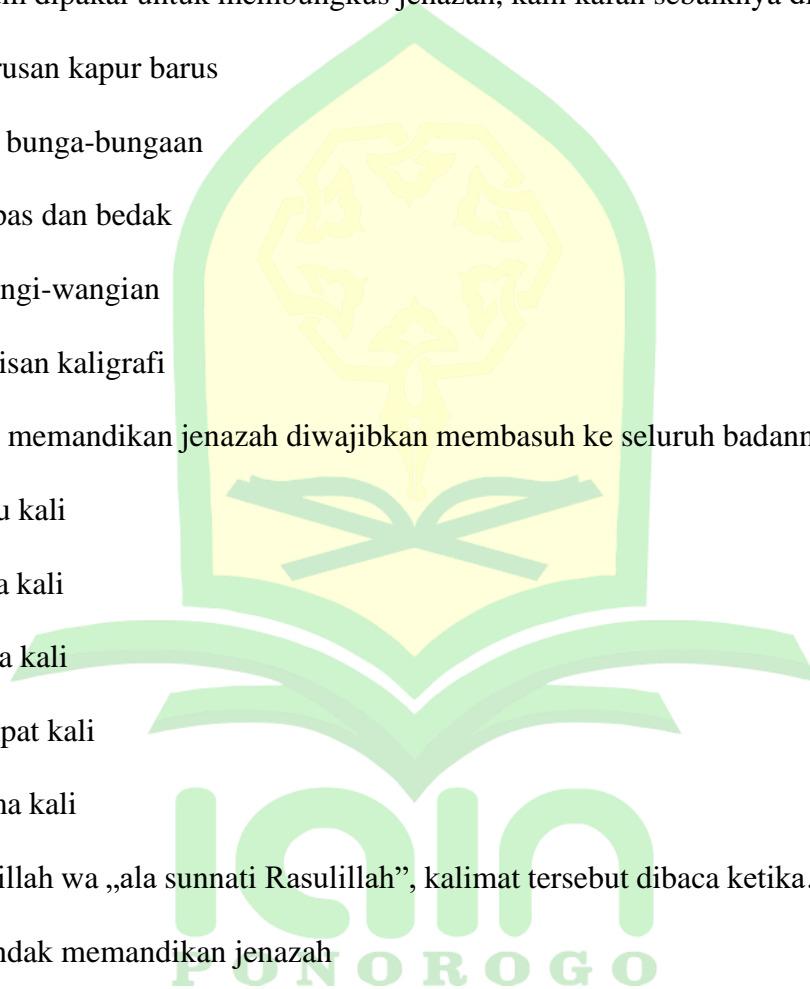
13. Siapa diantara orang yang berhak memandikan jenazah.....

- a. Ketua MUI daerah setempat
- b. Orang yang paling ahli dalam bidang agama
- c. Anggota keluarga
- d. Ibu atau bapak dari orang yang meninggal
- e. Petugas yang sudah ditetapkan pemerintah

14. Dalam ajaran Islam, syarat umum jenazah yang bisa dimandikan, yaitu....

- a. Jenazah beragama Islam
- b. Ulama terkenal
- c. Orang yang meninggal dunnia ketika berjuang menegakkan Islam
- d. Ada bagian tubuh yang tersisa untuk dimandikan
- e. Orang yang mati syahid

15. Mengangkat tangan pada tiap takbir, merendahkan suara dan memperbanyak shaf adalah termasuk.....
- Syarat wajib shalat jenazah
 - Syarat shalat jenazah
 - Rukun memandikan jenazah
 - Sunah shalat jenazah
 - Syarat sah shalat jenazah
16. Sebaiknya jumlah kain kafan yang digunakan untuk membungkus jenazah perempuan adalah.....
- 2 lembar
 - 3 lembar
 - 4 lembar
 - 5 lembar
 - 6 lembar
17. Dalam shalat jenazah, jumlah takbir sebanyak.....
- 3 kali takbir
 - 4 kali takbir
 - 5 kali takbir
 - 6 kali takbir
 - 7 kali takbir
18. Bacaan shalawat dalam shalat jenazah dibaca setelah takbir yang.....
- Pertama
 - Kedua
 - Ketiga
 - Keempat
 - Kelima
- 

19. Di bawah ini yang disunnahkan dalam mengubur jenazah, kecuali.....
- Menyiram kubur dengan air
 - Menaruh batu kerikil di atas kubur
 - Menandai kuburan dengan batu nisan
 - Kuburan dibekali atap di atasnya
 - Menutup mayat dengan kain di atasnya
20. Sebelum dipakai untuk membungkus jenazah, kain kafan sebaiknya diberi.....
- Gerusan kapur barus
 - Air bunga-bunga
 - Kapas dan bedak
 - Wangi-wangian
 - Tulisan kaligrafi
21. Ketika memandikan jenazah diwajibkan membasuh ke seluruh badannya sebanyak....
- Satu kali
 - Dua kali
 - Tiga kali
 - Empat kali
 - Lima kali
22. “Bismillah wa „ala sunnati Rasulillah”, kalimat tersebut dibaca ketika.....
- Hendak memandikan jenazah
 - Shalat jenazah pada takbir kedua
 - Hendak mengkafani jenazah
 - Akan memberangkatkan mayat ke kubur
 - Menurunkan jenazah ke liang kubur
23. Mengkafani mayat sekurang-kurangnya tiga lapis yang berdiri dari kain sarung dan dua lapis yang menutup seluruh tubuhnya, apabila....
- 

- a. Jenazah laki-laki dan perempuan
 - b. Jenazahnya orang yang mati syahid
 - c. Jenazahnya perempuan
 - d. Jenazahnya bukan laki-laki dan bukan perempuan
 - e. Jenazahnya laki-laki
24. Ketika kita menyolatkan jenazah laki-laki, maka posisi berdiri yang benar adalah.....
- a. Di arah kepala jenazah
 - b. Di arah leher jenazah
 - c. Di arah punggung jenazah
 - d. Di arah dada kanan jenazah
 - e. Di antara kaki dan lutut jenazah
25. Dalam shalat jenazah, shalawat dibaca saat takbir yang.....
- a. Pertama
 - b. Kedua
 - c. Ketiga
 - d. Keempat
 - e. Kelima
26. “Allahummaghfirlahu war hamhu wa „afihi wa fu anhu” bacaan tersebut dibacakan ketika menshalatkan.....
- a. Satu orang jenazah perempuan
 - b. Dua orang jenazah perempuan
 - c. Satu orang jenazah laki-laki
 - d. Dua orang jenazah laki-laki
 - e. Satu orang jenazah laki-laki dan satu orang jenazah perempuan
27. “Allahumma la tahrimna ajrohu wala taftinna ba“dahu waghfirlana walahu” bacaan tersebut dibaca pada.....

- a. Takbir pertama
 - b. Takbir kedua
 - c. Takbir ketiga
 - d. Takbir keempat
 - e. Sesudah salam
28. Pada saat jenazah dimasukkan di liang lahat, maka posisi jenazah seharusnya....
- a. Miring ke kanan dan menghadap kiblat
 - b. Tengkurap dengan tangan tegak lurus
 - c. Miring ke kiri dan menghadap kiblat
 - d. Terlentang dengan tangan tegak lurus
 - e. Terlentang dengan tangan di sedekapkan
29. Alasan tali pocong dilepas pada saat menguburkan jenazah adalah....
- a. Agar pipi kanan jenazah bisa tersentuh dengan tanah
 - b. Agar tidak menjadi pocong yang dapat mengganggu orang lain
 - c. Agar tubuh menjadi longgar dan mudah bergerak
 - d. Agar mudah dimakan rayap sehingga akan diganti dengan jenazah baru
 - e. Perwujudan asal usul manusia yang dari tanah.
30. Dimanakah posisi imam saat menshalatkan jenazah laki-laki....
- a. Sejajar dengan kepala
 - b. Sejajar dengan pundak
 - c. Sejajar dengan perut
 - d. Sejajar dengan pusar
 - e. Sejajar dengan kaki

2. Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti melakukan beberapa tahap dalam pengumpulan data yaitu:

a. Tes

Untuk memperoleh data berupa angka, peneliti menyiapkan instrumen berupa tes yang nantinya akan diuji kepada responden. Tes yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur tingkat pemahaman siswa pada materi pengurusan jenazah pada penelitian ini adalah berbentuk pilihan berganda yang terdiri dari 20 butir soal. Untuk mengetahui keabsahan tes, maka sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data terlebih dahulu divalidkan kepada ahlinya. Ahli yang dimaksud adalah orang yang memiliki kompetensi untuk memberikan penilaian. Tes tersebut diuji cobakan terlebih dahulu di kelas XI (non sampel), dengan tujuan untuk mengetahui apakah tes tersebut sudah memenuhi persyaratan dari sebuah tes. Seperti validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda setiap soal. Setelah melewati persyaratan tersebut maka peneliti mengambil 10 soal yang kemudian akan diuji sebagai tes pretest dan posttest pada penelitian yang akan dilakukan. Tes yang diberikan sesuai dengan indikator materi Pengurusan Jenazah.

Dalam melakukan pengumpulan data terlebih dahulu dilakukan uji coba instrument tes, maka langkahnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas soal, daya beda soal, dan taraf kesukaran soal.

F. Validitas dan Reliabilitas

1) Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2010: 121)

Untuk instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas isi (*content validity*) dapat digunakan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total, dan uji beda dilakukan dengan menguji signifikansi.

Uji validitas korelasi sederhana atau Korelasi *bivariate* dapat dengan menggunakan SPSS 17 korelasi *Kendall's tau -b* atau *Spearman*.

Perhitungan validitas butir tes menggunakan rumus Product moment angka kasar yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\sum F - (\sum K)(\sum F)}{\sqrt{\{(N\sum K^2 - (\sum K)^2)\} \{(N\sum F^2 - (\sum F)^2)\}}}$$

Keterangan :

x = skor awal

y = skor akhir

r_{xy} = koefisien korelasi antara skor awal dan skor akhir

N = banyak siswa

Kriteria pengujian validitas yaitu setiap item valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$ (r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis *r product moment*).⁶⁰

2) Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bisa digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Pengujian reliabilitas

⁶⁰ Indra Jaya, *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan* (Medan: Perdana Publishing, 2018), 125.

instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan *test-retest* (*stability*, *equivalent*, dan gabungan keduanya). Secara internal dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu.

Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengujian internal *consistency* dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu.

Teknik yang digunakan untuk menguji reabilitas instrumen dalam penelitian ini sesuai dengan paradigma penelitian adalah analisis *regresi linier*. Analisis *regresi linier* dapat menggunakan SPSS.

Hasil penghitungan uji reliabilitas instrumen tersebut dapat disimpulkan dengan t hitung yaitu pengujian signifikansi yaitu untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap Y. Untuk mengetahui signifikansi atau tidak. Angka t hitung harus dibandingkan dengan t tabel. Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka H_0 diterima. Dan jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak, sama artinya dengan H_a diterima.

Instrumen penelitian dikatakan *reliable* jika instrumen tersebut telah digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Untuk menguji reliabilitas tes menggunakan rumus Kader Richardson sebagai berikut:⁶¹

⁶¹ Sugiyono, 132.

$$r = [n] \left[\frac{S^2 - \sum pq}{n} \right]$$

⁶¹ Sugiyono, 132.

$$11 \quad \overline{n-1} \quad S^2$$

⁶¹ Sugiyono, 132.

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes

n = Banyak soal

p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

pq = Jumlah hasil antara p dan q

⁶¹ Sugiyono, 132.

S^2 = Varians total yaitu varians skor total.

G. Teknik Analisis Data

Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono, statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan menggambarkan data yang telah dikumpulkan dengan apa adanya tanpa bermaksud menarik kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif dapat digunakan untuk mencari kekuatan hubungan antar variabel dan membuat perbandingan dengan membandingkan data dari rata-rata populasi. Dalam statistik deskriptif tidak ada uji signifikansi, tidak ada tingkat kesalahan, karena peneliti tidak bermaksud membuat generalisasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji hipotesis menggunakan uji t. Data tersebut seperti mencari mean. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Rata-rata (Mean)

Untuk menghitung nilai rata-rata digunakan rumus berikut:⁶²

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

Menghitung Varians penelitian dengan rumus:

$$S^2 = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i^2 - (\sum_{i=1}^n x_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

S= Standar Deviasi

S^2 = varian

n = sampel

\bar{X} = Rata-rata

⁶² Indra Jaya, *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan* (Medan: Perdana Publishing, 2018), 82.

2. Uji Normalitas

Pengujian dapat dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors dengan rumus:

$$Z_i = \frac{K_i - \bar{K}}{s}$$

Keterangan :

X_i = Data/ Nilai

\bar{X} = Rata-rata

S = Standar Deviasi

Mengambil harga mutlak yang paling besar diantara harga-harga mutlak dan disebut L_0 kemudian membandingkan harga L_{tabel} yang diambil dari daftar Liliefors dengan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria : Jika $L_0 < L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Dilakukan dengan menggunakan uji F atau uji Fisher dengan rumus:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

F = Nilai F hitung

S_1^2 = Nilai varians terbesar

S_2^2 = Nilai varian terkecil

Dengan Kriteria pengujian:

Jika $F \geq F_{tabel}$, maka kedua sampel tidak mempunyai varians homogen.

Jika $F \leq F_{tabel}$, maka kedua sampel mempunyai varians homogen.

4. Uji Hipotesis

Pengujian Hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Paired sampel t-test* dengan bantuan *IBM SPSS Versi 26* dengan mengambil taraf signifikansi sebesar 0,05.

Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh kemampuan psikomotorik dan hasil belajar dengan model *Project Based Learning* siswa kelas XI SMAN 1 Balong

H_a : Terdapat pengaruh kemampuan psikomotorik dan hasil belajar dengan model *Project Based Learning* siswa kelas XI SMAN 1 Balong.

Kriteria pengambilan kesimpulan untuk pengujian tersebut adalah:

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Psikomotorik

Deskripsi Data dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan gambaran tentang Model *Project Based Learning* terhadap indikator penelitian, dimana untuk menunjang analisis ini peneliti menggunakan bantuan tabel frekuensi sebagai gambaran dari distribusi jawaban responden terhadap variabel Model *Project Based Learning* terhadap kemampuan psikomotorik.

Analisis Deskriptif dilakukan dengan menggunakan rentang nilai predikat sebagai acuan untuk mengukur persepsi siswa terhadap obyek yang diteliti.

Analisis Deskriptif dilakukan dengan menginterpretasikan nilai rata-rata dari masing-masing indikator variabel penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran atau persepsi responden tentang masing-masing indikator. Dijelaskan pada tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1 Dasar Interpretasi Skor Indikator Dalam Variabel Model *Project Based Learning* (X) terhadap Kemampuan Psikomotorik

Tabel 1.1

No.	Nilai/ Skor	Keterangan
1.	100-81	A
2.	80-61	B
3.	60-41	C
4.	40-20	D

17.	X_{17}	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3,2
18.	X_{18}	2	2	3	2	2	3	3	2	2	4	2,5
19.	X_{19}	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	2,9
20.	X_{20}	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3,1
21.	X_{21}	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3,2
22.	X_{22}	2	3	2	3	3	3	2	3	2	4	2,7
23.	X_{23}	2	3	2	4	4	3	2	3	1	2	2,4
24.	X_{24}	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2,3
25.	X_{25}	4	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3,2
26.	X_{26}	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3

Data pada tabel 1 di atas memberikan gambaran pada indikator variabel ada X_1 ada 7 pertanyaan yang dijawab responden dengan jawaban kadang-kadang, dan 3 pertanyaan yang dijawab responden dengan jawaban sering, tidak ada responden yang menjawab selalu dan tidak pernah dengan nilai mean adalah 2,3. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori Cukup Baik. Indikator variabel X_2 ada 9 pertanyaan yang dijawab responden dengan jawaban Selalu, dan 1 pertanyaan yang dijawab responden dengan jawaban sering, tidak ada responden yang menjawab kadang-kadang dan tidak pernah dengan nilai mean 3,9. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori Sangat Baik. Indikator variabel X_3 ada 5 pertanyaan yang dijawab responden dengan jawaban Selalu, 4 pertanyaan dengan jawaban sering, dan 1 pertanyaan dengan jawaban tidak pernah. Tidak ada responden yang memberikan jawaban tidak pernah dengan nilai mean adalah 3,4. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori Sangat Baik. Indikator variabel X_4 ada 4 pertanyaan yang dijawab responden dengan jawaban selalu, 5 pertanyaan dengan jawaban sering, dan 1 pertanyaan yang

dijawab responden dengan jawaban kadang-kadang. Tidak ada responden yang menjawab tidak pernah dengan nilai mean adalah 3,3. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori sangat baik. Indikator variabel X_5 ada 1 pertanyaan yang dijawab responden dengan jawaban sering, 5 pertanyaan yang dijawab responden dengan jawaban sering, dan 4 pertanyaan yang dijawab responden dengan jawaban kadang-kadang. Tidak ada responden yang menjawab tidak pernah dengan nilai mean adalah 2,7. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori Cukup Baik. Indikator variabel X_6 ada 8 pertanyaan yang dijawab responden dengan jawaban sering, 2 pertanyaan dengan jawaban sering. Tidak ada responden yang menjawab kadang-kadang dan tidak pernah dengan nilai mean adalah 3,8. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori Sangat Baik. Indikator variabel X_7 ada 3 jawaban responden dengan jawaban selalu, 6 pertanyaan dengan jawaban sering, 1 pertanyaan dengan jawaban kadang-kadang. Tidak ada responden yang menjawab tidak pernah dengan nilai mean adalah 3,2. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori sangat baik. Indikator variabel X_8 ada 2 pertanyaan dengan jawaban selalu, 7 pertanyaan dengan jawaban sering, 1 pertanyaan dengan jawaban kadang-kadang. Tidak ada responden yang menjawab tidak pernah dengan nilai mean adalah 3,1. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori sangat baik. Indikator variabel X_9 ada 9 pertanyaan dengan jawaban kadang-kadang, 1 pertanyaan dengan jawaban selalu, tidak ada responden yang menjawab sering dan tidak pernah dengan nilai mean adalah 2,2. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori cukup baik. Indikator variabel X_{10} 4 pertanyaan dengan jawaban sering, dan 1 pertanyaan dengan jawaban tidak pernah. Tidak ada responden yang menjawab kadang-kadang dengan nilai mean adalah 3,3. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori sangat baik. Indikator variabel X_{11} ada 2 pertanyaan dengan jawaban selalu, 2 pertanyaan dengan jawaban sering, 5 pertanyaan dengan jawaban kadang-kadang, 1 pertanyaan dengan jawaban tidak pernah dengan nilai mean adalah 2,5, sehingga bila

diinterpretasikan dengan penskoran pada indikator cukup baik. Indikator variabel X_{12} ada 2 pertanyaan dengan jawaban selalu, 6 pertanyaan dengan jawaban sering, 2 pertanyaan dengan jawaban kadang-kadang. Tidak ada responden yang menjawab tidak pernah dengan nilai mean adalah 3. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori sangat baik. indikator variabel X_{13} ada 1 pertanyaan dengan jawaban selalu, 6 pertanyaan dengan jawaban sering, 3 pertanyaan dengan jawaban kadang-kadang. Tidak ada responden yang menjawab tidak pernah dengan nilai mean adalah 2,8. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori cukup baik. Indikator variabel X_{14} ada 4 pertanyaan dengan jawaban selalu, 5 pertanyaan dengan jawaban sering, 1 pertanyaan dengan jawaban kadang-kadang. Tidak ada responden yang menjawab tidak pernah dengan nilai mean adalah 3,3. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori sangat baik. Indikator variabel X_{15} ada 3 pertanyaan dengan jawaban selalu, 7 pertanyaan dengan jawaban sering. Tidak ada responden yang menjawab kadang-kadang dan tidak pernah dengan nilai mean adalah 3,3. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori sangat baik. Indikator variabel X_{16} ada 1 pertanyaan dengan jawaban selalu, 9 pertanyaan dengan jawaban sering. Tidak ada responden yang menjawab kadang-kadang dan tidak pernah dengan nilai mean adalah 3,1. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori sangat baik. Indikator variabel X_{17} ada 2 pertanyaan dengan jawaban selalu, 8 pertanyaan dengan jawaban sering. Tidak ada responden yang menjawab kadang-kadang dan tidak pernah dengan nilai mean adalah 3,2. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori sangat baik. indikator variabel X_{18} ada 1 pertanyaan dengan jawaban selalu, 3 pertanyaan dengan jawaban sering, 6 pertanyaan dengan jawaban kadang-kadang. Tidak ada responden yang menjawab tidak pernah dengan nilai mean adalah 2,5. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori cukup baik. Indikator variabel X_{19} ada 1 pertanyaan dengan jawaban selalu, 7 pertanyaan dengan jawaban sering, 2 pertanyaan dengan jawaban kadang-kadang. Tidak ada

responden yang menjawab tidak pernah dengan nilai mean adalah 2,9. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori cukup baik. Indikator variabel X_{20} ada 2 pertanyaan dengan jawaban selalu, 7 pertanyaan dengan jawaban sering, 1 pertanyaan dengan jawaban kadang-kadang. Tidak ada responden yang menjawab tidak pernah dengan nilai mean adalah 3,1. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori sangat baik. Indikator variabel X_{21} ada 2 pertanyaan dengan jawaban selalu, 8 pertanyaan dengan jawaban sering. Tidak ada responden yang menjawab kadang-kadang dan tidak pernah dengan nilai mean adalah 3,2. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori sangat baik. Indikator variabel X_{22} ada 1 pertanyaan dengan jawaban selalu, 5 pertanyaan dengan jawaban sering, 4 pertanyaan dengan jawaban kadang-kadang. Tidak ada responden yang menjawab tidak pernah dengan nilai mean adalah 2,7. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori cukup baik. Indikator variabel X_{23} ada 2 pertanyaan dengan jawaban selalu, 3 pertanyaan dengan jawaban sering, 4 pertanyaan dengan jawaban kadang-kadang, 1 pertanyaan dengan jawaban tidak pernah dengan nilai mean adalah 2,4. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori cukup baik. Indikator variabel X_{24} ada 3 pertanyaan dengan jawaban sering, 7 pertanyaan dengan jawaban kadang-kadang. Tidak ada responden yang menjawab selalu dan tidak pernah dengan nilai mean adalah 2,3. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori cukup baik. Indikator variabel X_{25} ada 3 pertanyaan dengan jawaban selalu, 6 pertanyaan dengan jawaban sering, 1 pertanyaan dengan jawaban kadang-kadang. Tidak ada responden yang menjawab tidak pernah dengan nilai mean adalah 3,2. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori sangat baik. Indikator variabel X_{26} ada 2 pertanyaan dengan jawaban selalu, 6 pertanyaan dengan jawaban sering, 2 pertanyaan dengan jawaban kadang-kadang. Tidak ada responden yang menjawab tidak pernah dengan nilai mean adalah 3. Sehingga bila diinterpretasikan dengan penskoran pada kategori sangat baik.

2. Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* (X) terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2)

Deskriptif data dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan gambaran tentang persepsi siswa terhadap indikator penelitian, dimana untuk menunjang analisis ini peneliti menggunakan bantuan tabel frekuensi sebagai gambaran dari distribusi jawaban responden terhadap variabel Model *Project Based Learning* terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa yang diberikan saat penelitian.

Analisis Deskriptif dilakukan dengan menggunakan skala likert sebagai acuan untuk mengukur persepsi siswa terhadap obyek yang diteliti.

Analisis Deskriptif dilakukan dengan menginterpretasikan nilai rata-rata dari masing-masing indikator variabel penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran atau persepsi responden tentang masing-masing indikator. Dijelaskan pada tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1 Dasar Interpretasi Skor Indikator Dalam Variabel Model *Project Based Learning* (X) terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Tabel 1.1

No.	Nilai/ Skor	Keterangan
1.	100-81	A
2.	80-61	B
3.	60-41	C
4.	40-20	D

Tabel 2.1 Deskripsi Jawaban Responden Model *Project Based Learning* terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_1)

No.	Responden	P_1	P_2	P_3	P_4	P_5	P_6	P_7	P_8	Jumlah Nilai	Skor Total
1.	Y_1	5	4	5	5	5	4	4	5	37	92,5
2.	Y_2	5	3	5	5	5	3	3	5	34	85
3.	Y_3	5	4	5	5	5	4	4	5	37	92,5
4.	Y_4	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
5.	Y_5	5	4	5	4	5	4	4	5	36	90
6.	Y_6	5	3	5	4	5	3	4	4	33	82,5
7.	Y_7	5	4	5	4	4	4	3	5	34	85
8.	Y_8	5	4	5	5	5	4	4	5	37	92,5
9.	Y_9	5	5	5	4	5	5	4	5	38	95
10.	Y_{10}	5	4	5	4	5	4	5	5	37	92,5
11.	Y_{11}	5	1	5	5	4	1	1	5	27	67,5
12.	Y_{12}	5	4	5	4	5	5	5	5	38	95
13.	Y_{13}	5	3	5	5	4	3	3	5	33	82,5
14.	Y_{14}	5	5	5	5	5	4	5	5	39	97,5
15.	Y_{15}	5	4	5	5	5	5	5	5	39	97,5
16.	Y_{16}	5	4	5	4	5	4	4	5	36	90
17.	Y_{17}	5	3	5	5	5	5	3	5	36	90
18.	Y_{18}	5	4	5	5	5	4	4	5	37	92,5
19.	Y_{19}	5	4	5	4	5	4	4	5	36	90
20.	Y_{20}	5	4	5	5	5	5	5	5	39	97,5
21.	Y_{21}	5	3	5	5	5	5	5	5	39	97,5
22.	Y_{22}	5	4	5	5	5	4	4	5	37	92,5
23.	Y_{23}	5	4	5	5	5	4	3	5	36	90

24.	Y_{24}	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
25.	Y_{25}	5	5	5	5	5	5	4	5	39	97,5
26.	Y_{26}	5	4	5	5	5	4	4	5	37	92,5

Data pada tabel 2 di atas menjelaskan bahwa variabel Y_1 ada 5 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 3 pertanyaan dengan masing-masing poin 4, jumlah nilai nya 37 dengan skor totalnya 92,5 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_2 ada 5 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 3 pertanyaan dengan masing-masing poin 3, jumlah nilai nya 34 dengan skor totalnya 85 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_3 ada 5 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 3 pertanyaan dengan masing-masing poin 4, jumlah nilai nya 37 dengan skor totalnya 92,5 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_4 ada 8 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, jumlah nilai nya 40 dengan skor totalnya 100 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_5 ada 4 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 4 pertanyaan dengan masing-masing poin 4, jumlah nilai nya 36 dengan skor totalnya 90 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_6 ada 3 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 3 pertanyaan dengan masing-masing poin 4, ada 2 pertanyaan dengan masing-masing poin 3, jumlah nilai nya 33 dengan skor totalnya 82,5 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_7 ada 3 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 4 pertanyaan dengan masing-masing poin 4, dan 1 pertanyaan dengan poin 3, jumlah nilai nya 34 dengan skor totalnya 85 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_8 ada 5 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 3 pertanyaan dengan masing-masing poin 4, jumlah nilai nya 37 dengan skor totalnya 92,5 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_9 ada 6 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 2 pertanyaan dengan masing-masing poin 4, jumlah nilai nya 38 dengan skor totalnya 95 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_{10} ada 5 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 3 pertanyaan dengan masing-masing poin 4, jumlah nilai nya

37 dengan skor totalnya 92,5 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_{11} ada 4 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, 1 pertanyaan dengan poin 4, dan 3 pertanyaan dengan masing-masing poin 1, jumlah nilai nya 27 dengan skor totalnya 67,5 atau berada pada kategori kurang baik. variabel Y_{12} ada 6 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 2 pertanyaan dengan masing-masing poin 4, jumlah nilai nya 38 dengan skor totalnya 95 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_{13} ada 4 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, 1 pertanyaan dengan poin 4, dan 3 pertanyaan dengan masing-masing poin 3, jumlah nilai nya 33 dengan skor totalnya 82,5 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_{14} ada 7 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 1 pertanyaan dengan poin 4, jumlah nilai nya 39 dengan skor totalnya 97,5 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_{15} ada 7 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 1 pertanyaan dengan poin 4, jumlah nilai nya 39 dengan skor totalnya 97,5 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_{16} ada 4 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 4 pertanyaan dengan masing-masing poin 4, jumlah nilai nya 36 dengan skor totalnya 90 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_{17} ada 6 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 2 pertanyaan dengan masing-masing poin 3, jumlah nilai nya 36 dengan skor totalnya 90 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_{18} ada 5 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 3 pertanyaan dengan masing-masing poin 4, jumlah nilai nya 37 dengan skor totalnya 92,5 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_{19} ada 4 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 4 pertanyaan dengan masing-masing poin 4, jumlah nilai nya 36 dengan skor totalnya 90 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_{20} ada 7 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 1 pertanyaan dengan poin 4, jumlah nilai nya 39 dengan skor totalnya 97,5 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_{21} ada 7 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 1 pertanyaan dengan poin 3, jumlah nilai nya 39 dengan skor totalnya 97,5 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_{22} ada 5 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 3 pertanyaan dengan

masing-masing poin 4, jumlah nilai nya 37 dengan skor totalnya 92,5 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_{23} ada 5 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, 2 pertanyaan dengan masing-masing poin 4, dan 1 pertanyaan dengan poin 3, jumlah nilai nya 36 dengan skor totalnya 90 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_{24} ada 8 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, jumlah nilai nya 40 dengan skor totalnya 100 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_{25} ada 7 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 1 pertanyaan dengan poin 4, jumlah nilai nya 39 dengan skor totalnya 97,5 atau berada pada kategori sangat baik. variabel Y_{26} ada 5 pertanyaan dengan poin masing-masing 5, dan 3 pertanyaan dengan masing-masing poin 4, jumlah nilai nya 37 dengan skor totalnya 92,5 atau berada pada kategori sangat baik.

3. Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* (X) Terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1) dan Pencapaian Hasil Belajar (Y_2)

Deskriptif data dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan gambaran tentang persepsi siswa terhadap indikator penelitian, dimana untuk menunjang analisis ini peneliti menggunakan bantuan tabel frekuensi sebagai gambaran dari distribusi jawaban responden terhadap variabel Model *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Psikomotorik dan Pencapaian Hasil Belajar Siswa yang diberikan saat penelitian.

Analisis Deskriptif dilakukan dengan menggunakan skala likert sebagai acuan untuk mengukur persepsi siswa terhadap obyek yang diteliti.

Analisis Deskriptif dilakukan dengan menginterpretasikan nilai rata-rata dari masing-masing indikator variabel penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran atau persepsi responden tentang masing-masing indikator. Dijelaskan pada tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1 Dasar Interpretasi Skor Indikator Dalam Variabel Model *Project Based Learning* (X) terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Tabel 1.1

No.	Nilai/ Skor	Keterangan
1.	100-81	A
2.	80-61	B
3.	60-41	C
4.	40-20	D

Tabel 2.2 Deskripsi Jawaban Responden Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* (X) Terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1) dan Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2)

No.	Responden	Skor Total
1.	Y_1	40
2.	Y_2	56
3.	Y_3	70
4.	Y_4	73
5.	Y_5	60
6.	Y_6	60
7.	Y_7	56
8.	Y_8	76
9.	Y_9	53
10.	Y_{10}	66
11.	Y_{11}	56
12.	Y_{12}	50
13.	Y_{13}	53
14.	Y_{14}	50
15.	Y_{15}	73

16.	Y_{16}	73
17.	Y_{17}	73
18.	Y_{18}	56
19.	Y_{19}	53
20.	Y_{20}	73
21.	Y_{21}	76
22.	Y_{22}	78
23.	Y_{23}	83
24.	Y_{24}	76
25.	Y_{25}	63
26.	Y_{26}	60

Data pada tabel 3 di atas menjelaskan bahwa variabel Y_1 dengan skor 40 dengan kategori kurang bagus. Indikator variabel Y_2 dengan skor 56 dengan kategori kurang bagus, indikator variabel Y_3 dengan skor 70 dengan kategori cukup baik, indikator variabel Y_4 dengan skor 73 dengan kategori cukup baik, indikator variabel Y_5 dengan skor 60 dengan kategori cukup baik, indikator variabel Y_6 dengan skor 60 kategori cukup baik, indikator variabel Y_7 dengan skor 56 kategori kurang baik, indikator variabel Y_8 dengan skor 76 kategori cukup baik, indikator variabel Y_9 dengan skor 53 kategori kurang baik, indikator variabel Y_{10} dengan skor 66 kategori cukup baik, indikator variabel Y_{11} dengan skor 56 kategori kurang baik, indikator variabel Y_{12} dengan skor 50 kategori kurang baik, indikator variabel Y_{13} dengan skor 53 kategori kurang baik, indikator variabel Y_{14} dengan skor 50 kategori kurang baik, indikator variabel Y_{15} dengan skor 73 kategori cukup baik, indikator variabel Y_{16} dengan skor 73 kategori cukup baik, indikator variabel Y_{17} dengan skor 73 kategori cukup baik, indikator variabel Y_{18} dengan skor 56 kategori kurang baik, indikator variabel Y_{19} dengan skor 53 kategori kurang baik, indikator variabel Y_{20} dengan skor 73

kategori cukup baik, indikator variabel Y_{21} dengan skor 76 kategori cukup baik, indikator variabel Y_{22} dengan skor 78 kategori cukup baik, indikator variabel Y_{23} dengan skor 83 kategori sangat baik, indikator variabel Y_{24} dengan skor 76 kategori cukup baik, indikator variabel Y_{25} dengan skor 63 kategori cukup baik, indikator variabel Y_{26} dengan skor 60 kategori cukup baik.

B. Deskripsi Statistik

Metode analisis statistik inferensial, menggunakan analisis regresi sederhana yang bertujuan menguji atau membuktikan hubungan antara variabel indepen dan variabel dependen, secara operasional dalam penelitian ini adalah pengujian pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1). Hasil pengujian analisis regresi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Hasil Pengujian Regresi Variabel Model *Project Based Learning* (X_1) terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1)

Variabel	<i>Unstandardized coefficients</i>	t- hitung	Sig	Keterangan
Constant	93.639			
Model <i>Project Based Learning</i>	0.306	10.220	0.000	Signifikan
R Square	0.065			
F hitung	7.385			
Sig. F	0.000			

T_{tabel}	0.211
-------------	-------

Hasil pengujian regresi menunjukkan bahwa persamaan regresi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$Y = a + \beta x + \varepsilon$$

$$Y = 93.639 + 0.306 + \varepsilon$$

Tabel 4 menunjukkan nilai *Constant* atau *intercept* sebesar 93.639 berarti bahwa jika tidak ada kenaikan nilai dari Model *Project Based Learning* maka besarnya nilai Kemampuan Psikomotorik adalah sebesar 93.639. Koefisien regresi $\beta = 0.306$ menunjukkan bahwa setiap nilai Model *Project Based Learning* meningkat, maka nilai kemampuan psikomotorik akan meningkat sebesar nilai koefisien regresi β atau dengan kata lain setiap peningkatan Model *project based learning* dibutuhkan kemampuan psikomotorik sebesar 0.306 dengan asumsi variabel bebas yang lain tetap.

Nilai *R square* atau koefisien determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel bebas dan variabel terikat. Nilai koefisien determinasi (KD) sebesar $0.065 = 65\%$ berarti memiliki pengaruh kontribusi sebesar 65% terhadap variabel Kemampuan psikomotorik dan 35% lainnya di pengaruhi oleh faktor-faktor lain selain variabel model *project based learning* yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

Tabel 3.2 Hasil Pengujian Regresi Variabel Model *Project Based Learning* (X_1) terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2)

Variabel	<i>Unstandardized coefficients</i>	t- hitung	Sig	Keterangan
Constant	12.536			
Model <i>Project Based Learning</i>	0.615	0.681	0.000	Signifikan

R Square	0.040
F hitung	0.044
Sig. F	0.000
T_{tabel}	0.065

Hasil pengujian regresi menunjukkan bahwa persamaan regresi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$Y = a + \beta x + \varepsilon$$

$$Y = 12.536 + 0.615x + \varepsilon$$

Tabel 4 menunjukkan nilai *Constant* atau *intercept* sebesar 12.536 berarti bahwa jika tidak ada kenaikan nilai dari Model *Project Based Learning* maka besarnya nilai Pencapaian Hasil Belajar adalah sebesar 12.536. Koefisien regresi $\beta = 0.615$ menunjukkan bahwa setiap nilai Model *Project Based Learning* meningkat, maka nilai pencapaian hasil belajar akan meningkat sebesar nilai koefisien regresi β atau dengan kata lain setiap peningkatan Model *project based learning* dibutuhkan pencapaian hasil belajar sebesar 0.615 dengan asumsi variabel bebas yang lain tetap.

Nilai *R square* atau koefisien determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel bebas dan variabel terikat. Nilai koefisien determinasi (KD) sebesar $0.040 = 40\%$ berarti memiliki pengaruh kontribusi sebesar 40% terhadap variabel pencapaian hasil belajar dan 60% lainnya di pengaruhi oleh faktor-faktor lain selain variabel model *project based learning* yang tidak dianalisis dalam penelitian ini

Tabel 3.2 Hasil Pengujian Regresi Variabel Model *Project Based Learning* (X_1) terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1) dan Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2)

Variabel	<i>Unstandardized coefficients</i>	t- hitung	Sig	Keterangan

Constant	10.431			
Model <i>Project Based Learning</i>	0.546	0.654	0.000	Signifikan
R Square	0.061			
F hitung	0.043			
Sig. F	0.000			
T_{tabel}	0.071			

Hasil pengujian regresi menunjukkan bahwa persamaan regresi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$Y = a + \beta x + \varepsilon$$

$$Y = 10.431 + 0.061 + \varepsilon$$

Tabel 4 menunjukkan nilai *Constant* atau *intercept* sebesar 10.431 berarti bahwa jika tidak ada kenaikan nilai dari Model *Project Based Learning* maka besarnya nilai Kemampuan Psikomotorik dan Pencapaian Hasil Belajar adalah sebesar 10.431. Koefisien regresi $\beta = 0.061$ menunjukkan bahwa setiap nilai Model *Project Based Learning* meningkat, maka nilai pencapaian hasil belajar akan meningkat sebesar nilai koefisien regresi β atau dengan kata lain setiap peningkatan Model *project based learning* dibutuhkan Kemampuan psikomotorik dan pencapaian hasil belajar sebesar 0.061 dengan asumsi variabel bebas yang lain tetap.

Nilai *R square* atau koefisien determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel bebas dan variabel terikat. Nilai koefisien determinasi (KD) sebesar $0.061 = 61\%$ berarti memiliki pengaruh kontribusi sebesar 61% terhadap variabel kemampuan psikomotorik dan pencapaian hasil belajar dan 39% lainnya di pengaruhi oleh faktor-faktor lain selain variabel model *project based learning* yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

1. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil pengujian pengaruh variabel Model *project based learning* (X_1) terhadap kemampuan psikomotorik (Y_1), maka dapat dibuktikan bahwa variabel bebas, mempunyai pengaruh positif terhadap variabel terikat, untuk menguji hipotesis, maka dilakukan analisis dengan menggunakan uji t dengan tingkat signifikansinya 5% atau $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujiannya adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh Model *project based learning* terhadap kemampuan psikomotorik. Asumsi lainnya membandingkan nilai ρ probabilitas (Sig), dimana jika nilai ρ probabilitas (Sig) < 0.05 (*level of signifikansi*) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan terdapat pengaruh Model *project based learning* terhadap kemampuan psikomotorik pada siswa kelas XI MIPA SMAN 1 Balong.

Uji hipotesa yang telah dirumuskan dalam kajian ini, hasil menyatakan bahwa Model *project based learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan psikomotorik siswa kelas XI MIPA SMAN 1 Balong. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi sebesar 0.000 (probabilitas < 0.05) dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10.220 > 0.211$) yang berarti bahwa hipotesa yang dibuat dapat diterima.

Sedangkan, pada pengaruh variabel Model *project based learning* (X_1) terhadap Pencapaian hasil belajar siswa (Y_2) maka dapat dibuktikan bahwa variabel bebas, mempunyai pengaruh positif terhadap variabel terikat, untuk menguji hipotesis, maka dilakukan analisis dengan menggunakan uji t dengan tingkat signifikansinya 5% atau $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujiannya adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh Model *project based learning* terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Asumsi lainnya membandingkan nilai ρ probabilitas (Sig), dimana jika nilai ρ probabilitas (Sig) < 0.05 (*level of signifikansi*) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan terdapat pengaruh Model *project based learning* terhadap pencapaian hasil belajar siswa kelas XI

MIPA SMAN 1 Balong.

Uji hipotesa yang telah dirumuskan dalam kajian ini, hasil menyatakan bahwa Model *project based learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa kelas XI MIPA SMAN 1 Balong. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi sebesar 0.000 (probabilitas < 0.05) dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0.681 > 0.065$) yang berarti bahwa hipotesa yang dibuat dapat diterima.

2. Hasil Pengujian Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas

Uji validitas adalah kebenaran dan keabsahan instrument penelitian yang digunakan. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan (Arikunto, 1996: 158). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *Product Moment Karel Person*, dimana dengan mengkorelasikan jumlah skor faktor dengan skor total, jika korelasi positif dan besarnya 3,0 ke atas, dapat dianggap sebagai konstruksi kuat atau instrument memiliki validitas yang baik.

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Validitas Model *Project Based Learning* (X)

Variabel	Item	Korelasi	Keterangan
	X_1	0.548	Valid
	X_2	0.793	Valid
	X_3	0.757	Valid
	X_4	0.972	Valid
	X_5	0.660	Valid
	X_6	0.488	Valid
	X_7	0.587	Valid
	X_8	0.654	Valid
	X_9	0.700	Valid

<i>Model Project Based Learning</i>	X_{10}	0.922	Valid
	X_{11}	0.726	Valid
	X_{12}	0.587	Valid
	X_{13}	0.751	Valid
	X_{14}	0.913	Valid
	X_{15}	0.654	Valid
	X_{16}	0.751	Valid
	X_{17}	0.881	Valid
	X_{18}	0.300	Valid
	X_{19}	0.726	Valid
	X_{20}	0.488	Valid
	X_{21}	0.700	Valid
	X_{22}	0.913	Valid
	X_{23}	0.881	Valid
	X_{24}	0.529	Valid
	X_{25}	0.304	Valid
X_{26}	0.360	Valid	

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Validitas Kemampuan Psikomotorik Siswa (Y_1)

Variabel	Item	Korelasi	Keterangan
	X_1	0.483	Valid
	X_2	0.320	Valid
	X_3	0.347	Valid
	X_4	0.483	Valid

Kemampuan Psikomotorik (Y_1)	X_5	0.471	Valid
	X_6	0.696	Valid
	X_7	0.587	Valid
	X_8	0.971	Valid
	X_9	0.508	Valid
	X_{10}	0.514	Valid
	X_{11}	0.746	Valid
	X_{12}	0.664	Valid
	X_{13}	0.718	Valid
	X_{14}	0.693	Valid
	X_{15}	0.793	Valid
	X_{16}	0.653	Valid
	X_{17}	530	Valid
	X_{18}	0.550	Valid
	X_{19}	0.717	Valid
	X_{20}	0.614	Valid
	X_{21}	0.612	Valid
	X_{22}	0.617	Valid
	X_{23}	0.648	Valid
	X_{24}	0.645	Valid
	X_{25}	0.717	Valid
	X_{26}	0.528	Valid

Tabel 5.1 Hasil Pengujian Validitas Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2)

Variabel	Item	Korelasi	Keterangan
----------	------	----------	------------

Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2)	X_1	0.528	Valid
	X_2	0.479	Valid
	X_3	0.580	Valid
	X_4	0.401	Valid
	X_5	0.601	Valid
	X_6	0.415	Valid
	X_7	0.654	Valid
	X_8	0.758	Valid
	X_9	0.746	Valid
	X_{10}	0.475	Valid
	X_{11}	0.766	Valid
	X_{12}	0.709	Valid
	X_{13}	0.737	Valid
	X_{14}	0.479	Valid
	X_{15}	0.360	Valid
	X_{16}	0.653	Valid
	X_{17}	456	Valid
	X_{18}	0.542	Valid
	X_{19}	0.717	Valid
	X_{20}	0.614	Valid
	X_{21}	0.522	Valid
	X_{22}	0.617	Valid
	X_{23}	0.640	Valid
	X_{24}	0.687	Valid
	X_{25}	0.355	Valid

	X_{26}	0.453	Valid
--	----------	-------	-------

Berdasarkan hasil uji validitas Model *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Psikomotorik dan Pencapaian Hasil Belajar Siswa pada tabel di atas menunjukkan hasil nilai koefisien korelasi (r) lebih besar dari 0,03. Sehingga variabel pada tiap item pertanyaan dapat dikatakan valid dan dapat digunakan dalam pengolahan data selanjutnya.

Uji Reliabilitas

Instrumen penelitian secara teoritis harus memenuhi kualifikasi konsistensi internal atau kehandalan (reliable), secara teknis kehandalan (reliable) elemen instrument dipenuhi dengan melakukan pengujian reliabilitas terhadap item kuisisioner (dilakukan sebelum isi kuisisioner dianalisis lebih lanjut). Uji reliabilitas adalah suatu nilai yang menunjukkan konsistensi suatu alat pengukuran di dalam mengukur gejala yang sama. Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsiten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap pernyataan yang sama menggunakan alat ukur yang sama pula.

Teknik pengujian reliabilitas menggunakan koefisien *alpha cronbach*, dengan taraf nyata sebesar 5%. Kriteria indeks *reliabilitas* adalah sebagai berikut:

Tabel 5.2 Kriteria Indeks Reliabilitas

No.	Interval	Kriteria keandalan
1.	0,200 < 0,200	Sangat lemah
2.	0,200 - 0,399	Lemah
3.	0,400 - 0,499	Cukup kuat
4.	0,500 - 0,799	Kuat
5.	0,800 – 1,000	Sangat kuat

Tabel 6.1 Hasil Pengujian Reliabilitas

Variabel	Alpha	Cronbach Alpha	Reliabilitas
Model <i>Project Based Learning</i>	0,860	0,6	Reliabel
Kemampuan Psikomotorik	0,904	0,6	Reliabel
Pencapaian Hasil Belajar Siswa	0,932	0,6	Reliabel

Berdasarkan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha*, semua item yang dikumpulkan melalui instrument penelitian adalah reliable/ handal karena *Alpha* lebih besar dari 0,06. Sehingga dapat digunakan dalam pengolahan data selanjutnya.

C. Pembahasan

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif, analisis jalur dan uji t (uji parsial)

1. Mean Masing-masing variabel

Model Project Based Learning (X)

$$\text{Mean (Rata-rata)} = \frac{\text{Jumlah seluruh data}}{\text{Banyak data}}$$

$$= \frac{769}{26}$$

$$= 29,57$$

Dari hasil analisis deskriptif setiap item-item variabel Model *Project Based Learning* diperoleh rata-rata mean sebesar 29,57 yang berarti Responden memberikan respon yang sangat positif (sangat baik). pada seluruh pernyataan variabel model *project based learning* (X).

Kemampuan Psikomotorik (Y_1)

Dari hasil analisis deskriptif setiap item-item variabel Kemampuan Psikomotorik diperoleh

rata-rata sebesar 63,69 yang berarti responden memberikan respon sangat positif (sangat baik) pada seluruh pernyataan variabel kemampuan psikomotorik (Y_1).

$$\begin{aligned}\text{Mean (Rata-rata)} &= \frac{\text{Jumlah seluruh data}}{\text{Banyak data}} \\ &= \frac{1656}{26} \\ &= 63,69\end{aligned}$$

Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2)

$$\begin{aligned}\text{Mean (Rata-rata)} &= \frac{\text{Jumlah seluruh data}}{\text{Banyak data}} \\ &= \frac{1596}{26} \\ &= 61,38\end{aligned}$$

Dari hasil analisis deskriptif setiap item-item variabel Pencapaian Hasil Belajar Siswa diperoleh rata-rata mean sebesar 61,38 yang berarti Responden memberikan respon yang sangat positif (sangat baik). pada seluruh pernyataan variabel Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2).

2. Analisis Jalur

Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat pengaruh pada suatu hubungan kausal yang dilakukan dari hasil menyebarkan kuisioner. Berdasarkan perhitungan analisis jalur dengan program SPSS 17.00 for Windows diperoleh hasil.

a. Analisis Jalur Persamaan Regresi Model Pertama Model *Project Based Learning* (X) terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1)

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui pengaruh yang signifikan antara variabel Model *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Psikomotorik. Dari hasil uji koefisien path pada tabel 1 didapatkan nilai sig.f sebesar 0,044 (Sig. F < 0,05), sehingga H_0 ditolak, karena H_0 ditolak maka hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama (simultan) antara Model *Project Based Learning* terhadap

Kemampuan Psikomotorik dapat diterima.

Tabel 6.2 Rekapitulasi Analisis Antara X terhadap Y_1

Variabel Bebas	Standarized Koefisien beta	t hitung	Sign t	Ket
X	0,043	10,220	0,000	.Sig

Variabel Terikat : Y_1

R : 0,043

R square (R²) : 0,002

Adjusted R Square : 0,040

F hitung : 0,044

Sig F : 0,835

Sumber : Lampiran output SPSS

Adapun pengujian secara parsial dari variabel bebas adalah sebagai berikut :

Pengaruh variabel Model *Project Based Learning* (X) terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1). Dari hasil perhitungan secara variabel Model *Project Based Learning* (X) mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1) pada tingkat kesalahan 0,05 ($\alpha = 5\%$) apabila variabel lain diasumsikan konstan. Hal ini dapat dibuktikan dengan besarnya koefisien path sebesar 0,043 dengan nilai Sig.t sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$) maka secara parsial variabel Model *Project Based Learning* (X) berpengaruh signifikan terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1).

Besarnya sumbangan (kontribusi) variabel Model *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Psikomotorik dapat dilihat dari nilai Adjusted R Square yang sebesar 0,040.

Artinya bahwa 40% variabel kemampuan psikomotorik akan dipengaruhi oleh variabel besarnya, yaitu Model *Project Based Learning*. Sedangkan sisanya 60% variabel kemampuan psikomotorik akan dipengaruhi oleh variabel-variabel yang lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

b. Analisis Jalur Persamaan Regresi Model Kedua Model *Project Based Learning* (X) terhadap Hasil Belajar (Y_2)

Tabel 7.1

Variabel Bebas	Standarized	t hitung	Sign t	Ket
X	Koefisien beta 0,485	0,681	0,000	.Sig
Y_2	0,043	2,717	0,012	.Sig

Variabel Terikat : Y_2

R : 0,485

R square (R²) : 0,235

Adjusted R Square : 0,203

F hitung : 7,385

Sig F : 0,012

Lampiran Output SPSS

Adapun pengujian secara parsial masing-masing variabel bebas adalah Pengaruh Variabel Model *Project Based Learning* (X) terhadap Hasil Belajar Y_2 . dari hasil perhitungan secara parsial variabel Model *Project Based Learning* (X) mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar (Y_2) pada tingkat kesalahan 0,05 ($\alpha = 5\%$) apabila variabel lain diasumsikan konstan. Hal ini dapat dibuktikan dengan besarnya

koefisien path sebesar 0,485 dengan nilai sig.t sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$), maka secara parsial variabel Model *Project Based Learning* (X) berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa (Y_2).

c. Analisis Jalur Persamaan Regresi Model Ketiga Model *Project Based Learning* (X) terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1) dan Pencapaian Hasil Belajar (Y_2)

Tabel 7.1

Variabel Bebas	Standarized	t hitung	Sign t	Ket
X	Koefisien beta 0,465	0,654	0,000	.Sig
Y_1, Y_2	0,042	2,563	0,014	.Sig

Variabel Terikat : Y_1, Y_2

R : 0,465

R square (R²) : 0,236

Adjusted R Square : 0,207

F hitung : 7,345

Sig F : 0,014

Adapun pengujian secara parsial masing-masing variabel bebas adalah Pengaruh variabel Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1) dan Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2). Dari hasil perhitungan secara parsial variabel Model *Project Based Learning* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1) dan Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2) pada tingkat

kesalahan 0,05 ($\alpha = 5\%$) apabila variabel lain diasumsikan konstan. Hal ini dapat dibuktikan dengan besarnya koefisien path sebesar 0,042 dengan nilai Sig.t sebesar 0,014 ($0,014 < 0,05$). Maka secara parsial variabel Model *Project Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1) dan pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2).

Besarnya sumbangan (kontribusi) variabel Model *Project Based Learning* dan Kemampuan Psikomotorik terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa dapat dilihat dari nilai Adjusted R Square yaitu sebesar 0,236. Artinya bahwa 23,6% variabel Hasil Belajar Siswa akan dipengaruhi oleh variabel bebasnya, yaitu Model *Project Based Learning* dan Kemampuan Psikomotorik. Sedangkan sisanya 76,4% variabel Pencapaian Hasil Belajar Siswa akan dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

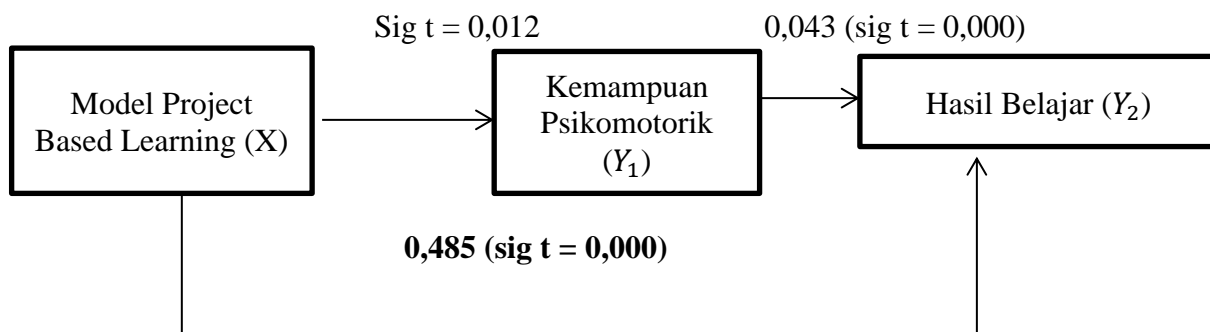
c. Pengaruh Secara Tidak Langsung

Hasil uji juga menunjukkan adanya pengaruh tidak langsung dari Model *Project Based Learning* (X) terhadap Pencapaian Hasil Belajar (Y_2) melalui kemampuan Psikomotorik (Y_1). Besar pengaruh tidak langsung adalah sebesar $0,043 \times 0,485 = 0,020855$ atau dibulatkan menjadi 0,020. Hubungan Model *Project Based Learning* terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa lebih banyak dijelaskan oleh Pengaruh secara langsung yaitu sebesar 0,485 dibandingkan oleh pengaruh secara tidak langsung yaitu sebesar 0,020.

Model akhir dari analisis jalur baik persamaan regresi jalur pertama maupun persamaan regresi jalur kedua adalah sebagai berikut.

Gambar 2.1

Model Analisis Jalur Keseluruhan



d. Hasil dan Pembahasan

Pengaruh Model Project Based Learning (X) terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y₁).

Berdasarkan analisis peneliti, ada dua komponen yang menjadi bahan penelitian yaitu Kemampuan Psikomotorik dan Pencapaian Hasil Belajar Siswa pada materi pembelajaran pengurusan jenazah. Dalam penelitian ini ada dua konsep yang perlu dioperasionalkan agar dapat diukur, yaitu pemahaman materi penyelenggaraan jenazah dan keterampilan shalat jenazah. Pada kemampuan psikomotorik siswa yang dinilai adalah bagaimana siswa mempraktikkan shalat jenazah, maka indikatornya adalah sebagai berikut:

- a. Siswa melafalkan niat shalat jenazah
- b. Siswa mengangkat tangan dengan benar ketika takbir
- c. Siswa melafalkan do'a shalat jenazah (takbir ke 2, 3, dan 4)
- d. Siswa mempraktekkan sunnah-sunnah shalat jenazah

Berdasarkan analisis statistik inferensial dengan menggunakan analisis jalur (path

analysis), menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara Model *Project Based Learning* (X) terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1) hipotesis tersebut terbukti dan dapat diterima. Pengaruh tersebut signifikan, sehingga semakin dilaksanakan dengan baik Model *Project Based Learning* (X) yang diberikan oleh siswa kelas XI IPA 1 akan dapat memberikan peningkatan kemampuan Psikomotorik. Kesimpulan yang diperoleh adalah bahwa variabel Model *Project Based Learning* (X) merupakan variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan Psikomotorik (Y_1) hal ini ditunjukkan dengan sig. t sebesar 0,000 dengan alpha 0,05 ($0,000 < 0,05$) berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selain itu, hasil analisis deskriptif dari setiap item-item variabel Model *Project Based Learning* diperoleh rata-rata mean sebesar 29,57 yang berarti Model *Project Based Learning* pada siswa kelas XI SMAN 1 Balong telah berjalan dengan baik. Dari nilai adjusted R square menunjukkan nilai sebesar 0,040 atau 40 %. Artinya bahwa kemampuan Psikomotorik (Y_1) dipengaruhi sebesar 40% oleh Model *Project Based Learning* (X). Sedangkan sisanya sebesar 60% dipengaruhi oleh variabel lain di luar variabel bebas yang diteliti.

Dari penjelasan di atas dapat diartikan bahwa kemampuan psikomotorik yang ada pada siswa dipengaruhi oleh penerapan Model *Project Based Learning*, hal ini dikarenakan karena adanya keterampilan yang akan berkembang jika sering dipraktikkan ini dapat diukur berdasarkan jarak, kecepatan, ketepatan, teknik, dan cara pelaksanaan. Pada Model *Project Based Learning*, memberikan kesempatan pada siswa untuk memperdalam pengetahuannya sekaligus mengembangkan kemampuan melalui kegiatan keterampilan pada siswa.

Sesuai dengan pendapat Wahyuni (2019) *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan permasalahan (problem) sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengaplikasikan sebuah karya dari siswa. Melalui hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan Psikomotorik dapat terbentuk apabila terdapat Penerapan Model *Project Based Learning*,

model *Project Based Learning* akan dapat mempengaruhi Kemampuan Psikomotorik Siswa.

Pengaruh Model *Project Based Learning* (X) terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y₂)

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada variabel pencapaian hasil belajar, peneliti menggunakan kemampuan kognitifnya, yakni pemahaman materi penyelenggaraan jenazah, dengan indikator sebagai berikut:

- a. Siswa mampu menjelaskan pengertian shalat jenazah
- b. Siswa mampu menerangkan hukum shalat jenazah
- c. Siswa mampu mengemukakan syarat-syarat shalat jenazah
- d. Siswa mampu mengemukakan rukun shalat jenazah.

Berdasarkan analisis statistik inferensial dengan menggunakan analisis jalur (path analysis), menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara Model *Project Based Learning* (X) terhadap Hasil Belajar Siswa (Y₂) hipotesis tersebut terbukti dan dapat diterima. Pengaruh tersebut signifikan, sehingga semakin dilaksanakan dengan baik Model *Project Based Learning* yang diberikan peneliti oleh siswa kelas XI IPA 1.

Kesimpulan yang diperoleh adalah bahwa Model *Project Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa. Variabel model *Project Based Learning* (X) merupakan variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap pencapaian Hasil Belajar (Y₂). Hal ini ditunjukkan dengan sig.t sebesar 0,000 dengan alpha 0,05 (0,000<0,05) berarti H₀ ditolak dan H_a diterima.

Dari hasil pembahasan di atas, dapat diketahui bahwa Model *Project Based Learning* (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Pencapaian Hasil Belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pelaksanaan praktikum dalam mengurus jenazah mulai dari memandikan, mengkafani, menshalatkan sampai menguburkan dengan menggunakan Model *Project Based Learning* yang memicu siswa untuk terjun langsung dalam eksplorasi sebuah

karya yang berupa pembuatan video, akan mengembangkan segi kemampuan psikomotoriknya, sehingga dapat tercapai hasil belajar dari keseluruhan penilaian. Pencapaian hasil belajar siswa dapat dilihat dari segi kemampuan psikomotorik siswa yang diteliti dengan berbagai macam model penilaian/ rubrik penilaian.

Sesuai pendapat Daryanto dan Raharjo (2012: 162) *Project Based Learning* atau PjBL adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dan beraktifitas secara nyata.

Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1) dan Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2)

Berdasarkan asumsi dari peneliti, bahwasannya Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang efektif digunakan. Karena, pada model tersebut memungkinkan siswa untuk merefleksikan ide dan pendapat mereka sendiri, dan membuat keputusan yang mempengaruhi hasil *project* dan proses pembelajaran secara umum, dan mempresentasikan hasil akhir dari produk tersebut

Dengan demikian, dua konsep tersebut direalisasikan menjadi satu pelaksanaan yakni dengan model *Project Based Learning* pembuatan minivideo yang ditugaskan untuk siswa secara kolaboratif.

Berdasarkan analisis statistik inferensial dengan menggunakan analisis jalur (*path analysis*), menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara Model *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1) dan Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2) hipotesis tersebut terbukti dan dapat diterima. Pengaruh tersebut signifikan, sehingga semakin meningkat kemampuan Psikomotorik Siswa maka dapat meningkatkan pula pencapaian hasil belajar siswa. Kesimpulan yang diperoleh adalah bahwa kemampuan Psikomotorik berpengaruh signifikan terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa. Pengaruh variabel Kemampuan Psikomotorik (Y_1) merupakan variabel yang berpengaruh secara signifikan

terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2), hal ini ditunjukkan dengan sig.t sebesar 0,012 dengan alpha 0,05 ($0,012 < 0,05$) berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil kuisioner diperoleh rata-rata mean sebesar 91,73 dimana menunjukkan bahwa kemampuan psikomotorik yang ada pada siswa kelas XI MIPA 1 Balong sangat baik. Sedangkan dari hasil kuisioner berdasarkan pencapaian hasil belajar siswa diperoleh rata-rata mean sebesar 63,69 dimana menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Balong sudah cukup baik. Kemampuan psikomotorik sangat diperlukan agar dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan pembahasan hasil di atas, dapat diketahui bahwa model *Project Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Pencapaian Hasil Belajar siswa melalui kemampuan psikomotorik, hal ini menunjukkan bahwa adanya keterampilan, pengembangan kreatifitas anak dalam menciptakan sebuah karya dari kemampuan psikomotorik para siswa merasa puas terhadap pencapaian hasil belajarnya. Hasil karya yang sudah direalisasikan yakni pembuatan minivideo yang telah dibuat siswa secara berkelompok.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

- 1) Terdapat pengaruh signifikan antara variabel Model *Project Based Learning* (X), terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1) pada siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Balong. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis Variabel Model *Project Based Learning* (X) merupakan variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1) hal ini ditunjukkan dengan sig.t sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa Model *Project Based Learning* (X) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel Kemampuan Psikomotorik (Y_1).
- 2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Model *Project Based Learning* (X) terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2) pada siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Balong Kab. Ponorogo. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis Variabel Model *Project Based Learning* (X) merupakan variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2) hal ini ditunjukkan dengan sig.t sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa Model *Project Based Learning* (X) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2).
- 3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara Model *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Psikomotorik (Y_1) dan Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2). Analisis data statistik menunjukkan bahwa variabel Kemampuan Psikomotorik (Y_1) merupakan variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2), hal ini ditunjukkan dengan sig.t sebesar 0,014 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa Model *Project Based Learning*

mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel Kemampuan Psikomotorik (Y_1) dan Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Y_2).

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, penulis mencoba memberikan saran yang dapat membantu memecahkan masalah pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan psikomotorik dan pencapaian hasil belajar PAI kelas XI SMAN 1 Balong. Adapun saran dari penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Dengan penerapan model pembelajaran yang menumbuhkan peningkatan terhadap kemampuan psikomotorik dan hasil belajar siswa seperti model pembelajaran *project based learning* ini diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam proses pembelajaran di kelas dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

2. Bagi Guru

Guru bisa menjadikan model pembelajaran *project based learning* sebagai model yang diterapkan di sekolah guna untuk lebih menumbuhkan kemampuan psikomotorik dan pencapaian hasil belajar siswa.

3. Bagi sekolah

Dengan melihat hasil belajar para siswa, sekolah dapat mengupayakan peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model *project based learning* yang dapat menambah meningkatkan kemampuan psikomotorik para siswanya dan memperoleh hasil belajar sesuai yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asiah Nur. *Inovasi Pembelajaran*. Bandar Lampung: Anugrah Raharja, 2014
- Asra, Sumiati. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima, 2007.
- Apriany Wiki dkk. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu," *Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 1. (2020).
- Aulia Utami Puteri. "Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kemampuan Psikomotorik siswa." *Pendidikan Tambusai*. 2 (2021).
- Anisatun Nafi'ah Siti. *Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Sleman: AR-Ruzz Media, 2008.
- Anni Tri Catharina. *Psikologi Belajar*. Semarang: IKIP Semarang Press, 2004.
- Arikunto Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Badar al-Tabany Trianto Ibnu. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progesif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasi pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/ KTI)*. Jakarta: Prenada Media, 2014.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa, 2012.
- Depdiknas. *Pengembangan Perangkat Penilaian Pesikomotor*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2008.
- Dessy Wulansari Andhita. *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktek dengan Menggunakan SPSS*. Ponorogo: STAIN Po Press, 2012.
- Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemah. Jakarta: Proyek Pengabdian Kitab Suci Al-Qur'an, 1984.
- Dermawan Deni. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

- Dwi Rezeki Rina dkk. *Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning(PjBL) Disertai Dengan Peta Konsep Untuk Meningkatkan Prestasi dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Redoks kelas X-3 SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2013/2014, Jurnal Pendidikan Kimia, 2015.*
- Erlinawati. *Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Sikap Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X Di SMAN 7 Bandar Lampung, Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.*
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Ihsan Fuad. *Dasar-dasar Kependidikan.* Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an, 1984.
- Jaya Indra. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan.* Medan: Perdana Publishing, 2018.
- Khafidin Zainal. *Pengembangan Perangkat Penilaian Psikomotorik.* Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Kurniawan Heru. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013).* Jakarta: Prenada Media Group, 2015.
- Kamaruddin Fatmah dkk, "Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Pinrang" dalam Artikel Ilmiah Universitas Negeri Makassar.
- Khanifah Linda Nur. "Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Dan Keterampilan Kolaborasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Pada Tema Cita-citaku, dalam Jurnal E-Journal Universitas Islam Darul Ulum Lamongan.
- Muhlisin Riadi, "Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning/PjBL), (www.kajianpustaka.com).

- Mohammad Sulton, Istiomah. *“Sukses Uji Kompetensi Guru*. Jakarta: Niaga Swadaya, 2013.
- Margono S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Mujiono, Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Nazir Moh. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003.
- Oman Fathurohman. *Model-model Pembelajaran Yang Efektif*. Cirebon: STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2018.
- PP No 19 Tahun 2005 Pasal 19 ayat 1.
- Purwanto Ngalm M. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.
- Rijal. *“Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning/ PjBL)*, 2018, (www.rijal09.com).
- Rusman. *“Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016.
- Sumantri Mohammad Syarif. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016.
- Sudjana Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Sofyan Ahmad, dkk. *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi*. Jakarta: UIN Jakarta Press, 2006.
- Syah Muhibin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011.
- Sulastri, dkk. *“Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN Limbo Makmur Kecamatan Bumi Jaya, Kreatif*. (2016) 90-103.
- Suprijono Agus. *“Cooperativ Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM”*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.

- Saerozi. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berorientasi *Ecopreneurship* dan Motivasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pengelasan di Sekolah Menengah Kejuruan”. *Pendidikan Teknik Mesin*, 1. (2017).
- Suprihatiningrum Jamil. “*Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*”. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2016.
- Sudrajat Subhana. *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia, 2005.
- Ula S Shoimatul. *Revolusi Belajar: Optimalisasi Kecerdasan Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Widyastono Hery, PU. *Pengembangan Kurikulum DI ERA otonomi Daerah dari kurikulum 2004. 2006, ke kurikulum 201*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Wajdi Fathullah. “Implementasi *Project Based Learning* dan Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Drama Indonesia”. *Pendidikan*, 1.(2017)
- Yatim Riyanto. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: SIC, 2010.
- Yulianto Aris, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis *Lesson Study* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa," *Pendidikan*, 3 (Maret 2017)
- Zuhairini. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang: UIN Pers, 2000

