

Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Menggunakan Media *Flip Chart* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas VII MTS PSM Tanen Rejotangan

Nur Eviani

Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Email: nureviani21@gmail.com

Nur Isroatul Khusna

Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Email: ni.khusna_26@uinsatu.ac.id

Alamat: JL. Mayor Sujadi Timur No. 46 Plosokandang, Indonesia Tulungagung

Abstract. *Learning models and also media that are less varied in learning can cause students to become bored and get bored quickly, and the lack of precise selection of learning models in conveying material also causes low student learning outcomes, which is the background of this research. This learning uses the Project Based Learning model using Flip Chart media which is carried out at the MTs PSM Tanen Rejotangan school which is considered to be able to improve student learning outcomes. The purpose of this research is to find out the planning, describe the implementation of learning and also the implications of applying the Project Based Learning model using Flip Chart media. This study uses a mixed methods research method. This type of research uses statistical descriptive quantitative and descriptive qualitative. Qualitative data collection techniques used in this study were observation, interviews, and documentation, while quantitative research used data collection with questionnaires. Qualitative data analysis was in the form of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions, while quantitative data analysis used the form of single tabulations and percentages. The research results from the implementation of this learning model can improve student learning outcomes in the cognitive, affective and psychomotor aspects of students.*

Keywords: *Project Based Learning, Flip Chart, Learning Outcomes*

Abstrak. Model pembelajaran dan juga media yang kurang bervariasi dalam pembelajaran dapat menyebabkan siswa menjadi jenuh dan cepat bosan, serta kurang tepatnya memilih model dalam pembelajaran dalam menyampaikan materi juga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, hal itu yang menjadi latar belakang dilakukannya penelitian tersebut. Pembelajaran tersebut menggunakan model *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart* yang dilakukan di sekolah MTs PSM Tanen Rejotangan dinilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui perencanaan, mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dan juga implikasi dari penerapan model *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart*. Penelitian ini menggunakan menggunakan metode penelitian *mixed methods*. Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif deskriptif statistik dan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan penelitian kuantitatif menggunakan pengumpulan data dengan kuesioner. Analisis data kualitatif berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan kuantitatif menggunakan analisis data berupa tabulasi tunggal dan presentase. Hasil penelitian dari Implementasi model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.

Kata Kunci: *Project Based Learning, Flip Chart, Hasil Belajar*

LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini sangatlah pesat. Pendidikan merupakan suatu proses yang mampu meningkatkan kualitas hidup manusia. dengan adanya pendidikan, wawasan beserta pengetahuan manusia akan mempunyai fikiran yang luas. Dalam bidang pendidikan peran seorang guru yaitu sebagai tenaga pendidik yang membimbing siswa agar mampu memahami ilmu pengetahuan dan bisa mengganti keadaan siswa dari yang tidak faham menjadi faham dan juga yang menjadi faktor penentu utama dalam pendidikan yaitu pertumbuhan ekonomi melalui peningkatan produktivitas tenaga kerja terdidik, guru berperan dalam mengelola proses pembelajaran sehingga arah dan tujuan dapat tercapai (Khusna et al. 2022). Proses pembelajaran harus benar-benar memperhatikan keterlibatan siswa. Oleh karenanya pembelajaran yang berlangsung di kelas (sekolah formal) tidak lagi berlangsung satu arah yaitu penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik, melainkan berlangsung dua arah, peserta didik juga terlibat aktif dalam mengkonstruksi pemahamannya sendiri tentang materi secara mendalam. Dengan mengkonstruksi pemahamannya sendiri, proses pembelajaran yang dialami siswa akan lebih bermakna. Dalam proses pembelajaran harus terdapat adanya suatu aktivitas, tidak hanya guru yang melakukan aktifitas melainkan membutuhkan aktivitas siswa. Dengan adanya aktivitas siswa di dalam pembelajaran maka dapat mengembangkan dan merangsang bakat yang dimilikinya, membuat siswa cenderung untuk ikut aktif dan dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran. Adanya aktivitas siswa maka proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang saling berhubungan antara peran manusia dalam bermasyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi (Nadhir, 2009). Adapun tujuan dari pembelajaran IPS yaitu untuk menyiapkan individu dengan pembekalan yang mumpuni dalam peranannya sebagai masyarakat nantinya. Ilmu pengetahuan sosial bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan sosial yang berguna bagi kemajuan dirinya baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat (Muhammad 2019). Sebagai anggota masyarakat sangat erat dengan hak dan kewajibannya sebagai warga Negara (Bungalangan 2020). Banyak kasus yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih banyak yang di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) ini dikarenakan proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran IPS dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kurangnya bervariasi dalam proses pembelajaran yang diterapkan serta media atau sarana yang masih kurang mendukung pembelajaran siswa di dalam kelas.

Berdasarkan hasil dari pra observasi awal yang dilakukan peneliti di MTs PSM Tanen Rejotangan tepatnya di kelas VII-B, masih banyak ditemui beberapa permasalahan saat pembelajaran berlangsung yaitu siswa ketika proses pembelajaran masih ramai dan berbicara sendiri dengan teman sebangkunya sehingga tidak memperhatikan penuh materi yang dijelaskan oleh guru, dan juga ketika para siswa disuruh untuk mencatat materi yang diajarkan bahkan ada sebagian anak yang tidak mau mencatat, siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran seperti tidak adanya pertanyaan dari siswa terkait materi pembelajaran, kurangnya minat beserta motivasi belajar siswa dan lebih suka beraktifitas di luar kelas dari pada didalam kelas dan membuat siswa tidak fokus dalam pembelajaran, hal tersebut menyebabkan pemahaman siswa yang menurun, dan hasil belajar siswa yang rendah. Sehingga hasil belajar siswa berada dibawah rata-rata dalam ketuntasan hasil belajar. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang diterapkan di kelas kurang menarik. Sehingga membutuhkan perhatian khusus dari guru maupun orang tua untuk memberikan pendidikan yang ekstra dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah.

Untuk menanggapi permasalahan tersebut, model pembelajaran yang lain perlu diterapkan yaitu model pembelajaran yang lebih berpusat kepada siswa (*student centered*) dan dapat mengembalikan semangat serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) salah satu model yang cukup aktif untuk menunjang ketrampilan dan keberhasilan belajar siswa. *Project Based Learning* merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk membuat atau mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran (Nugraha, Tuken, and Hakim 2021). Proyek yang dibuat yaitu proyek yang telah ditentukan oleh guru. Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan (Jayanti Kusuma 2018).

Proyek atau karya yang nantinya akan diciptakan dan dihasilkan oleh siswa berupa proyek yang inovatif dan unik, siswa juga dapat memvariasikan proyek yang ada menjadi produk yang lebih baru daripada sebelumnya. Maka dari itu proyek yang mampu mengembangkan minat, kreativitas serta hasil belajar siswa dalam model *Project Based Learning* adalah dengan pembuatan *Flip Chart*. *Flip Chart* merupakan kumpulan ringkasan, konsep, gambar, tabel, skema yang digantung pada suatu tiang gantungan kecil dengan cara dibuka secara berurutan berdasarkan topik materi pembelajaran dengan membalik satu persatu

(Rachmad 2018). Media *Flip Chart* memiliki kelebihan yaitu dapat menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas, sehingga dengan pembuatan proyek *Flip Chart* pada model pembelajaran *Project Based Learning* yang melibatkan siswa diharapkan dapat meningkatkan kreativitas beserta hasil belajar siswa.

KAJIAN TEORITIS

Project Based Learning

Menurut Sani *Project Based Learning* merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk membuat atau mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran (Nugraha et al. 2021)

Wina juga berpendapat bahwasanya *Project Based Learning* ialah kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan terhadap siswa untuk menyelesaikan sebuah kerja proyek, artinya siswa diberikan tugas untuk membuat sebuah proyek sesuai dengan apa yang telah mereka pelajari (Surya, Relmasira, and Hardini 2018).

Flip Chart

Flip Chart ialah lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50x75 cm, atau ukuran yang lebih kecil 21x28 cm sebagai *Flipbook* yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. *Flip Chart* dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan pembelajaran. Dalam penggunaannya dapat dibalik jika pesan dalam lembaran depan sudah ditampilkan dan diganti dengan lembaran berikutnya yang sudah disediakan (Rachmad 2018). Sedangkan menurut pendapat Sadiman, media *Flip Chart* adalah media dalam bentuk visual yang termasuk dalam jenis bagan atau *Chart*. *Flip Chart* sendiri menyuguhkan setiap informasi disetiap bagian-bagiannya.

Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik, beliau menyatakan bahwasanya hasil belajar tampak sebagai terjadinya tingkah laku pada diri siswa yang dapat diukur pada perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan, perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya sebuah peningkatan serta pengemabngan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya (Siregar 2019)

Hamdani juga berpendapat bahwasanya definisi dari hasil belajar merupakan suatu perubahan pada seseorang atau individu yang belajar, bukan hanya mengenai pengetahuan melainkan berbentuk juga kecakapan atau penghayatan pada diri pribadi individu untuk belajar (Siregar 2019). berdasarkan Taksonomi Bloom, mendefinisikan bahwa hasil belajar dicapai

melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Ihwan Mahmudi et al. 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mix-method*), yaitu penelitian yang menggabungkan dua bentuk pendekatan, yaitu kualitatif dan kuantitatif (Nia and Loisa 2019). Jenis penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif statistik. Teknik pengumpulan data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan penelitian kuantitatif menggunakan pengumpulan data dengan kuesioner. Analisis data kualitatif berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan kuantitatif menggunakan analisis data berupa tabulasi tunggal dan presentase dengan rumus sebagai berikut: (Khusna 2017).

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

P = Keterangan

f = frekuensi seringnya muncul tiap jawaban

n = banyaknya responden

HASIL PEMBAHASAN

Perencanaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Menggunakan Media *Flip Chart* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan

Hasil penelitian yang dilakukan untuk mengetahui perencanaan implementasi model *Project Based Learning* menggunakan *Flip Chart*, pelaksanaan pembelajaran dan juga implikasi dari proses pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* menggunakan *Flip Chart* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. berikut ini uraian dari implementasi model *Project Based Learning* menggunakan *Flip Chart* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan.

Berdasarkan, hasil penemuan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan menggunakan *Flip Chart* yaitu dengan membuat perencanaan yang sudah tersusun secara terstruktur. Perencanaan tersebut diantaranya yaitu dengan melihat dan menganalisis terlebih dahulu karakter dan kondisi siswa, menyusun tujuan pembelajaran, kemudian menyusun

rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan menyusun lembar kerja siswa sebagai bahan evaluasi.

Pelaksanaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Menggunakan Media *Flip Chart* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan

Pelaksanaan pada pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* menggunakan *Flip Chart* yaitu terdiri dari beberapa langkah yang harus dilaksanakan dalam pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran tersebut yaitu terdiri dari 3 bagian kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pembukaan yaitu guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, lalu siswa mengawali pembelajaran dengan membaca do'a dengan dipimpin oleh ketua kelas, kemudian guru mengecek kehadiran siswa untuk mengetahui siswa yang berhalangan hadir, kemudian guru mengawali dengan memberikan apersepsi (kegiatan sebelum memasuki kegiatan pembelajaran inti untuk menarik perhatian siswa agar fokus terhadap proses pembelajaran) mengenai materi yang akan di bahas, kemudian guru menyampaikan inti tujuan pembelajaran.

Selanjutnya yaitu proses pembelajaran pada kegiatan inti dengan menerapkan model *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu menyesuaikan pada sintak-sintaks model pembelajaran *Project Based Learning* yang mana terdiri dari 6 tahap yaitu 1) Mengajukan pertanyaan yang mendasar. 2) Mendesain perencanaan proyek. 3) Menyusun jadwal proyek. 4) Memonitoring kegiatan dan perkembangan proyek. 5) Menguji hasil dan 6) Mengevaluasi kegiatan (Nugraha et al. 2021).

Kegiatan inti dilakukan oleh guru yaitu menjelaskan kepada siswa tentang gambaran materi dengan menunjukkan *Flip Chart* di depan kelas. *Flip Chart* tersebut dilengkapi dengan gambar-gambar beserta penjelasan yang ada disampingnya terkait materi topik pembelajaran yaitu kegiatan ekonomi. Selanjutnya yaitu dengan menjelaskan mengenai pelaksanaan proyek, kemudian dilanjutkan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok serta menjelaskan langkah-langkah proyek. Langkah pertama yaitu mengajukan pertanyaan mendasar, di mana guru memberikan pertanyaan mendasar kepada siswa yang mengarah pada materi pembelajaran yang akan dipelajari. Tahap ini yaitu bisa diselingi dengan memberikan beberapa gambaran dalam bentuk cerita atau menunjukkan gambar maupun video tentang materi. Langkah kedua yaitu merancang dan mendesain proyek, di mana guru menjelaskan mengenai pelaksanaan proyek yang akan dikerjakan oleh siswa setelah itu guru membentuk siswa menjadi 6 kelompok kerja yang setiap kelompoknya terdiri dari 5 sampai 6 anak. dalam perancangan proyek ini semua dikerjakan dibawah bimbingan guru, karena proyek yang

dilaksanakan pada pembelajaran kali ini yaitu proyek membuat *Flip Chart*. Guru juga mengarahkan siswa agar mendesain proyek yang akan dibuat sesuai dengan kreativitas masing-masing. Langkah ketiga yaitu langkah penyusunan proyek, guru membagikan lembar kerja kepada masing-masing kelompok dan mengarahkan serta penjelasan terkait proyek. Langkah keempat yaitu memonitoring proyek, dimana guru mengawasi proyek yang dikerjakan oleh siswa. Langkah kelima menguji hasil, dimana guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan proyek yang telah diselesaikan oleh siswa di depan kelas. Langkah keenam yaitu mengevaluasi kegiatan, di mana guru meminta siswa agar menyampaikan pengalaman yang didapatkan, setelah itu guru memberikan kesimpulan umum terkait pengalaman yang telah didapatkan oleh siswa.

Kegiatan penutup, siswa diminta untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. Siswa kemudian diberikan penjelasan mengenai apa yang belum dipahami oleh guru. Bersama siswa guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini, guru kemudian memberikan tugas kepada peserta didik untuk pertemuan selanjutnya, kemudian siswa dan guru menutup pembelajaran dengan do'a. kegiatan ditutup dengan guru mengucapkan salam kemudian dijawab oleh semua siswa dikelas.

Implikasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Menggunakan Media *Flip Chart* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan

Penerapan model *Project Based Learning* dengan menggunakan media *Flip Chart*, yang telah diterapkan di kelas VII tentunya memberikan implikasi terhadap hasil belajar siswa yaitu mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Model pembelajaran tersebut dapat mejadikan suasana baru dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan dan ketrampilan berfikir. Klasifikasi Ranah kognitif menurut Bloom yaitu dibagi menjadi 6 tingkatan yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*) (Nurtanto and Sofyan n.d.). Menurut Wina Sanjaya ranah afektif merupakan refleksi dari nilai yang harus dimiliki, oleh karena itu pendidikan sikap pada dasarnya merupakan pendidikan nilai. Menurut Thomas dan Madya tahapan dari ranah afektif yaitu terdiri dari menerima (*recaiving*), merespons (*responding*), menghargai (*valuating*), mengatur (*organizing*), dan berkarakter (*characterization*). Menurut Simpson ranah psikomotorik adalah kemampuan siswa yang berkaitan dengan fisik, keselarasan, serta keterampilan motorik siswa yang harus dilatih dan diukur. Klasifikasi ranah psikomotrik (kreatifitas) dengan menggunakan pendapat Taksonomi

Dave's yang mana mengklasifikasikan menjadi 5 yaitu meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi (Nurtanto and Sofyan n.d.).

Hasil belajar pada aspek kognitif siswa aspek yang mana pada ranah kognitif ini peneliti hanya mengambil pada C1 (pemahaman) dan C2 (penerapan), dalam hal ini tes yang diberikan berjumlah 10 pilihan ganda. Hasil yang diperoleh siswa mampu mengerjakan dan menyelesaikan dengan perolehan nilai yang memuaskan yaitu diatas KKM, untuk itu dapat dinyatakan bahwa hasilnya meningkat. Dan juga berdasarkan hasil kuesioner yang diperoleh mengenai kemampuan untuk bertanya, memperlihatkan bahwa ada 18 siswa atau sekitar 54,5% siswa mau dan berani bertanya, 36,4% atau sekitar 12 siswa malu untuk bertanya dan 9,1% sekitaran 3 siswa menyatakan siswa tidak mau bertanya. Kemudian mengenai kemampuan untuk menjawab, ada 63,6% atau 21 siswa mampu memberikan jawaban secara perlahan, 39,4% atau 13 siswa mampu memberikan jawaban dengan cepat dan 0% atau tidak ada siswa yang malas untuk memberikan jawaban. Selanjutnya pada kemampuan menyampaikan pendapat, pada kuisisioner yang telah di isi oleh siswa memperlihatkan bahwasanya ada 54,5% atau 18 siswa dapat mengutarakan pendapat, 33,3% atau 11 siswa masih malu untuk mengutarakan pendapat sedangkan 12,1% atau 4 siswa tidak dapat mengutarakan pendapat. Jadi, dapat diasumsikan bahwasanya lebih dari setengah keseluruhan siswa mampu bertanya, memberikan jawaban dan juga mampu mengutarakan pendapatnya,

Selanjutnya hasil belajar pada aspek afektif siswa, pada kemampuan mencatat dari hasil kuesioner yang telah di isi oleh siswa menunjukkan bahwasanya ada 21 siswa atau sekitar 63,6% mengungkapkan bahwasanya mereka selalu membuat catatan, dan 8 siswa atau sekitar 24,2% menyatakan mereka jarang untuk membuat catatan sedangkan 4 siswa atau sekitar 12,1% mereka menyatakan malas untuk mencatat. Kemudian, kemampuan siswa dalam menaati peraturan, menunjukkan bahwa ada 22 siswa atau sekitar 66,7% siswa mematuhi peraturan yang ada, dan 11 siswa atau sekitaran 33,3% siswa menyatakan kadang-kadang mematuhi peraturan dan juga terkadang tidak, dan tidak ada satupun siswa atau 0% yang mengungkapkan bahwa mereka sering melanggar aturan. Selanjutnya pada kemampuan siswa untuk berkonsentrasi selama pembelajaran yaitu ditandai dengan tidak mengantuknya siswa saat pembelajaran, Berdasarkan kuesioner yang diperoleh menunjukkan bahwa ada sejumlah 23 siswa atau sekitar 69,7% mereka menyatakan tidak mengantuk waktu pembelajaran berlangsung. Sejumlah 7 siswa atau sekitaran 21,2% siswa menyatakan kadang-kadang mengantuk waktu pembelajaran dan ada 3 siswa atau sekitaran 9,1% siswa menyatakan mengantuk waktu pembelajaran berlangsung. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa mau

mencatat ketika pembelajaran, menaati peraturan selama pembelajaran dan juga mereka berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar pada ranah psikomotorik, berdasarkan indikator Taksonomi Bloom yaitu meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi. Pada indikator meniru terdapat 23 siswa atau sekitar 69,7% siswa menyatakan mampu melakukan pekerjaan seperti yang dicontohkan oleh guru dan 10 siswa atau sekitar 30,3% menyatakan kurang mampu melakukan pekerjaan seperti yang dicontohkan oleh guru sedangkan 0% tidak ada satupun siswa yang menyatakan tidak mampu melakukan pekerjaan seperti yang dicontohkan oleh guru. Selanjutnya memanipulasi, Respon siswa terhadap kuesioner manipulasi menunjukkan bahwasanya terdapat 24 anak atau sekitar 72,2% menunjukkan siswa mampu mengulang kegiatan yang diajarkan, dan 9 siswa atau sekitar 27,3% menunjukkan siswa kurang mampu dalam mengulang kegiatan yang diajarkan sedangkan 0% atau tidak ada sama sekali siswa yang tidak mampu dalam mengulang kegiatan yang diajarkan. Kemudian presisi, presisi yaitu mampu mengulang kegiatan-kegiatan dengan tepat sehingga mampu untuk menghasilkan produk kerja yang tepat juga, berdasarkan kuesioner yang telah diisi siswa terdapat 19 siswa atau sekitar 57,6% siswa menyatakan mereka melaksanakan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sangat baik, dan 14 siswa atau sekitar 42,4% siswa menunjukkan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan baik serta 0% atau tidak ada sama sekali siswa yang menunjukkan kegiatan pembelajaran tidak dilakukan dengan semestinya. Selanjutnya artikulasi, menunjukkan bahwasanya terdapat 20 siswa atau sekitar 60,6% siswa menunjukkan hasil belajar dengan lambat dan benar, dan 14 siswa atau setara dengan 42,4% menunjukkan mereka mampu menunjukkan hasil belajar dengan cepat dan benar sedangkan ada 0% atau tidak ada sama sekali siswa yang mengungkapkan mereka tidak mampu menunjukkan hasil belajar dengan lambat dan salah. Kemudian naturalisasi, yaitu menunjukkan ada 16 siswa atau sekitaran 48,5% siswa mengungkapkan bahwa mereka memberikan tanggapan secara spontan, dan 17 siswa atau sekitar 51,5% mengungkapkan mampu memberikan tanggapan secara lambat dan 0% atau tidak ada sama sekali siswa yang mengungkapkan tidak dapat memberikan jawaban.

Hasil observasi, wawancara maupun kuesioner yang diperoleh dari implikasi model *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart* mengungkapkan bahwasanya pembelajaran tersebut memiliki implikasi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal itu dapat dilihat pada aspek kognitif siswa yang mana ketika diberikan pertanyaan oleh guru terkait materi yang disampaikan mereka sudah mampu menjawab dan begitu sebaliknya siswa sudah mampu dalam memberikan pertanyaan kepada guru maupun temannya. Siswa juga mampu

dalam menyampaikan pendapatnya. Selanjutnya pada aspek afektif siswa model pembelajaran *Project Based Learning* mampu meningkatkan aspek afektif siswa. Terlihat dari kuesioner respon siswa menyatakan bahwasanya dari banyaknya jumlah keseluruhan satu kelas lebih dari setengah mereka menyatakan sudah berani dalam hal kemauan mencatat, konsentrasi belajar, dan kemauan untuk mengikuti semua aturan selama proses pembelajaran. Kemudian pada ranah psikomotik juga diidentifikasi dari keterampilan siswa, yang mana dari kuesioner respon siswa mengungkapkan bahwa ada lebih dari setengah jumlah keseluruhan siswa mampu menirukan hasil karya guru, mengulangi pelaksanaan proyek mereka secara prosedural, mempresentasikan hasil proyek mereka dengan cepat dan akurat, dan merespon secara spontan selama proses pembelajaran. Maka dapat dikatakan bahwa siswa kelas VII-B MTs PSM Tanen Rejotangan dapat meningkatkan hasil belajarnya yaitu dengan adanya penerapan model *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart*.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Umi Faizah, bahwasanya penerapan model *Project Based Learning* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Umi 2015). Didukung juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Komang Yudi Anggreadi yaitu tentang penerapan *Project Based Learning* dengan asesmen autentik diperoleh hasil bahwasanya penerapan tersebut terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa yaitu meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan juga ranah psikomotorik (Anggreadi and Sutaya 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan oleh peneliti sebagai berikut: a) Perencanaan implementasi model *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS di kelas VII-B MTs PSM Tanen Rejotangan yaitu dengan menganalisis karakter dan kondisi siswa kelas VII-B, menentukan tujuan belajar yang akan dicapai, menentukan materi beserta sumber belajar dan media pembelajaran, pembuatan RPP sesuai dengan silabus, menyusun lembar kerja siswa sebagai bahan evaluasi. b) Pelaksanaan dalam penerapan model *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart* yaitu terlaksana dalam tiga kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan inti tersebut di dalamnya memuat tahapan *Project Based Learning* yaitu mengajukan pertanyaan yang mendasar/essensial, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal proyek, memonitor kegiatan dan perkembangan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi kegiatan. c) Implikasi model *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan. Hasil belajar

pada aspek kognitif yaitu siswa mampu bertanya kepada guru, siswa mampu menjawab yang mana ketika diberikan pertanyaan oleh guru terkait materi yang disampaikan mereka sudah mampu menjawab dan begitu sebaliknya siswa sudah mampu dalam memberikan pertanyaan kepada guru maupun temannya, siswa juga mampu dalam menyampaikan pendapatnya. Kemudian pada aspek afektif, terlihat dari siswa memiliki kemauan mencatat, siswa mampu berkonsentrasi waktu belajar, dan kemauan untuk mengikuti semua aturan selama proses pembelajaran. Kemudian pada ranah psikomotik juga diidentifikasi dari keterampilan siswa, siswa mampu menirukan hasil karya guru, siswa mampu mengulangi pelaksanaan proyek mereka secara prosedural, siswa mampu mempresentasikan hasil proyek mereka dengan cepat dan akurat, siswa mampu merespon secara spontan selama proses pembelajaran. Maka dapat dikatakan bahwa siswa kelas VII-B MTs PSM Tanen Rejotangan dapat meningkatkan hasil belajarnya yaitu dengan adanya penerapan model *Project Based Learning* menggunakan media *Flip Chart*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreadi, K. Y., and I. W. Sutaya. 2021. "Penerapan Project Based Learning Dengan Asesmen Autentik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan." *Jurnal Teknik Elektronika ...* 1(1):28–39.
- Bungalangan, Yusuf Taoto. 2020. "Penerapan Metode Diskusi Terbimbing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Hongoa Kabupaten Konawe." *Jurnal Profesi Keguruan* 6(2):190–97.
- Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, and Amir Reza Kusuma. 2022. "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom." *Jurnal Multidisiplin Madani* 2(9):3507–14. doi: 10.55927/mudima.v2i9.1132.
- Jayanti Kusuma, I. Gusti Ayu. 2018. "Penerapan Model Pjbl Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 1(1):29–38. doi: 10.23887/jppg.v1i1.14263.
- Khusna, Nur Isroatul. 2017. "Sumbangan Remitensi Dalam Dunia Pendidikan." 02(02).
- Khusna, Nur Isroatul, Sumarmi, Syamsul Bachri, I. Komang Astina, Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, and Rajendra P. Shresthai. 2022. "New Technologies for Project-Based Empathy Learning in Merdeka Belajar (Freedom to Learn): The Use of InaRISK Application and Biopore Technology." *International Journal of Interactive Mobile Technologies* 16(22):94–110. doi: 10.3991/ijim.v16i22.36153.
- Muhammad, Sukri. 2019. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Problem Solving Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Palopo." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 2(2):76–90. doi: 10.30605/jsgp.2.2.2019.1359.
- Nia, Lea, and Riris Loisa. 2019. "Pengaruh Penggunaan New Media Terhadap Pemenuhan Kebutuhan (Studi Tentang Media Sosial Facebook Dalam Pemenuhan Informasi Di Kalangan Ibu Rumah Tangga)." *Prologia* 3(2):489. doi: 10.24912/pr.v3i2.6393.
- Nugraha, Muh Irfan, Ritha Tuken, and Abdul Hakim. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Implementation of Project Based Learning Model to Improve Learning Outcomes in Elementary School Students." 1(2):142–67.
- Nurtanto, Muhammad, and Herminarto Sofyan. n.d. "Implementasi Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif , Psikomotor , The Implementation Of Problem-Based Learning To Improve Learning Outcomes Of Cognitive , Psychomotor , And Affective Of Students In." 5(November 2015):352–64.
- Rachmad. 2018. "Penggunaan Media Flip Chart Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Deskripsi Kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak." *Jpgsd* 02(02):1–11.
- Siregar, Sauli Farida. 2019. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *Jurnal Biolokus* 2(2):2621–3702.
- Surya, Andita Putri, Stefanus C. Relmasira, and Agustina Tyas Asri Hardini. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas Iii Sd Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga." *Jurnal Pesona Dasar* 6(1):41–54. doi: 10.24815/pear.v6i1.10703.

Umi, Umi. 2015. "Penerapan Pendekatan Saintifik Melalui Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Seworan, Wonosegoro." *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5(1):24. doi: 10.24246/j.scholaria.2015.v5.i1.p24-38.