

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DAN *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP PRESTASI BELAJAR PPKn DI SMP

THE INFLUENCE OF MODEL PROJECT BASED LEARNING DAN PROBLEM BASED LEARNING LEARNING ACHIEVEMENT OF PPKn OF SMP

Abdul Rahim, Sunarso
Prodi PPKn, Universitas Negeri Yogyakarta
sunarso@uny@ac.id – sunarsofisuny@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui, (1) Pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* terhadap prestasi belajar PPKn di SMP, (2) Pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap prestasi belajar PPKn di SMP, dan (3) Perbedaan pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* dengan *Problem Based Learning* terhadap prestasi belajar PPKn di SMP. Penelitian ini merupakan *quasi experimental* yang menggunakan *pretest, posttest control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 2 Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Terdapat pengaruh penggunaan menggunakan model *Project Based Learning* terhadap prestasi belajar PPKn, dengan memperoleh *gain score* sebesar 20,29 (kelas eksperimen 1); (2) Terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap prestasi belajar PPKn, dengan memperoleh *gain score* sebesar 18,48 (kelas eksperimen 2); dan (3) Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* terhadap prestasi belajar PPKn.

Kata kunci: *project based learning, problem based learning, prestasi belajar.*

Abstract

There were three objectives of the study, (1) Any effect of using Project Based Learning model on the achievement of PPKn learning in SMP, (2) Any effect of using Problem Based Learning on the achievement of PPKn learning in SMP, and (3) Any effect of using Project Based Learning and Problem Based Learning model on the achievement of PPKn Learning in SMP. This study was a quasi-experimental study which used pretest - posttest control group design. The sample in this research is the students of class VIII SMPN 2 Yogyakarta. The result of this research showed that: (1) there was effect of Project Based Learning on the achievement of PPKn learning, by gaining gain score of 20.29 (experiment class 1), (2) there was effect of Problem Based Learning on the achievement of PPKn learning by gaining gain score of 18.48 (experiment class 2). (3) There was difference in the effect of the use of Project Based Learning and Problem Based Learning on the learning achievement of PPKn.

Keywords: *project based learning, problem based learning, learning achievement.*

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses dimana suatu bangsa mempersiapkan generasi mudanya untuk menjalankan kehidupan, memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Irianto, 2011, p. 1). Demi tumbuh kembangnya bangsa dan negara Indonesia penyelenggaraan pendidikan diharapkan mampu mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa dimasa depan, yang diyakini akan menjadi faktor determinan. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman.

Berkenaan dengan pemupukan nilai-nilai, sikap dan kepribadian yang sesuai dengan Pancasila dan konstitusi negara, menumbuhkan sikap cinta tanah air, serta berwawasan kebangsaan yang luas, yang dibekali kepada peserta didik di Indonesia, PPKn merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi sekolah mulai Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi.

Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Sejalan dengan hal tersebut, (Branson, 1999, p. 3). Menegaskan bahwa PPKn harus menjadi perhatian utama, karena tidak ada tugas yang lebih penting dari pengembangan warga negara yang mempunyai pengetahuan, keterampilan dan karakter yang dibutuhkan dengan komitmen yang benar terhadap nilai-nilai dari prinsip fundamental dan demokrasi. Oleh sebab itu, pembelajaran PPKn pelaksanaannya harus mengembangkan *civic competences* (kompetensi kewarganegaraan) yang terdiri dari pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic disposition*).

Permasalahan Indonesia saat ini adalah berlangsungnya pendidikan yang kurang bermakna bagi pembentukan wawasan kebangsaan peserta didik yang berakibat merosotnya kualitas kepribadian dan kesadaran akan makna dari kehidupan. Jika hal itu diabaikan, maka menurunnya wawasan kebangsaan peserta didik pada masa mendatang

merupakan suatu hal yang dapat dibendung oleh setiap siapa pun. Sebenarnya menurunnya wawasan kebangsaan di kalangan peserta didik telah banyak dirasakan oleh masyarakat maupun kalangan pendidikan itu sendiri.

Bahan minimal yang harus dikuasai peserta didik adalah Kemampuan dasar, materi pokok dan indikator pencapaian prestasi belajar yang dicantumkan dalam standar nasional. Kegiatan belajar mengajar di Sekolah menengah pertama diharapkan terjadi dan tercipta interaksi edukatif antara guru dengan peserta didik dan juga peserta didik dengan peserta didik.

Diperlukan metode pengajaran yang sesuai dan dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan terorganisir demi terciptanya hal tersebut. Setiap guru hendaknya menyusun rencana pembelajaran. Dalam menyusun rencana pembelajaran guru perlu mengetahui asumsi-asumsi yang dijadikan sumber landasan berpikir dalam menentukan model pembelajaran yang tepat sehingga tujuan kurikulum seperti yang tercantum dalam silabus sehingga diperoleh prestasi belajar yang lebih baik.

(Syah, 2003, p. 14) mengungkapkan bahwa prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sementara menurut (Olivia, 2011, p. 73), prestasi belajar adalah puncak hasil belajar yang dapat mencerminkan hasil keberhasilan belajar peserta didik terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan.

Berkaitan dengan proses pembelajaran di sekolah otomatis sekolah adalah komponen utama pendidikan perlu memperhatikan kegiatan pembelajaran yang berlangsung, sesuai atau tidak dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Menurut (Fajar, 2004, p. 15) kegiatan pembelajaran perlu memerhatikan: (1) berpusat pada peserta didik ; (2) mengembangkan kreativitas peserta didik ; (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang; (4) bermuatan nilai, etika, estetika, dan kinestetika; (4) menyediakan pengalaman belajar yang beragam.

Sementara tujuan pembelajaran PPKn agar tercapai memerlukan berbagai inovasi akan tetapi pada umumnya masih berlangsung secara konvensional dengan mengandalkan metode ceramah dan hafalan tanpa ada variasi. Pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan hafalan cenderung kurang menarik

dan membosankan bagi peserta didik. Dengan hanya mendengarkan ceramah dan sesekali mencatat apa yang dikatakan oleh guru akan membuat peserta didik jenuh. Jika peserta didik merasa jenuh maka tujuan pembelajaran tidak dapat disampaikan dengan baik. Pembelajaran bersifat kognitif ini masih banyak terjadi di kalangan guru PPKn.

Peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang menjenuhkan. Hal ini menggambarkan keadaan nyata pembelajaran PPKn saat ini. Keadaan ini disebabkan bahwa materi yang diajarkan cenderung monoton, lebih menekankan pada aspek kognitif, metode pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional sehingga kurang menarik minat dan motivasi peserta didik. Disimpulkan perlu adanya sejumlah usaha yang terencana dan struktur untuk memperbaiki permasalahan-permasalahan tersebut salah satunya dengan melakukan pembaharuan terhadap konsep dan paradigma pembelajaran PPKn.

Pembelajaran yang monoton menimbulkan ketidaktertarikan peserta didik terhadap pelajaran PPKn. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru yang kurang bervariasi membuat peserta didik merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Selain strategi pembelajaran, kemampuan pemecahan masalah juga menjadi penyebab rendahnya prestasi belajar PPKn.

Diperoleh dari hasil observasi di SMPN 2 Yogyakarta, menunjukkan sistem pembelajaran masih didominasi oleh sebuah paradigma yang menyatakan bahwa sebuah pengetahuan merupakan perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Selain itu, guru PPKn dalam proses pembelajaran masih menggunakan model konvensional. Temuan lain menunjukkan hasil ujian tengah semester (UTS) tahun pelajaran 2016/2017 pada mata pelajaran PPKn 50% dari 239 jumlah peserta didik pada kelas VII mendapatkan nilai dibawah ketuntasan minimal yaitu 75. Hal ini membuktikan bahwa prestasi belajar PPKn belum optimal.

Kurangnya pengetahuan akan model pembelajaran yang variatif menjadi kendala dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif. Model konvensional hanya dengan berceramah di depan kelas membuat peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran. Peserta didik kurang aktif dalam memberikan pendapat atau tanggapan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan

permasalahan tersebut, salah satu alternatif solusi yang dilakukan yaitu penerapan strategi pembelajaran yang inovatif sehingga diperoleh prestasi belajar PPKn yang lebih baik. Strategi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah strategi *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *Project Based Learning* yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Wena, 2010, p. 7). Sedangkan menurut (Eko, 2014, p. 26) *Project Based Learning* merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberikan penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha kolaboratif. Berarti *Project Based Learning* merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas dengan melibatkan kerja proyek agar peserta didik dapat bekerja secara kolaboratif dalam memecahkan masalah. Langkah – langkah strategi *Project Based Learning* meliputi perencanaan, implementasi, pemrosesan.

Sementara model pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan peserta didik untuk terlibat dalam proses penelitian yang mengharuskan untuk mengidentifikasi masalah, pengumpulan data dan menggunakan data tersebut untuk pemecahan masalah (Rusmono, 2012, p. 75). Yang berarti *Problem Based Learning* merupakan strategi pembelajaran dimana peserta didik diberikan permasalahan kemudian melakukan penelitian dengan mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data dan menggunakan data tersebut untuk proses pemecahan masalah. Langkah – langkah strategi *Problem Based Learning* meliputi menemukan masalah, mendefinisikan masalah, mengumpulkan fakta, menyusun hipotesis, melakukan penyelidikan, menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan, menyimpulkan alternatif pemecahan masalah secara kolaboratif, melakukan pengujian hasil pemecahan masalah. Hal inilah yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian di SMPN 2 Yogyakarta. Pemilihan sekolah tersebut sebagai tempat penelitian karena diketahui belum pernah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning*.

Langkah-langkah model *Project Based Learning*. (Kemdikbud, 2013, p. 180) Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis proyek dapat dibagi menjadi enam yaitu: 1) penentuan pertanyaan mendasar (*start with the*

essential question). Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik; 2) mendesain perencanaan proyek (*design a plan for the project*). Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian, peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan *esensial*, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek, 3) menyusun jadwal (*create a schedule*). Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek, membuat *deadline* penyelesaian proyek, membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan meminta peserta didik untuk membuat penjelasan tentang pemilihan suatu cara, 4) memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*). Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses *monitoring*, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting; 5) menguji hasil (*assess the outcome*). Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya; 6) mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*). Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah

dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran (Kemdikbud, 2013, p. 180).

Selain model *Project Based Learning*, model *Problem Based Learning* juga model yang dikembangkan berdasarkan pendekatan *social constructivism*. Model PBL merupakan salah satu model pengajaran yang memungkinkan peserta didik membangun skema pengetahuan mereka sendiri (Fatade, Mogari, & Arigbabu, 2013, p. 29). Model PBL menekankan pada posisi peserta didik sebagai pembelajar yang aktif dalam menerima pengetahuan, sebagai pemecah masalah yang bisa mengembangkan pengetahuan dan strategi pemecahan masalah dalam disiplin tertentu untuk menghadapi masalah yang terjadi di dunia nyata (Shen, Lee, & Tsai, 2007, p.148).

Langkah-langkah model *Problem Based Learning* meliputi: 1) yaitu konsep dasar (*basic concept*). Jika dipandang perlu, fasilitator dapat memberikan konsep dasar, petunjuk, referensi, *link*, dan *skill* yang diperlukan dalam pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik lebih cepat masuk dalam atmosfer pembelajaran dan mendapatkan gambaran yang akurat tentang arah dan tujuan pembelajaran. Lebih jauh, hal ini diperlukan untuk memastikan peserta didik memperoleh kunci utama materi pembelajaran, sehingga tidak ada kemungkinan terlewatkan oleh peserta didik seperti yang dapat terjadi jika peserta didik mempelajari secara mandiri. Konsep yang diberikan tidak perlu detail, diutamakan dalam bentuk garis besar saja, sehingga peserta didik dapat mengembangkannya secara mandiri secara mendalam; 2) pendefinisian masalah (*defining the problem*). Dalam langkah ini fasilitator menyampaikan skenario atau permasalahan dan dalam kelompoknya, peserta didik melakukan berbagai kegiatan: a) *brainstorming* yang dilaksanakan dengan cara semua anggota kelompok mengungkapkan pendapat, ide, dan tanggapan terhadap skenario secara bebas, sehingga dimungkinkan muncul

berbagai macam alternatif pendapat. Setiap anggota kelompok memiliki hak yang sama dalam memberikan dan menyampaikan ide dalam diskusi serta mendokumentasikan secara tertulis pendapat masing-masing dalam kertas kerja. Selain itu, setiap kelompok harus mencari istilah yang kurang dikenal dalam skenario tersebut dan berusaha mendiskusikan maksud dan artinya. Jika ada peserta didik yang mengetahui artinya, segera menjelaskan kepada teman yang lain. Jika ada bagian yang belum dapat dipecahkan dalam kelompok tersebut, maka permasalahan ditulis dalam permasalahan kelompok, b) melakukan seleksi alternatif untuk memilih pendapat yang lebih fokus, c) menentukan permasalahan dan melakukan pembagian tugas dalam kelompok untuk mencari referensi penyelesaian dari isu permasalahan yang didapat. Fasilitator memvalidasi pilihan-pilihan yang diambil peserta didik. Jika tujuan yang diinginkan oleh fasilitator belum disinggung oleh peserta didik, fasilitator mengusulkannya dengan memberikan alasannya. Pada akhir langkah pembelajaran, peserta didik diharapkan memiliki gambaran yang jelas tentang apa saja yang mereka ketahui, apa saja yang mereka tidak ketahui, dan pengetahuan apa saja yang diperlukan untuk menjembatannya. Untuk memastikan setiap peserta didik mengikuti langkah ini, maka pendefinisian masalah dilakukan dengan mengikuti petunjuk; 3) pembelajaran mandiri (*self learning*). Setelah mengetahui tugasnya, masing-masing peserta didik mencari berbagai sumber yang dapat memperjelas isu yang sedang diinvestigasi. Sumber yang dimaksud dapat dalam bentuk artikel tertulis yang tersimpan di perpustakaan, halaman web, atau bahkan pakar dalam bidang yang relevan. Tahap investigasi memiliki dua tujuan utama, yaitu: (1) agar peserta didik mencari informasi dan mengembangkan pemahaman yang relevan dengan permasalahan yang telah didiskusikan di kelas, dan (2) informasi dikumpulkan dengan satu tujuan yaitu dipresentasikan di kelas. Diluar pertemuan dengan fasilitator, peserta didik bebas untuk mengadakan pertemuan dan melakukan berbagai kegiatan. Dalam pertemuan tersebut peserta didik akan saling bertukar informasi yang telah dikumpulkannya dan pengetahuan yang telah mereka bangun. Peserta didik juga harus mengorganisasi informasi yang didiskusikan, sehingga anggota kelompok lain dapat memahami relevansi terhadap permasalahan yang dihadapi; 4)

pertukaran pengetahuan (*exchange knowledge*). Setelah mendapatkan sumber untuk keperluan pendalaman materi dalam langkah pembelajaran mandiri, selanjutnya pada pertemuan berikutnya peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengklarifikasi capaiannya dan merumuskan solusi dari permasalahan kelompok. Pertukaran pengetahuan ini dapat dilakukan dengan cara peserta didik berkumpul sesuai kelompok dan fasilitatornya. Tiap kelompok menentukan ketua diskusi dan tiap peserta didik menyampaikan hasil pembelajaran mandiri dengan cara mengintegrasikan hasil pembelajaran mandiri untuk mendapatkan kesimpulan kelompok. Langkah selanjutnya presentasi hasil dalam pleno (kelas besar) dengan mengakomodasi masukan dari pleno, menentukan kesimpulan akhir, dan dokumentasi akhir. Untuk memastikan setiap peserta didik mengikuti langkah ini maka dilakukan dengan mengikuti petunjuk; 5) penilaian (*assessment*). Penilaian dilakukan dengan memadukan tiga aspek pengetahuan (*knowledge*), kecakapan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Penilaian terhadap penguasaan pengetahuan yang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan ujian akhir semester (UAS), ujian tengah semester (UTS), kuis, PR, dokumen, dan laporan. Penilaian terhadap kecakapan dapat diukur dari penguasaan alat bantu pembelajaran, baik *software*, *hardware*, maupun kemampuan perancangan dan pengujian. Sedangkan penilaian terhadap sikap dititikberatkan pada penguasaan *soft skill*, yaitu keaktifan dan partisipasi dalam diskusi, kemampuan bekerjasama dalam tim, dan kehadiran dalam pembelajaran. Bobot penilaian untuk ketiga aspek tersebut ditentukan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan (Kemdikbud: p. 198-200).

Prestasi Belajar

Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan, karena prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Definisi prestasi menurut (Syah, 2013, p. 141) adalah tingkat keberhasilan peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Kemampuan intelektual peserta didik dapat menentukan keberhasilan peserta didik dalam memperoleh prestasi. (Prastiti, Pujiningsih, 2009, p. 226), prestasi belajar adalah hasil belajar yang meliputi penguasaan aspek ranah cipta (prestasi

kognitif), ranah asa (prestasi afektif), dan ranah karsa (prestasi psikomotorik). Sehingga dapat dikatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan seluruh aspek yang dimiliki oleh peserta didik yang dapat diukur dan di evaluasi selama proses perkuliahan berlangsung.

(Grouws, Cebula, 2000, p. 19) menjelaskan bahwa prestasi belajar dan pemahaman peserta didik meningkat secara signifikan ketika guru menyadari bagaimana upaya peserta didik membangun pengetahuannya sendiri, akrab menggunakan intuitif dalam memecahkan suatu permasalahan serta peserta didik menggunakan pengetahuannya untuk merencanakan dan melaksanakan instruksi. Hal ini didukung oleh (Peter. D.O. 2013, p. 477) yang menyatakan bahwa prestasi belajar peserta didik berkaitan dengan beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal, termasuk bagaimana upaya guru dalam menerapkan sebuah pendekatan pembelajaran. Dalam mengukur prestasi belajar peserta didik harus menggunakan alat ukur yang jelas dan baik yakni dengan menggunakan tes prestasi belajar. (Ebel, Frisbie, 1991, p. 30) menyatakan bahwa tes merupakan informasi terbaik bagi guru maupun peserta didik dalam melihat kesuksesan selama proses pembelajaran. Informasi ini dapat digunakan sebagai laporan hasil kemajuan belajar peserta didik yang berguna baik untuk peserta didik sendiri, sekolah, orang tua, maupun pihak-pihak lain yang membutuhkan. Tes prestasi belajar dapat digunakan sebagai alat ukur dalam menilai dan mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Senada dengan pernyataan tersebut, (Nitko & Brookhart, 2007, p. 7) menyebutkan bahwa tes merupakan suatu prosedur yang sistematis untuk mendeskripsikan satu atau lebih karakteristik seseorang dengan menggunakan skala numerik atau sistem kategori.

Tes prestasi belajar sebagai salah satu alat dalam mengumpulkan informasi selama kegiatan evaluasi pembelajaran harus akurat serta relevan dengan apa yang dievaluasi. Sebagai salah satu alat ukur untuk mendapatkan informasi dalam pengambilan keputusan pendidikan, tes prestasi belajar harus direncanakan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Hasil tes akan memiliki makna yang lebih jika dirumuskan dengan tepat dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, hasil tes dapat memberikan informasi yang akurat tentang karakteristik objek yang

telah diukur. (H.J.X. Fernandez, 1984, p. 25) menyatakan bahwa tes prestasi belajar termasuk tes yang mengukur *maximum performance*. Tes ini bertujuan untuk mengungkapkan performansi aktual subjek dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan. Definisi ini lebih menekankan pada target penguasaan materi tes yang menunjukkan prestasi yang dicapai peserta didik.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* terhadap prestasi belajar PPKn peserta didik di SMP, (2) Mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap prestasi belajar PPKn peserta didik di SMP, dan (3) Mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan antara model *Project Based Learning* dengan *Problem Based Learning* terhadap prestasi belajar PPKn peserta didik di SMP.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen (*quasi experimental design*) dengan *pretest-posttest control group design* penelitian dengan pendekatan quasi eksperimen semu merupakan pendekatan yang mengacu pada kelas yang sudah terbentuk sebelumnya baik sebagai kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen (John W. C. 2016, p. 309).

Kelas yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kelas eksperimen 1 didesain menggunakan pembelajaran PPKn dengan model *Project Based Learning*. Kelas eksperimen 2 menggunakan model *Problem Based Learning*. Sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Yogyakarta. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2017 sampai dengan bulan September 2017 sebanyak 4 kali pertemuan masing-masing kelas pada Kompetensi Dasar Menghargai keluhuran nilai-nilai Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII semester 1 di SMPN 2 Yogyakarta tahun pelajaran 2017/2018. Sampel penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* dengan cara menentukan kelas secara acak. Hal ini dilakukan untuk menghindari penilaian secara subjektif terhadap sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes dan lembar observasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar soal tes dan lembar observasi. Lembar soal tes digunakan Untuk mengukur prestasi belajar PPKn digunakan tes dalam bentuk pilihan ganda. Lembar observasi digunakan untuk daftar cek yang disertai rubrik. Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Observasi ini mengungkapkan berbagai hal menarik dalam pembelajaran dengan penggunaan model *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning*.

Data diolah dengan cara menghitung skor pada instrumen penelitian. Setelah itu melakukan uji validitas, reliabilitas instrumen, uji analisis butir soal, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Validitas instrumen tes menggunakan validitas isi dengan cara meminta pertimbangan para ahli (*judgment expert*) yang kemudian diujicobakan kepada peserta didik di luar subjek penelitian. Item soal dinyatakan valid apabila r hitung lebih besar dari r tabel. Selanjutnya reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Spearman-Brown*.

Uji normalitas variabel dilakukan dengan menggunakan uji *kolmogorov smirnov*. Kriteria penerimaan normalitas adalah jika nilai signifikansi hasil perhitungan lebih besar dari $\alpha = 0,05$ maka distribusinya dikatakan normal, sebaliknya jika lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal. Setelah dilakukan uji normalitas sebaran data, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Dengan bantuan program SPSS, dihasilkan skor yang menunjukkan varians yang homogen. Syarat agar varians dikatakan homogeny apabila signifikansi lebih besar dari 0,05 atau $F_{hitung} < F_{tabel}$. Jadi, data tersebut telah memenuhi syarat untuk dianalisis.

Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Hasil Penelitian ini dianalisis untuk menjawab hipotesis yang telah dibuat. Hipotesis pertama yang terdapat dalam penelitian ini “ada pengaruh signifikan model *Project Based Learning* terhadap prestasi belajar PPKn peserta didik”. Analisis yang digunakan menggunakan uji t. Di bawah ini disajikan hasil uji t prestasi belajar PPKn peserta didik kelas eksperimen 1 dengan kelas kontrol.

Tabel 1. Rangkuman Hasil uji t Prestasi Belajar PPKn Eksperimen 1 dengan Kelas Kontrol

Data	Mean	Sig	t_{hitung}	Ket
eksperimen 1	80,29	0,000	8,196	Signifikan
Kontrol	60,59			($p < 0,05$)

Tabel 1 dapat diketahui besar t_{hitung} adalah 8,196 dan nilai t_{tabel} dengan $db = 66$ pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,997. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau Nilai p lebih kecil dari 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$). Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar PPKn antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (kelas eksperimen 1) dengan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol). Perolehan rata-rata prestasi belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* sebesar 80,29 dalam kategori sangat baik. Sementara perolehan rata-rata prestasi belajar pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 60,59 dalam kategori cukup. Selisih perbedaan rata-rata kelas eksperimen dengan kontrol sebesar 19,7 yang menunjukkan ada perbedaan yang signifikan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran PPKn. Perolehan *gain score* pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Project Based Learning* sebesar 20,29 dalam kategori efektivitas sedang. Sementara perolehan *gain score* pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 1,47 dalam kategori rendah.

Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMP.

Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah “Ada pengaruh signifikan penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap prestasi belajar PPKn peserta didik”. Analisis yang digunakan menggunakan uji t. Di bawah ini disajikan hasil uji t prestasi belajar PPKn peserta didik kelas eksperimen 2 dengan kelas kontrol pada Tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Hasil uji t Prestasi Belajar PPKn Kelas Eksperimen 2 dengan Kelas Kontrol

Data	Mean	Sig	t_{hitung}	Keterangan
eksperimen 2	78,79	0,000	6,825	Signifikan ($p < 0,05$)
kontrol	60,59			

Tabel 2 dapat diketahui besar t_{hitung} adalah 6,825 dan nilai t_{tabel} dengan $db = 65$ pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,997. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau Nilai p lebih kecil dari 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$). Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar PPKn antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (kelas eksperimen 2) dengan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol). Perolehan rata-rata prestasi belajar PPKn pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebesar 78,79 dalam kategori sangat baik. Sementara perolehan rata-rata prestasi belajar PPKn pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 60,59 dalam kategori baik. Perolehan *gain score* pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebesar 18,2 dalam kategori efektivitas sedang. Sementara perolehan *gain score* pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 1,47 dalam kategori rendah.

Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran PPKn berpengaruh terhadap prestasi belajar PPKn di SMP. Hal ini diperkuat penelitian sebelumnya Pembelajaran IPS dengan model pembelajaran PBL memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan motivasi belajar rendah (Madyarini, D. & Gafur, A, 2015, p. 133).

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini adalah Penggunaan model *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* ada perbedaan pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar PPKn. Analisis yang digunakan adalah *one way anova* dengan bantuan program SPSS. Syarat data bersifat signifikan apabila p lebih kecil dari 0,05. Di bawah ini disajikan hasil uji *one way anova* prestasi belajar PPKn kelas

eksperimen 1, eksperimen 2 dengan kelas kontrol pada tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman hasil *One Way Anova* Prestasi Belajar PPKn Kelas Eksperimen 1, 2 dan Kelas Kontrol

Data	Mean	Sig	t_{hitung}	Keterangan
eksperimen 1	80,29	0,000	36,848	Signifikan ($p = 0,000 < 0,05$)
eksperimen 2	78,78			
kelas kontrol	60,58			

Tabel 3 dapat diketahui besar F_{hitung} adalah 36,848 dan nilai F_{tabel} dengan $db 2 : 98$ pada taraf signifikansi 5% sebesar 3,09. Nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau Nilai p lebih kecil dari 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$). Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar PPKn antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* (kelas eksperimen) dengan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol). Perolehan *gain score* prestasi belajar PPKn ketiga model pembelajaran tersebut juga dapat dilihat pada tabel 4.

Kelas	Rata-rata	Ket.
Kelas eksperimen 1 (<i>Project Based Learning</i>)	20,29	Efektivitas sedang
Kelas eksperimen 2 (<i>Problem Based Learning</i>)	18,49	Efektivitas sedang
Kelas kontrol	1,47	Efektivitas rendah

Tabel 4 tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* memperoleh *gain score* sebesar 20,29 dalam kategori efektivitas sedang. Peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* memperoleh *gain score* sebesar 18,49 dalam kategori efektivitas sedang. Sementara perolehan *gain score* pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 1,47 dalam kategori efektivitas rendah.

Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* dalam pembelajaran PPKn sama-sama berpengaruh terhadap prestasi belajar PPKn di SMP. Hal ini

dapat dilihat dari hasil uji *one way anova*, nilai mean dan perolehan *gain score*.

Uji Hipotesis dan Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran PPKn berpengaruh terhadap prestasi belajar PPKn di SMP. Hipotesis statistik pada hipotesis pertama diuraikan sebagai berikut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran PPKn berpengaruh terhadap prestasi belajar PPKn di SMP. Hal ini ditunjukkan dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,196 > 1,997$) atau nilai p lebih kecil dari $0,05$ ($p = 0,000 < 0,05$). Perolehan *gain score* pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* sebesar 20,29 dalam kategori efektivitas sedang. Sementara perolehan *gain score* pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 1,47 dalam kategori efektivitas rendah.

Hasil penelitian ini menguatkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Wibowo, 2015). Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran *Project Based Learning* memperoleh hasil lebih baik dibanding model konvensional. Keberhasilan penerapan model *Project Based Learning* dapat dilihat dari adanya respon positif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil kelas eksperimen yang menggunakan model *Project Based Learning* cukup memuaskan dengan perolehan nilai rata-rata *posttest* 79, 25. Sementara kelas kontrol yang menggunakan model konvensional masih kurang memuaskan dengan perolehan nilai rata-rata *posttest* 72, 48. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan (John, 2008, p. 374). *Project Based Learning has also referred to by other names, such as project-based teaching, experienced-based education, authentic learning or anchored instruction*. Berarti *Project Based Learning* adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada pemecahan problemotantik yang terjadi sehari-hari yang terjadi sehari-hari melalui pengalaman praktik langsung dimasyarakat.

Hal ini senada dengan pendapat (Arends, 1997, p.156). *Project Based Learning* juga dapat diartikan sebagai pembelajaran berbasis proyek, pendidikan

berbasis pengalaman, belajar autentik pembelajaran yang berakar pada masalah-masalah kehidupan nyata. Pendapat lainnya dari (Gijbels, 2005, p. 29). Menyatakan bahwa *Project Based Learning is used to refer to many contextualized approaches to instruction that anchor much of learning and teaching in concrete. This focus on concrete problems initiating the learning process is central in most definition of Project Based Learning*. Jadi *Project Based Learning* adalah cara pembelajaran yang bermuara pada proses pelatihan berdasarkan masalah-masalah nyata yang dilakukan sendiri melalui kegiatan tertentu (proyek). Titik berat masalah nyata yang dilakukan dalam suatu proyek kegiatan sebagai proses pembelajaran ini merupakan hal yang paling penting.

Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Levin, 2001, p. 1). Menyatakan bahwa "*Project Based Learning is an instructional method that encourages learners to apply critical thinking, problem solving skill, and content knowledge to real world problem and issues*". *Project Based Learning* adalah metode pembelajaran yang mendorong para peserta didik untuk menerapkan cara berpikir yang kritis, keterampilan menyelesaikan masalah, dan memperoleh pengetahuan mengenai problem dan isu-isu riil yang dihadapinya. Pada *Project Based Learning* ini pendidik akan lebih berperan sebagai fasilitator yang memandu peserta didik menjalani proses pembelajaran.

Hipotesis kedua yang berbunyi Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran PPKn berpengaruh terhadap prestasi belajar PPKn di SMP. Hipotesis statistik pada hipotesis pertama diuraikan sebagai berikut.

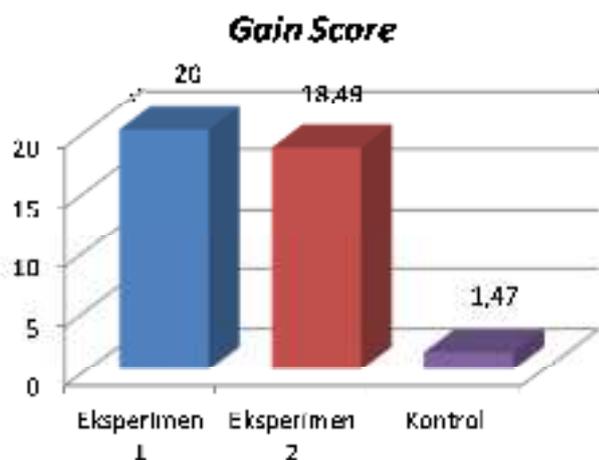
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran PPKn berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMP. Hal ini ditunjukkan dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,825 > 1,997$) atau nilai p lebih kecil dari $0,05$ ($p = 0,000 < 0,05$). Perolehan *gain score* pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebesar 18,49 dalam kategori efektivitas sedang. Sementara perolehan *gain score* pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 1,47 dalam kategori efektivitas rendah.

Model *Problem Based Learning* merupakan model belajar dengan mengangkat isu-isu kontroversial yang sedang menjadi pembahasan publik dan dijadikan sebagai pembahasan dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian ini menguatkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Supriyono, 2014). Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa prestasi belajar matematika yang dicapai siswa akan lebih meningkat jika diberi pembelajaran dengan metode pembelajaran *Problem Based Learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Problem Based Learning* lebih baik dari pada metode Konvensional maka hal ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengajar matematika khususnya pada sub pokok bahasan pecahan.

Hipotesis ketiga yang berbunyi Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, dan *Problem Based Learning* terhadap prestasi belajar PPKn di SMP. Hipotesis statistik pada hipotesis keempat diuraikan sebagai berikut.

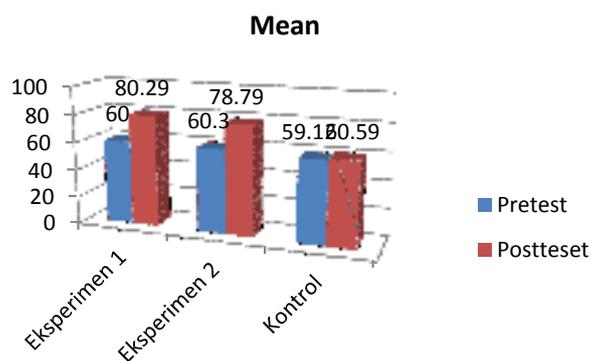
Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* lebih berpengaruh dibandingkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol). Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *One Way Anova* yang menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($36,848 > 3,09$) atau nilai p lebih kecil dari $0,05$ ($p = 0,000 < 0,05$).

Perolehan *gain score* model pembelajaran *Project Based Learning*, model pembelajaran *Problem Based Learning*, dan model pembelajaran konvensional dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* memperoleh *gain score* sebesar 20 (kelas eksperimen1). Kemudian peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (kelas eksperimen 2) memperoleh *gain score* sebesar 18,49. Sementara pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional memperoleh *gain score* sebesar 1,47. Hasil tersebut menunjukkan penerapan *Project Based Learning* lebih berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP.

Hasil perbandingan mean (skor rata-rata) juga menunjukkan peserta didik kelas eksperimen 1 lebih baik dibandingkan kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol. peserta didik kelas eksperimen 1 pada saat *pretest* memperoleh skor mean sebesar 60. Setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* menjadi 80,29. peserta didik kelas eksperimen 2 pada saat *pretest* memperoleh skor mean 60,30. Setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* menjadi 78,79. Sementara pada kelas kontrol saat *pretest* memperoleh skor rata-rata 59,12. Setelah menggunakan model dan media pembelajaran konvensional menjadi 60,59. Hasil perbandingan skor rata-rata dapat dilihat pada gambar 2.



Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan: 1) Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh terhadap prestasi belajar PPKn di SMP. Hal ini ditunjukkan dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,196 > 1,997$) atau nilai p lebih kecil dari $0,05$

($p = 0,000 < 0,05$). ; 2) Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap prestasi belajar PPKn di SMP. Hal ini ditunjukkan dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,825 > 1,997$) atau nilai p lebih kecil dari 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$); dan 3) Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, dan *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap prestasi belajar PPKn di SMP. Hasil tersebut menunjukkan penerapan *Project Based Learning* lebih berpengaruh terhadap prestasi belajar PPKn di SMP. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *one way anova* yang menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($36,848 > 3,09$) atau nilai p lebih kecil dari 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$).

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, ada beberapa saran yang disampaikan. 1) Guru diharapkan mampu menggunakan model dalam penelitian ini pada kompetensi dasar Menghargai keluhuran nilai-nilai Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa. Serta pemberian motivasi kepada peserta didik, melatih peserta didik memiliki kemampuan dalam menganalisis masalah, memfokuskan masalah, mencari informasi, mengkomunikasikan masalah, memberikan pendapat tentang topik masalah, menghargai pendapat yang berbeda, memberikan alternatif solusi tentang masalah yang menjadi topik diskusi dan mampu memilih solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang dapat mengasah kemampuan peserta didik. Dengan demikian prestasi belajar PPKn bisa dicapai secara optimal. 2) Sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana penunjang yang dapat dipadukan dengan model pembelajaran guru. Karena dalam pembelajaran masih terbatas akan sarana yang mendukung proses pembelajaran. 3) Pemerintah diharapkan dapat membuat kebijakan afirmatif agar dapat memacu guru dalam memakai atau menggunakan model-model pembelajaran, agar pembelajaran di kelas tidak monoton. 4) Peneliti lainnya diharapkan dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai bahan acuan dalam melaksanakan penelitian berikutnya dan dapat memaksimalkan upaya penerapan model *Project based learning* dan *Problem Based Learning* terhadap prestasi belajar PPKn di SMP selama pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan dengan penggunaan model *Project based learning* dan *Problem Based Learning* terhadap prestasi belajar PPKn peserta

didik menjadi lebih tertarik, semangat, dan mengamati isu masalah secara langsung sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar PPKn.

Daftar Pustaka

- Branson, M. (1999). *Belajar Civic Education dari Amerika*. Yogyakarta: Lembaga Kajian Islam dan Sosial
- Fajar. A. (2005). *Portofolio dalam pembelajaran IPS*. Bandung: Rosda.
- Fatade, A.O., Mogari, D., & Arigbabu, A.A. (2013). Effect of problem based learning on senior secondary school students achievements in further mathematics. *Acta Didactica Napocencia*, 6 (3), 27-44.
- Grouws, D.A. & Cebulla, K.J. (2000). *Improving student achievement in mathematics*. Chicago: IAE Educational Practices Series
- John W. C. (2016). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Edisi ketiga. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Madyarini, D., & Gafur, A. (2015). *Komparasi Model Pembelajaran Portofolio Dan Pbl Terhadap Hasil Belajar Ips Di Smpn Kecamatan Sewon*. Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, 2(2), 126-134.
- Olivia .F. (2011). *Tools For Study Skills: Teknik Ujian Efektif*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo.
- H.J.X. Fernandez, (1984). *Testing and measurement*. Jakarta: National Education Planning, Evaluating and Curriculum Development.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 tentang Kurikulum 2013 SMP/MTs*.
- Nitko, A.J., & Brookhart, S. (2007). *Educational assesment of students*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Irianto. P (2011). *Pola interaksi konflik dan reaktualisasi pendidikan karakter: Studi Survey Eksplanatori di Universitas Cenderawasih* Diambil pada tanggal 15 Februari 2017, dari <http://repository.upi.edu/id/eprint/10314>
- Rusmono. (2012). *Pembelajaran dengan problem based learning itu perlu*. Jakarta: Ghaila Indonesia.

- Peter, D & Ojimba. (2013). *School variable and secondary students achievement in mathematics in rivers state*. Nigeria. Mediterranean journal of social sciences. Published by MCSER-CEMAS-Sapienza university of Rome. Vol 4, no 2. 709-718.
- Shen, P.D., Lee, T.H., & Tsai, C. W. (2007). Applying web-enabled problem-based learning and self-regulated learning to enhance computing skills of Taiwan's vocational students: a quasi-experimental study of a short-term module. *Electronic Journal of e-Learning*, 5 (2), 147-156.
- Syah, M. (2013). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Profil Singkat

Abdul Rahim, putra kelahiran Lubuk Gaung, Riau, 9 September 1987. Anak kelima dari lima bersaudara. Jenjang pendidikan dasar dan menengah diselesaikan di Provinsi Riau. Gelar sarjana diperoleh dari Universitas PGRI Yogyakarta Prodi PPKn lulus tahun 2014. Saat ini sedang mengambil S2 prodi PPKn Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2015.