

PENGARUH PEMBERIAN TUGAS BERBASIS PROYEK TERHADAP PENGEMBANGAN *LIFE SKILL* DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII SMP

Warda Murti

Fakultas MIPA STKIP YAPIM MAROS Sulawesi selatan 90514

JL. DR. Ratulangi No. 62 Telepon (0411)372161

Email:wardamurty@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran di sekolah sampai saat ini cenderung berpusat pada guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi-materi dan siswa diberi tanggung jawab untuk menghafal semua pengetahuan. Pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi hanya berhasil dalam mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam memecahkan masalah di kemudian hari. Pembelajaran berbasis proyek digunakan untuk supaya siswa menjadi pebelajar yang aktif dan guru sebagai fasilitator, selain itu dengan penerapan pembelajaran berbasis proyek akan mengembangkan life skill siswa sendiri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian tugas berbasis proyek terhadap pengembangan life skill dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP. Penelitian ini adalah quasi eksperimen, yaitu dua sampel diberi perlakuan metode pembelajaran yang berbeda dan melihat pengaruhnya terhadap pengembangan life skill dan hasil belajar siswa. Desain yang digunakan adalah *Posttest Only Control Group Design*, dengan jumlah sampel sebanyak 37 siswa untuk kelas kontrol dan 37 siswa untuk kelompok eksperimen. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengukur life skill, tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Data di analisis secara deskriptif dan inferensial (statistik Uji-t dengan bantuan program *SPSS 17,0 for Windows*, dilakukan dengan taraf signifikansi 5%).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Pemberian tugas berbasis proyek berpengaruh terhadap pengembangan *life skill* siswa kelas VIII. (2) Pemberian tugas berbasis proyek berpengaruh terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas VIII.

Kata kunci: Tugas berbasis proyek, Life skill, Hasil belajar

Abstract

Learning in school tended to focus on teacher until recently. Teacher's jobs is to deliver the subject materials and students learn to memorize all of the knowledge. learning which oriented on the Mastery of the material is only successful in in a short term memorization but fail to solve problems in future time. Project-based learning is used in order to make students active in learning and make teachers as facilitators. Moreover, the implementation of project-based learning will develop students' life skills.

This study aims at examining the influence of project-based task towards life skill development and learning achievement of grade VIII students in Junior high

school (SMP). This study is a quasi experimental, that two samples were given a treatment using different learning methods and observe the influence toward life skill development and students' learning achievement. The design used was Posttest Only Control Group Design with 37 students as the samples for the control group and 37 students as well as the experiment group. Data were collected using observation sheet to measure the life skill, multiple choice test to measure the result of cognitive learning of students. Data were analyzed descriptively and inferentially (t-test statistics with SPSS 17.0 program for Windows, conducted with the level of significant 5%).

The results of study reveal that (1) the project-based task gives influence toward life skill development of grade VIII students and (2) project-based task gives influence toward learning achievement the outcome of Biology of grade VIII students.

Keywords: *Task-based project, Life skills, Learning achievement*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah sampai saat ini cenderung berpusat pada guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi-materi dan siswa diberi tanggung jawab untuk menghafal semua pengetahuan. Pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi hanya berhasil dalam mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam memecahkan masalah di kemudian hari.

Pembelajaran bukan hanya sekedar menguasai sekumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip atau teori saja, tetapi belajar akan lebih bermakna jika peserta didik mengalami apa yang mereka pelajari; oleh karena itu pendidik telah berjuang dengan segala cara mencoba untuk membuat apa yang dipelajari siswa di sekolah agar dapat dipergunakan dalam kehidupan mereka sehari-hari (Zubaedi, 2011).

Pada saat diberi permasalahan baru, peserta didik hanya bisa memindahkan kalimat-kalimat dari buku teks ke kertas kosong. Untuk mengatasi hal-hal tersebut, perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan atau keterampilan memproses penemuan, salah satunya adalah pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan ke permasalahan lainnya. Salah satu pendekatan pembelajaran kontekstual adalah Pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project-Based Learning*. Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu metode pembelajaran yang menekankan pada pemberian kesempatan kepada siswa untuk menghasilkan suatu karya melalui pengembangan pengetahuan, sikap, nilai dan ketrampilan sosial yang berguna bagi kehidupannya di masyarakat. Karya yang dihasilkan dapat berupa suatu rancangan,

model, prototipe atau produk yang nyata yang dapat diterapkan di masyarakat.

Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik untuk pelajar usia dewasa, seperti siswa, apakah mereka sedang belajar di perguruan tinggi maupun pelatihan transisional untuk memasuki lapangan kerja. Di dalam Pembelajaran Berbasis Proyek, pelajar menjadi terdorong lebih aktif di dalam belajar mereka, guru sebagai fasilitator agar siswa lebih kreatif dan lebih aktif. Selain itu, guru juga bertugas mengevaluasi hasil kerja siswa agar lebih efektif penerapannya untuk kehidupan mereka sehari-hari. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa memberikan hasil yang secara otentik dapat diukur oleh guru atau instruktur di dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, di dalam Pembelajaran Berbasis Proyek, siswa dituntut untuk lebih aktif dan kreatif sedangkan guru atau instruktur menjadi pendamping, fasilitator, dan memahami pikiran pelajar (Huda, 2009).

Keinginan belajar siswa biasanya tidak sama. Ini karena tahap atau proses pertumbuhan mereka tidak sama dan searah. Walaupun terdapat semacam satu kecenderungan yang sama dalam pertumbuhan mereka, tetapi fisik, mental, emosi dan sosial mereka tetap berbeda. Biasanya hal-hal seperti ini yang banyak menimbulkan masalah pada guru, yang mendorong guru untuk perlu membuat perencanaan atau pada saat melaksanakan pembelajaran. Masalah perbedaan kesediaan belajar bisa dikaitkan dengan tiga sudut pandang dari segi kematangan, yaitu (a) kematangan fisik, (b) kematangan intelek, dan (c) kematangan emosi (Hamzah, 2011).

Untuk mengukur keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa, ada beberapa cara diantaranya dengan memberikan tes, penggunaan tes oleh guru dapat mengukur tingkat pemahaman siswa tersebut setelah proses pembelajaran berlangsung. Mengukur keterampilan siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru, tidak terlepas dari bagaimana cara guru memberikan pemahaman kepada siswa. Ini terkait dengan proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas itu sendiri. Jika proses belajar mengajar menyenangkan, maka siswa lebih mudah menangkap materi yang diberikan guru. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan yaitu pembelajaran berbasis proyek. Pemberian tugas berbasis proyek siswa dapat mengembangkan *life skill* yang ada dalam dirinya.

Siswa diberikan tugas/proyek yang kompleks, sulit, lengkap, tetapi realistis/otentik dan kemudian diberikan pengarahan agar mereka dapat menyelesaikan tugas mereka (bukan dalam bentuk pengajaran yang monoton dimana siswa tidak aktif dan hanya mendengarkan saja). Prinsip ini digunakan untuk menunjang pemberian tugas di kelas seperti proyek, simulasi, penyelidikan masyarakat, menulis untuk disajikan kepada forum pendengar yang sesungguhnya, dan tugas-tugas autentik lainnya. Istilah *situated learning* digunakan untuk menggambarkan pembelajaran yang terjadi di dalam kehidupan yang nyata, tugas-tugas outentik/asli yang sebenarnya. Tidak memandang apakah suatu tugas harus dikerjakan sebagai pekerjaan kelas atau sebagai pekerjaan rumah.

Alasan memberikan tugas berbasis proyek kepada siswa ini untuk mengembangkan keterampilan yang ada dalam dirinya. Selain itu, dengan memberikan tugas berbasis proyek ini dapat mengembangkan *life skill* siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan alasan tersebut maka dipandang penting untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Pemberian Tugas Berbasis Proyek Terhadap Pengembangan *Life Skill* dan Hasil Belajar Siswa”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *quasi-experimental* yang didalamnya terdapat kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*) dan kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol). Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2010).

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Postes Control Group Design*. Penelitian ini masih dikatakan eksperimen semu karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih sebagai objek penelitian. Kelompok pertama mendapatkan perlakuan sedang kelompok kedua tidak mendapat perlakuan. Kelompok kedua ini berfungsi sebagai kelompok pembanding / pengontrol. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang digunakan untuk penelitian, yaitu kelompok untuk *eksperimen* kelas VIIIc (yang diberi perlakuan) yakni pembelajaran berbasis proyek dan kelas kelompok kontrol yaitu kelas VIII_D (yang tidak di beri perlakuan) yakni pembelajaran dengan metode ceramah. Penelitian ini menguji pengaruh pemberian tugas berbasis proyek terhadap pengembangan *life skill* dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Nasional Makassar.

Kelompok	Perlakuan	Postes
Kelompok Eksperimen	X	O ₁
Kelompok Kontrol	-	O ₂

Gambar 1. Pola design penelitian *posttes control group design*
(Sumber: Sudjiono, 2006)

Keterangan:

KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

O₁ : Posttest untuk kelompok eksperimen

O₂ : Posttest untuk kelompok kontrol

X : Treatment (perlakuan) Pemberian Tugas Berbasis Proyek

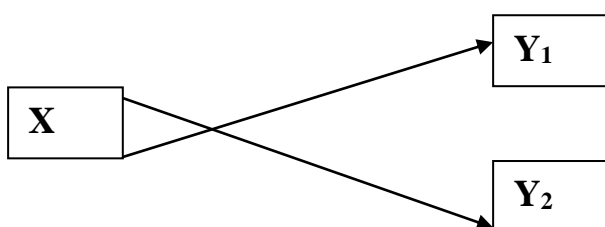
- : Tanpa Pemberian Tugas Berbasis Proyek (Metode Ceramah)

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas atau variabel perlakuan dan variabel terikat atau variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Variabel dalam penelitian ini yaitu:

- Variabel independen (X) : Pemberian Tugas Berbasis Proyek
- Variabel dependen (Y1) : Pengembangan *life skill* siswa
- Variabel dependen (Y2) : Hasil belajar siswa.

Secara jelas hubungan antara variable dependen dengan variable independen dapat dilihat pada skema berikut:



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi *Life Skill* dan Hasil Belajar Siswa

Penelitian pengaruh metode pemberian tugas berbasis proyek terhadap pengembangan *life skill* dan hasil belajar siswa diperoleh data berupa skor hasil belajar dan *life skill* siswa, pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Skor hasil belajar siswa diperoleh melalui tes yang berbentuk pilihan ganda. Sedangkan skor *life skill* siswa diperoleh melalui lembar observasi. Gambaran yang lebih terinci mengenai hasil penelitian dapat dideskripsikan secara berurutan yakni:

a. *Life Skill* Siswa

Pengelompokan skor *life skill* siswa yang terdiri dari lima kategori yaitu belum begitu berkembang, belum berkembang, mulai berkembang, berkembang baik, berkembang sangat baik (Hamzah, 2011). Tabel 1 menyajikan tentang jumlah siswa dan skor *life skill* yang diperoleh pada posttest untuk kelompok kontrol.

Tabel 1 Jumlah dan persentase kategori *life skill* kelompok kontrol per pertemuan

Kategori <i>life skill</i>	Jumlah dan persentase siswa									
	P1		P2		P3		P4		P5	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Belum begitu berkembang	8	21,6	13	35,1	13	35,1	17	45,9	19	51,4
Belum berkembang	18	40,7	16	43,2	17	45,9	16	43,2	14	37,8
Mulai Berkembang	9	24,3	4	10,8	7	19	4	10,8	4	10,8
Berkembang baik	-	-	3	8,1	-	-	-	-	-	-
Berkembang sangat baik	2	5,4	1	2,7	-	-	-	-	-	-

Pada tabel 1 persentase *life skill* pada pertemuan pertama terlihat jumlah siswa yang masuk dalam kategori belum begitu berkembang adalah 8 orang (21,6), pada kategori belum berkembang yakni 18 orang (40,7%), pada kategori mulai berkembang 9 orang (24,3%) dan pada kategori berkembang sangat baik adalah 2 orang (5,4%). Selanjutnya pada pertemuan kedua terlihat bahwa jumlah siswa yang masuk dalam kategori belum begitu berkembang adalah 13 orang (35,1%), pada kategori belum berkembang yakni 16 orang (43,2), pada kategori mulai berkembang 4 orang (10,8%), pada kategori berkembang baik adalah 3 orang (8,1%) dan pada kategori berkembang sangat baik 1 orang (2,7%).

Pada pertemuan ketiga terlihat jumlah siswa yang masuk dalam kategori belum begitu berkembang adalah 13 orang (35,1%), pada kategori belum berkembang yakni 17 orang (45,9%), pada kategori mulai berkembang 7 orang (19%). Pada pertemuan keempat terlihat jumlah siswa yang masuk dalam kategori belum begitu berkembang adalah 17 orang (45,9%), pada kategori belum berkembang yakni 16 orang (43,2%), pada kategori mulai berkembang 4 orang (10,8%), dan pada pertemuan kelima jumlah siswa yang masuk dalam kategori belum begitu berkembang adalah 19 orang (51,4%), pada kategori belum berkembang yakni 14 orang (37,8%), pada kategori mulai berkembang 4 orang (10,8%). Selanjutnya pada tabel 2 menyajikan tentang jumlah siswa dan skor *life skill* yang diperoleh pada posttest untuk kelompok eksperimen.

Tabel 2 Jumlah dan persentase kategori *life skill* kelompok eksperimen per pertemuan

Kategori <i>life skill</i>	Jumlah dan persentase									
	P1		P2		P3		P4		P5	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Belum begitu berkembang	2	5,4	1	2,7	-	-	-	-	-	-
Belum berkembang	-	-	3	8,1	-	-	-	-	-	-
Mulai Berkembang	4	10,8	7	18,9	3	8,1	5	13,5	5	13,5
Berkembang baik	22	59,5	-	-	18	48,7	10	27	7	18,9
Berkembang sangat baik	9	24,3	26	70,3	16	43,2	22	59,5	25	67,6

Pada tabel 2 persentase *life skill* pada pertemuan pertama terlihat jumlah siswa yang masuk dalam kategori belum begitu berkembang adalah 2 orang (5,4%), pada kategori mulai berkembang 4 orang (10,8%) dan pada kategori berkembang baik adalah 22 orang (59,5%) dan pada kategori berkembang sangat baik adalah 9 orang (24,3%). Selanjutnya pada pertemuan kedua terlihat bahwa jumlah siswa yang masuk dalam kategori belum begitu berkembang adalah 1 orang (2,7%), pada kategori belum berkembang yakni 3 orang (8,1%), pada kategori mulai berkembang 7 orang (18,9%) dan pada kategori berkembang sangat baik 26 orang (70,3%). Pada pertemuan ketiga terlihat jumlah siswa pada kategori mulai berkembang 3 orang (8,1%), pada kategori berkembang baik adalah 18 orang (48,7%) dan pada kategori berkembang sangat baik adalah 16 orang (43,2%). Pada pertemuan keempat terlihat jumlah siswa pada kategori

mulai berkembang 5 orang (13,5%), pada kategori berkembang baik adalah 10 orang (27%) dan pada kategori berkembang sangat baik adalah 22 orang (59,5%). dan pada pertemuan kelima jumlah siswa pada kategori mulai berkembang 5 orang (13,5%), pada kategori berkembang baik adalah 7 orang (18,9%) dan pada kategori berkembang sangat baik adalah 25 orang (67,6%).

Tabel 3 Hasil analisis statistik desriptif *Life skill* siswa

No.	Statistik	Kontrol					Eksperimen				
		P1	P2	P3	P4	P5	P1	P2	P3	P4	P5
1.	Rata-rata	34,5	28,1	24,9	22,6	20,4	67,1	72,2	74,6	78,3	81
2.	Standar deviasi	18,3	23,1	17,6	15,3	15,7	18,4	23,7	12,6	14,5	15,9
3.	Nilai terendah	9	0	0	0	0	0	0	45	45	45
4.	Nilai tertinggi	82	82	55	55	45	82	100	91	100	100

b. Hasil Belajar Siswa

Distribusi nilai hasil belajar siswa setelah dikelompokkan dalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah yang dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4 Jumlah siswa dengan skor hasil belajar yang diperoleh pada saat Posttest

Kategori	Jumlah Siswa			
	kelompok kontrol		kelompok Eksperimen	
	Posttest	%	Posttest	%
Sangat rendah	–	–	–	–
Rendah	–	–	–	–
Sedang	–	–	–	–
Tinggi	33	89,2	14	37,8
Sangat Tinggi	4	10,8	23	62,2
Total	37	100	37	100

Tabel 4 memberikan gambaran bahwa jumlah siswa pada saat posttest, Kelompok kontrol memperoleh skor hasil belajar pada kategori tinggi sebesar 89,2% sedangkan pada kelompok eksperimen skor hasil belajar pada kategori tinggi sebesar 37,8%. Selanjutnya, pada kelompok kontrol 10,8% siswa berada pada kategori sangat tinggi, dan 62,2% siswa kelompok eksperimen berada pada kategori sangat tinggi.

Pengelompokan skor hasil belajar siswa merujuk pada pedoman penilaian Depdiknas (2006). Tabel 5 memberikan gambaran analisis statistik hasil belajar siswa yang diperoleh pada saat posttest, pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 5 Hasil analisis statistik deskriptif hasil belajar siswa

No.	Statistik	Kontrol	Ekspirimen
		Posttest	Posttest
1.	Rata-rata	77,72	87,78
2.	Standar deviasi	6,36	5,50
3.	Nilai terendah	68,00	76,00
4.	Nilai tertinggi	96,00	100,00

Pada tabel diatas terlihat bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa yang menggunakan pemberian tugas berbasis proyek pada saat posttest adalah 87,78 sedangkan kelas kontrol adalah 77,72.

Apabila nilai hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dibandingkan, terlihat adanya perbedaan antara kelompok yang menggunakan pemberian tugas berbasis proyek dengan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran dengan metode ceramah. Perbedaan nilai hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai tertinggi siswa kelompok eksperimen adalah 100,00 dan nilai terendah 76,00 sedangkan pada kelompok kontrol, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 96,00 dan nilai terendah adalah 68,00.

1. Deskripsi Hasil Pengujian Hipotesis *life skill*, dan Hasil Belajar

Analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian. Dalam hal ini uji-t independen dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Syarat yang harus dipenuhi untuk pengujian hipotesis ini adalah data yang diperoleh harus berdistribusi normal serta mempunyai variansi yang homogen. Oleh karena itu sebelum dilakukan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil belajar siswa untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *Independent Sample T Test*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian memiliki varians yang sama atau homogen. Uji Normalitas menggunakan *One-Sampel Kormogorov-Smirnov Test* dan uji homogenitas varian data dengan menggunakan *Levene's Test of Equality of Error Variances* dengan bantuan *SPSS 16.0 For Windows*

a. Uji Hipotesis Variabel *Life Skill* Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS diperoleh nilai sig (2-tailed) untuk distribusi normal kelas kontrol adalah 0,20 dan untuk kelas eksperimen signifikansinya adalah 0,04. Hal ini berarti bahwa signifikansi untuk kedua data tersebut lebih besar dari $\alpha = 0,05$ sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil pengujian homogenitas didapatkan data dari kedua nilai tes hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan dari tabel levene Statistic didapatkan nilai signifikansi ($0,99 > \alpha (0,05)$) maka kelompok data nilai *life skill* memiliki varian yang sama atau homogen. Berdasarkan hasil pengujian normalitas dan homogenitas

varian maka selanjutnya dilakukan pengujian statistik uji-t untuk menguji hipotesis penelitian diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,00 < \alpha (0,05)$, hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan bahwa ada pengaruh pemberian tugas berbasis proyek terhadap pengembangan *life skill* siswa kelas VIII.

b. Uji Hipotesis Variabel Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS versi 16.00 tabel pada kolom Kolmogorov-Smirnov Test diperoleh nilai sig (2-tailed) untuk kelas kontrol adalah 0,25 dan untuk kelas eksperimen signifikansinya adalah 0,46. Hal ini berarti bahwa signifikansi untuk kedua data tersebut lebih besar dari $\alpha = 0,05$ sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil pengujian homogenitas didapatkan data dari kedua nilai tes hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan dari tabel Levene Statistic didapatkan nilai signifikansi ($0,33 > \alpha (0,05)$) maka kelompok data nilai tes hasil belajar memiliki varian yang sama atau homogen. Berdasarkan hasil pengujian normalitas dan homogenitas varian maka selanjutnya dilakukan pengujian statistik uji-t untuk menguji hipotesis penelitian diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,00 < \alpha (0,05)$, hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan bahwa ada pengaruh pemberian tugas berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.

Pembahasan

1. Pengaruh Pemberian Tugas Berbasis Proyek Terhadap Pengembangan *Life Skill* Siswa

Berdasarkan dari hasil penelitian terlihat bahwa dengan pemberian tugas berbasis proyek dapat meningkatkan *life skill* siswa. Hal ini ditandai dengan ada peningkatan persentase *life skill* pada kategori berkembang sangat baik lebih besar pada kelompok yang diberikan tugas berbasis proyek (kelompok eksperimen) dibandingkan dengan kelompok yang tidak diberikan tugas berbasis proyek (kelompok kontrol). Selanjutnya untuk kategori belum berkembang pada kelompok yang tidak diberikan pembelajaran berbasis proyek atau yang hanya diberikan metode ceramah menunjukkan bahwa pembelajaran tersebut cenderung membuat siswa tidak bersemangat untuk belajar sehingga siswa menjadi pasif. Hal ini terjadi sebaliknya di kelompok eksperimen atau kelompok yang diberikan tugas berbasis proyek yang masuk pada kategori berkembang baik dan berkembang sangat baik menunjukkan bahwa pemberian tugas berbasis proyek merupakan pembelajaran yang sangat menarik, menyenangkan dan membuat siswa bersemangat untuk belajar sehingga siswa menjadi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Data hasil analisis uji statistik t-test menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian tugas berbasis proyek terhadap *life skill*. Adanya pengaruh yang ditimbulkan tidak terlepas dari rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh potensi dan kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga mereka atau siswa itu sendiri dapat merumuskan sendiri apa yang mereka temukan dengan penuh percaya diri, bebas berfikir, bertindak dan berani bertanggung jawab dengan apa yang diperbuat. Pengamatan penulis pada

kelompok eksperimen pada saat penelitian dengan kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk dilakukan didalam kelas ternyata menarik minat dan merangsang partisipasi siswa. Tingginya antusias siswa dalam mengikuti proses belajar disebabkan karena dengan lingkungan sekitar sekolah, siswa akan lebih cepat memahami materi jika bersentuhan langsung dengan obyeknya, siswa merasa tidak jenuh dan bosan dalam belajar, siswa memiliki kebebasan berfikir dan bertindak yang dengan sendirinya dapat meningkatkan *life skill*. Hal ini sejalan dengan pernyataan Gibbs (tahun 1688, dalam Mulyasa, 2009) menyatakan kreativitas dapat dikembangkan dengan materi kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri dan pengawasan tidak terlalu ketat.

Berdasarkan penelitian Fahroyin (2010) pembelajaran biologi berorientasi life skills dapat diketahui tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa. Secara rinci dari empat komponen kecakapan hidup (*life skill*) yang diamati meliputi kecakapan berpikir rasional, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasional dapat dilihat kemampuan yang sudah dicapai siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Proses belajar ini akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bertanggungjawab bukan hanya dirinya sendiri tetapi juga bertanggungjawab terhadap orang sekitarnya seperti guru dan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian tugas berbasis proyek melibatkan semua unsur dimana menurut Trianto (2007), komunikasi tidak hanya terjadi antara guru dengan siswa, tetapi juga antara siswa dengan siswa yang berlangsung secara dinamis dimana ada pendekatan atau ikatan secara emosional dan psikologis untuk mencapai kesuksesan menyerap materi pelajaran.

Slameto (2003) mengatakan bahwa proses belajar mengajar dipengaruhi oleh adanya interaksi antara komponen pengajar yaitu guru dan materi pelajaran serta pemberian tugas kelompok adalah suatu strategi belajar mengajar yang memiliki kadar cara belajar siswa aktif dan kemungkinan guru memberikan perhatian terhadap siswa maupun antar siswa dengan siswa. Adakalanya siswa lebih mudah belajar dari temannya sendiri. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis proyek dapat mengaktifkan proses belajar mengajar dan mengembangkan kreativitas siswa sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang maksimal. Hasil penelitian ini didukung dengan lembar observasi *life skill* siswa.

2. Pengaruh Pemberian Tugas Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar biologi siswa dengan pokok bahasan mengamati struktur, fungsi dan gerak pada tumbuhan untuk kelas VIIIC yang diajar dengan pembelajaran berbasis proyek (kelas eksperimen) adalah 87,78 untuk nilai *post-tes*, maka hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi mengalami peningkatan yang termasuk dalam kategori sangat baik dan nilai rata-rata hasil belajar biologi siswa dengan pokok bahasan mengamati struktur, fungsi dan gerak, pada tumbuhan untuk kelas VIID yang tidak diajar dengan pembelajaran berbasis proyek

(kelas kontrol) adalah 77,72 untuk nilai *post-tes*, maka hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi tidak mengalami peningkatan dan termasuk dalam kategori cukup baik, Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Sungkono (2009) bahwa diskusi kelompok merupakan proses komunikasi dua arah dengan cara memberikan kesempatan pada kedua belah pihak untuk dapat mencurahkan perasaan secara lebih terbuka sehingga memberikan peluang untuk berkembangnya ide-ide dari seluruh siswa yang terlibat dan berpartisipasi didalamnya secara lebih bebas, dan interaksi antara siswa dengan siswa menjadi lebih erat. Selain itu pada pembelajaran berbasis proyek, suasana kelas cenderung *student centered*, sehingga siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran, yang nantinya akan berimbas pada peningkatan *life skill* sekaligus penguasaan materi siswa. Ini menunjukkan bahwa cara belajar dengan pemberian tugas berbasis proyek ini memperoleh persepsi yang positif dari para siswa dan dianggap mampu meningkatkan *life skill* dan hasil belajar sekaligus tingkat penguasaan materi siswa. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Trianto (2007), bahwa pembelajaran kelompok memiliki dampak positif untuk siswa yang hasil belajarnya rendah sehingga mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Keuntungan pembelajaran kelompok kecil adalah siswa mempunyai tanggung jawab dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran, siswa dapat mengembangkan keterampilan berfikir tingkat tinggi, meningkatkan ingatan siswa, dan meningkatkan kepuasan siswa terhadap materi pembelajaran.

Kelemahan dari pembelajaran ini adalah kebanyakan permasalahan “dunia nyata” yang tidak terpisahkan dengan masalah kedisiplinan, untuk itu disarankan mengajarkan dengan cara melatih dan memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah. Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah. Memerlukan biaya yang cukup banyak. Banyak peralatan yang harus disediakan. Untuk mengatasi kelemahan dari pembelajaran berbasis proyek seorang peserta didik dapat mengatasi dengan cara memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah, membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan proyek, meminimalkan dan menyediakan peralatan sederhana yang terdapat di lingkungan sekitar, memilih lokasi penelitian yang tidak membutuhkan biaya dan waktu. Berdasarkan hasil penelitian Wasis (2008) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar dan penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Pemberian tugas berbasis proyek berpengaruh terhadap pengembangan *life skill* siswa kelas VIII SMP. Siswa yang diajar dengan pemberian tugas berbasis proyek dapat meningkatkan *life skill* siswa terutama kerjasama dalam kelompok, dan siswa yang diajar tanpa pemberian tugas berbasis proyek tidak

menunjukkan peningkatan *life skill*. Selanjutnya pemberian tugas berbasis proyek berpengaruh terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas VIII SMP Nasional Makassar. Hasil belajar kelas yang diajar melalui pemberian tugas berbasis proyek lebih tinggi dari pada hasil belajar kelas yang diajar dengan metode ceramah.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2006). *Pola Pendidikan Kecakapan Hidup*. Surabaya: Swa Bina Qualista Indonesia.
- Fahroyin, M. (2010). Pembelajaran Biologi Berorientasi Life Skill Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sma Kartikatama Metro. *Publikasi pada Jurnal Bioedukasi Volume 1, Nomor 2, Nopember 2010*. (muhfahroyin@yahoo.com.Diakses tanggal 31 Agustus 2015)
- Hamzah. (2011). *Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik*. Jakarta; PT Bumi Aksara
- Huda, A, (2009). *Peningkatan Mutu Pembelajaran Dengan Pembelajaran Berbasis Proyek*. (<http://hudaita.com/2009/04/peningkatan-mutu-pembelajaran-dengan.html>. diakses 14 Desember 2015)
- Mulyasa. (2009). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjiono, A. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta; PT. Raja Grfindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sungkono. (2009). *Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek*. Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNY.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Zubaedi. (2011). *Desain pendidikan karakter konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Jakarta: Kencana prenada media group
- Wasis. (2008). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Praktik Industri pada Prodi S-1 PTB. *Jurnal Penelitian Kependidikan, Tahun 18, Nomor 1, Oktober 2008*. (<http://lemlit.um.ac.id>. Diakses tanggal 1 September 2014)