BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang paling dibutuhkan oleh manusia. Pendidikan dipandang sebagai proses belajar yang ditujukan untuk seorang individu dalam membangun pengetahuan dan keterampilan.[1] Pendidikan memiliki peranan penting dalam proses sosialisasi, pembudayaan, dan rekonstruksi sosial masyarakat.[2] Menuntut ilmu yakni melakukan proses pendidikan merupakan sesuatu yang istimewa dalam pandangan agama.

Sebagaimana yang tertera di dalam QS. Al-Mujadillah (58) ayat 11 berikut ini:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ

انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

QS. Al-Mujadilah (58) ayat 11 menjelaskan bahwa terdapat adab-adab yang harus dijaga pada saat menuntut ilmu yaitu dengan melapangkan tempat duduk. Walaupun pada dasarnya setiap orang berhak terhadap tempat duduk yang lebih dahulu di tempati. Namun, islam mengajarkan untuk melapangkan tempat duduk bagi jamaah majelis yang lain. Begitu pula bagi mereka yang beriman dan

[1] Mohammad Ali, *Pendidikan untuk Pembangunan Nasional*, (Bandung: Imperial Bhakti Utama, 2009), h .129

[2] Dani Nur Saputra dkk, *Landasan Pendidikan*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), h. 4

berilmu pengetahuan maka akan Allah Swt., angkat derajatnya berkat iman dan ilmu yang dimiliki.

Tafsir Ibnu Katsir menerangkan Allah Swt., memerintahkan untuk berlapang-lapang di dalam majelis maka akan Allah Swt., beri balasan sesuai dengan perbuatannya. Asbabun nuzul ayat ini berkenaan dengan majelis-majelis dzikir di hari jumat pada zaman Rasulullah Saw., yang apabila melihat salah seorang di antara mereka datang kemudian jamaah lain tidak memberi tempat duduk di dekat Rasulullah Saw. Maka turunlah ayat ini untuk menyuruh kepada jamaah agar saling berlapang-lapang di dalam majelis. Kemudian Allah Swt., melarang untuk tidak berkeyakinan bahwa jika salah seorang di antara mereka memberi kelapangan kepada saudaranya, baik yang datang maupun yang akan pergi maka akan mengurangi hak-haknya. Melainkan hal yang demikian ini merupakan ketinggian dan perolehan martabat di sisi Allah Swt., bahkan Allah Swt., akan memberikan balasan di dunia dan di akhirat.[3]

Tafsir di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa orang yang senantiasa melakukan proses pendidikan atau menuntut ilmu maka akan Allah Swt., tinggikan derajatnya. Pendidikan yang baik tentu pendidikan yang sesuai dan mengikuti aturan agama serta pemerintahannya.

Kemendikbud atau kementrian pendidikan dan kebudayaan sebagai lembaga yang menaungi sekaligus bertanggung jawab atas terselenggaranya pendidikan di Indonesia memandang pentingnya pendidikan sebagai proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir. Akibatnya akan melahirkan manusia

---

[3] Abdullah, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 8*, (Jakarta: Pustaka Imam Syafi'I, 2008), h. 88-93

yang berkualitas dan berpegang pada nilai-nilai budaya dan pancasila di masa depan.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreativitas, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Terdapat beberapa kata kunci dari tujuan pendidikan nasional diantaranya yaitu beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreativitas, demoktaris dan bertanggung jawab. Dari beberapa tujuan tersebut sangat tegas menyebutkan satu unsur penting yaitu kreativitas.[4]

Sebagaimana yang disebutkan di atas peserta didik sebagai generasi penerus bangsa senantiasa di arahkan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri. Salah satu caranya dengan mengembangkan kreativitas peserta didik. Jika kreativitas peserta didik dikembangkan dan disalurkan dengan benar maka akan terpenuhi kebutuhan pribadi, masyarakat sekitar, dan juga negara.

Kreativitas peserta didik dapat dikembangkan melalui mata pelajaran SBdP. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab X Pasal 37 menyebutkan pendidikan dasar atau bisa disebut dengan SD/MI dan juga pendidikan menengah atau bisa disebut dengan SMP/MTs wajib memuat mata pelajaran SBdP. SBdP

---

[4] Nur Anisah, "Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Kii Hajar Dewantara", *Jurnal* Mudarrisa Vol. 1 No. 1 (Juni, 2009), h. 122

adalah mata pelajaran yang tidak hanya mempelajari pengetahuan teoritis saja. Karena pada hakikatnya budaya itu mencakup berbagai aspek kehidupan. Pendidikan dasar seni budaya diajarkan secara utuh, konkret, dan menyeluruh meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, serta prakarya dengan tujuan untuk menciptakan seni yang estetik. Estetik sangat erat kaitannya dengan berbagai hal yang mengandung keindahan dan berbau seni.

Sebagaimana di dalam hadits Rasulullah Saw., yang diriwayatkan oleh Imam Muslim sebagai berikut:

إِنَّ اللهَ جَمِيْلٌ يُحِبُّ الْجَمَالَ (روه:مسلم)

Hadits ini menjelaskan tentang menyenangi keindahan merupakan hal yang disyariatkan sebab Allah Swt., maha indah, menciptakan keindahan, dan senang melihat kenikmatan yang telah dikaruniakan dimanfaatkan dengan baik oleh manusia.

Kegiatan kreasi seni di tingkat pendidikan dasar dapat dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan hidup sehari-hari. Hal ini perlu dilakukan guru sebagai pengenalan budaya kepada peserta didik. Sehingga pada akhirnya peserta didik akan mengenal, menyayangi, serta mempelajari budaya tersebut. Pembelajaran seni di tingkat dasar bukan bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman. Namun, dimaksudkan untuk mengembangkan kesadaran seni dari segi mengapresiasi seni, mengkreasi seni, menyajikan seni dan berbagai hal positif lainnya yang berkaitan dengan seni.

Pembelajaran seni dapat disandingkan dengan model pembelajaran. Terdapat berbagai macam model pembelajaran di lembaga pendidikan di antaranya yaitu 1) model pembelajaran *take and give,* 2) model pembelajaran *role playing,* 3) model pembelajaran *jigsaw,* 4) model pembelajaran *make a match,* 5) model pembelajaran *problem based learning,* 6) model pembelajaran *project based learning.*

Tingkat sekolah dasar model pembelajaran yang digunakan sebaiknya model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran adalah desain pembelajaran yang berguna untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga bisa disebut sebagai suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran bagi guru.[5]

Model pembelajaran *project based learning* atau dapat disingkat menjadi PjBL adalah model pembelajaran yang bercirikan adanya kegiatan merancang dan melakukan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk. PjBL adalah model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menarik minat belajar peserta didik agar terlibat dalam kegiatan sebuah proyek. Proyek yang dikerjakan peserta didik berupa perseorangan atau kelompok dengan jangka waktu yang telah ditentukan. Peserta didik dapat merencanakan, melaksanakan rancangannya, serta menyampaikan hasil proyeknya kepada guru atau bisa juga mempresentasikan di depan kelas. Purnama Yudi mengemukakan PjBL adalah sebuah model pembelajaran yang tepat untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, di mana

[5] Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran,*(Yogyakarta:Deepublish, 2020), h.12

peserta didik dilibatkan langsung dalam memecahkan permasalahan, mengizinkan peserta didik untuk aktif membangun dan mengatur pembelajarannya, dan dapat menjadikan peserta didik yang realistik. Keberhasilan penerapan model pembelajaran PjBL di kelas terletak pada kemampuan guru untuk secara efektif merancang pembelajaran, memotivasi, mendukung, dan membimbing peserta didik sepanjang pembelajaran berlangsung.[6]

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran SBdP di MIN 4 Kota Banjarmasin, metode yang digunakan pada proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Sedangkan sebagaimana yang diketahui mata pelajaran SBdP adalah mata pelajaran yang sebagian besar materinya adalah menekankan pada kegiatan praktik lapangan. Hal ini menyebabkan kurangnya keaktifan peserta didik pada kegiatan pembelajaran dikarenakan peserta didik hanya menjadi pendengar pada materi yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, guru juga menjelaskan nilai peserta didik pada mata pelajaran SBdP masih ada yang belum mencapai KKM. dengan bobot 70. Berdasarkan hasil ujian tengah semester di semester pertama nilai peserta didik rata-rata 65 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 60. Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih belum efektif untuk mencapai standar KKM SBdP.

Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan kegiatan pembelajaran cenderung menggunakan model pembelajaran

---

[6] Kokotsaki. D., Menzies. V., & Wiggins. A, 2016, Project Based Learning; A Review Of The Literature. Improving Schools, 19(3), 7

yang mengarah kepada *teacher centered* seperti ceramah dan ekspositori. Model ini memiliki kelemahan yaitu pembelajaran satu arah dari guru ke peserta didik atau pembelajaran hanya berpusat pada guru saja. Akibatnya kegiatan pembelajaran terkesan membosankan dan peserta didik pun kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Permasalahan lainnya, peserta didik kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menjadikan SBdP sebagai teoritis saja, padahal pada kenyataannya SBdP adalah mata pelajaran seni yang di ajarkan melalui praktik-praktik.

Isi Kompetensi Dasar mata pelajaran SBdP 4.4 "membuat karya seni kolase." Peneliti akan mengajak peserta didik untuk membuat karya seni kolase sebagai pengaplikasian model pembelajaran PjBL yakni membuat sebuah proyek. Bahan dan gambar divariasikan sehingga peneliti berharap hal ini bisa menarik perhatian atau minat siswa, meningkatkan kreativitas siswa, serta memperbaiki hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran PjBL Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SBdP di MIN 4 Kota Banjarmasin.

B. Definisi Operasional

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang timbul dari orang atau benda yang kemudian membentuk watak, keyakinan, serta perbuatan seorang individu. Pengaruh yang

dimaksud dalam penelitian ini adalah hubungan yang memiliki pengaruh variabel X (model pembelajaran PjBL) terhadap variabel Y (hasil belajar).

2. PjBL

Project Based Learning (PjBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna lain, memberi kesempatan siswa bekerja secara otonom yakni bebas mengkonstruk pengetahuan mereka sendiri atau secara berkelompok dengan teman belajar, dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata. Oleh karena itu, secara langsung model ini menuntut kreativitas peserta didik dalam memecahkan masalah yang diterima. Penelitian ini peserta didik melakukan kegiatan bermakna dengan membuat sebuah proyek karya seni rupa kolase menggunakan model pembelajaran PjBL.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik menyangkut aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik. Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil belajar pada aspek kognitif peserta didik yakni adanya perubahan bahkan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran PjBL.

4. SBdP

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah mata pelajaran yang berusaha mengaitkan antara seni dan ilmu pengetahuan. Kegiatan belajar pada mata

pelajaran seni budaya dan prakarya ini berupa menampilkan seni yang estetik, artistik, dan kreatif yang berakar pada nilai, norma, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Mata pelajaran seni bukan mata pelajaran yang ingin menjadikan peserta didiknya menjadi pelaku seni atau seniman tetapi menitik beratkan pada sikap kreatif dan estetik dari peserta didik itu sendiri. Penelitian ini memfokuskan pada materi karya seni rupa kolase. Karya seni rupa kolase adalah karya seni dua dimensi yang dibuat dengan cara menempelkan suatu bahan seperti biji-bijian, daun-daunan, potongan-potongan kertas atau material lain pada permukaan gambar dengan tujuan untuk membentuk suatu desain tertentu.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SBdP?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SBdP dengan menggunakan model pembelajaran PjBL?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SBdP.
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SBdP dengan menggunakan model pembelajaran PjBL

E. Signifikansi Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SBdP di MIN 4 Kota Banjarmasin melalui penerapan model pembelajaran PjBL.

2. Praktis

a. Bagi guru SBdP

Peneliti berharap melalui hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru bagi guru SBdP dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran PjBL.

b. Bagi sekolah

Peneliti berharap melalui kegiatan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran SBdP.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman penulis dalam penerapan model pembelajaran PjBL.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Sebagai bahan referensi sebelum menyusun skripsi berikut ini kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dari penerapan model pembelajaran PjBL yang memberikan dampak baik bagi peserta didik:

Tabel 1.1 Analisis Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Analisis Penelitian Terdahulu	Originilitas Penelitian Yang Dilakukan
1	Inas Nafisah, Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Melalui Pembuatan Awetan Bioplastik Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 12 Bandar Lampung Pada Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup, 2017	Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *the matching-only control group design* dimana terdapat dua kelompok yang diberikan perlakuan dan tidak diberi perlakuan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII tahun pelajaran 2017/2018 SMP Negeri 12 Bandar Lampung. Sedangkan sampel yang digunakan terdiri dari dua kelas yakni kelas eksperimen VIIb yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan pembuatan awetan bioplastik dan kelas kontrol VIIa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction.* Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket dengan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, pengolahan angket peserta didik. Pada penelitian ini terdapat perbedaan hasil setelah diberi perlakuan menggunakan model *project based learning* (PjBL). Pada kelas kontrol rata-rata nilai keterampilan berpikir kreatif siswa 5,073 lebih rendah dengan rata-rata nilai keterampilan berpikir kreatif pada kelas eksperimen yaitu 2,000298.[7]	Pada penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design* yakni desain yang terdiri dari dua kelompok eksperimen dan kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *porousive sampling.* Penelitian ini hanya menggunakan instrumen tes sebagai teknik pengumpulan data di mana terdapat 20 pertanyaan berbentuk pilihan ganda.

[7]Inas Nafisah, *Skripsi*: "Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Melalui Pembuatan Awetan Bioplastik Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII Di SMP Negeri 12 Bandar Lampung Pada Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup" (Lampung: UIN Lampung, 2017), h. 67

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Analisis Penelitian Terdahulu	Originilitas Penelitian Yang Dilakukan
2	Lismawati Salman, Nita Suleman, Akram La Kilo, Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Yang Disertai Dengan Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX TPHT SMK Negeri 2 Gorontalo Pada Materi Sistem Koloid, 2017	Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Gorontalo pada siswa kelas XI TPHP III dan XI TPHP IV. Penelitian ini terdiri dari dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di mana kelas eksperimen diberikan perlakuan model pembelajaran *project based learning* dan kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Group*. Instrumen pada penelitian ini adalah tes pilihan ganda dengan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan analisis Uji t pada taraf signifikan 0,05 didapat t_{hitung} sebesar 16,96 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 1,681.Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_O ditolak dan H_1 diterima. Dalam artian pembelajaran menggunakan model *project based learning* yang disertai dengan peta konsep lebih tinggii dari hasil belajar pada pembelajaran konvensional. Maka dari itu terdapat pengaruh kagiatan belajar menggunakan model pembelajaran *projrct based learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran koloid. [8]	Pada penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design* yakni desain yang terdiri dari dua kelompok eksperimen dan kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *porousive sampling.* Kedua kelompok ini yang kemudian diberikan *pretest* untuk mengetahui perbedaan kelompok eksperimen dan kelompok kotrol. Berbanding terbalik dengan desain *posttest-only control group* yang masing-masing kelompok dipilih secara random.
3	Irmawati Hafid, Pengaruh Model	Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen	Pada penelitian ini menggunakan desain

[8] Lismawati Salman, Nita Suleman, Akram La Kilo, "Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Yang Disertai Dengan Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TPHP SMK Negeri 2 Gorontalo Pada Materi Koloid", *Jurnal* Entropi, Vol. 12 No.2 (Agustus, 2017).

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Analisis Penelitian Terdahulu	Originilitas Penelitian Yang Dilakukan
	Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V UPTSD Negeri 1 Tamalatea Kabupaten Jeneponto, 2022	*(Quasy Eksperimen).* Sedangkan desainnya adalah eksperimen semu. Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan model pembelajaran *project based learning* sedangkan kelas kontrol peneliti menggunakan model pembelajaran ekspositori. Populasi penelitian adalah siswa kelas V UPT SD Negeri 1 Tamalatea Kabupaten Jeneponto. Sampel penelitian seluruh siswa kelas V dengan jumlah 34 orang .Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu Va dan Vb dimana Va sebagai kelas eksperimen dan Vb sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan *pretest* dan *posttest* dengan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari nilai *pretest* dan *posttest* serta hasil data statistik inferensial dengan hipotesis menunjukkan bahwa nilai sig dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran *project based learning* adalah 0,000. Jika dilihat dari hasil uji tersebut diketahui bahwa 0,000<0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak dan H_1 diterima.[9]	*nonequivalent control group design* yakni desain yang terdiri dari dua kelompok eksperimen dan kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *porousive sampling.* Kedua kelompok ini yang kemudian diberikan *pretest* untuk mengetahui perbedaan kelompok eksperimen dan kelompok kotrol.

[9] Irmawati Hafid, *Skripsi*: "Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V UPTSD Negeri 1 Tamalatea Kabupaten Jeneponto" (Makasar: Universitas Muhammadiyah Makasar, 2022

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu *hypo* yang artinya lemah atau kurang dan *thesis* yang artinya pendapat atau kebenaran. Kesimpulannya adalah hipotesis berarti pernyataan lemah yang masih perlu diuji kebenarannya. Sementara menurut KBBI hipotesis adalah sesuatu yang dianggap benar untuk alasan atau pengutaraan pendapat meskipun kebanarannya masih harus dibuktikan.[10] Penjelasan lain juga mengungkapkan hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian.[11] Berdasarkan judul pada penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H_a : Adanya pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SBdP di MIN 4 Kota Banjarmasin.

H_o : Tidak adanya pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SBdP di MIN 4 Kota Banjarmasin.

H. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan yang berisi latar belakang, definisi operasioal, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis penelitian, dan sistematika penulisan.

---

[10] Amrudin, ickhsanto Wahyudi, Darwin Damanik dkk, *Metodologi Penelitian Manajemen*, (Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2022), h.30

[11] Muslich Anshori dan Sri Iswati, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan UNAIR (AUP), 2009), H. 44

Bab II : Berisikan landasan teori yakni penjelasan PjBL, penjelasan hasil belajar, penjelasan SBdP dan kerangka berpikir.

Bab III : Metode penelitian yang berisi jenis dan pendekata penelitian, desain penelitian, tempat penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV : Hasil dan pembahasan yang berisi analisis kualitas data, analisis deskriptif, dan analisi inferensial.

Bab V : Penutup yang berisikan simpulan dan saran.