

Proposal Penelitian

**“ PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
PROJECT BASED LEARNING DENGAN
PENDEKATAN STEAM TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI
SMAN 1 WAY TUBA ”**

Disusun Oleh : Diah Arum Sari N.U_2313031021

DAFTAR ISI

- PENDAHULUAN
- LANDASAN TEORI
- METODE PENELITIAN

LATAR BELAKANG

Kemampuan berpikir kritis merupakan kompetensi penting bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan abad 21. Namun, di SMAN 1 Way Tuba kemampuan ini masih rendah karena pembelajaran ekonomi cenderung menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Model Project Based Learning (PjBL) dengan pendekatan STEAM dinilai mampu meningkatkan keterlibatan, kreativitas, serta kemampuan analisis siswa melalui aktivitas proyek yang integratif. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan PjBL-STEAM terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran Project Based Learning dengan pendekatan STEAM terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Way Tuba?
2. Apakah penerapan model pembelajaran Project Based Learning dengan pendekatan STEAM dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara signifikan?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran Project Based Learning dengan pendekatan STEAM dalam pembelajaran ekonomi?

TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Project Based Learning dengan pendekatan STEAM terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Way Tuba.
2. Untuk menganalisis apakah penerapan model pembelajaran Project Based Learning dengan pendekatan STEAM dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara signifikan.
3. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran Project Based Learning dengan pendekatan STEAM dalam pembelajaran ekonomi.

MANFAAT PENELITIAN

Manfaat Teoritis

Manfaat Praktis

LANDASAN TEORI

1. Project Based Learning (PjBL)

- Model pembelajaran berbasis proyek yang menekankan penyelidikan, pemecahan masalah, dan produk akhir.
- Membuat siswa aktif, kolaboratif, dan berpikir tingkat tinggi.

2. Pendekatan STEAM

- Integrasi Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics.
- Mengembangkan kreativitas, inovasi, dan pemahaman konsep secara holistik.
- Mendorong pembelajaran kontekstual dan aplikatif.

LANDASAN TEORI

3. Kemampuan Berpikir Kritis

- Kemampuan menganalisis, mengevaluasi, menarik kesimpulan, memberi penjelasan, dan melakukan regulasi diri.
- Penting dalam memahami konsep ekonomi dan membuat keputusan rasional.

4. Keterkaitan PjBL-STEAM dengan Berpikir Kritis

- PjBL memfasilitasi pemecahan masalah nyata.
- STEAM memperkuat analisis data, kreativitas, dan perancangan solusi.
- Kombinasi keduanya meningkatkan keterampilan berpikir kritis secara signifikan.

KERANGKA PIKIR



- Pembelajaran ekonomi di kelas sering masih bersifat konvensional sehingga kemampuan berpikir kritis siswa belum optimal.
- Model PjBL memberi pengalaman belajar melalui proyek nyata yang mendorong analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah.
- Pendekatan STEAM mengintegrasikan unsur sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika sehingga pembelajaran lebih kreatif, aplikatif, dan holistik.
- Kombinasi PjBL–STEAM menciptakan proses belajar yang menuntut siswa berpikir kritis saat mengamati masalah, menganalisis data, merancang solusi, dan mempresentasikan hasil.
- Proses ini diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.

HIPOTESIS

- Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh signifikan penerapan Model PjBL dengan pendekatan STEAM terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.
- Hipotesis Alternatif (H_1) : Terdapat pengaruh signifikan penerapan Model PjBL dengan pendekatan STEAM terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

METODE PENELITIAN

JENIS DAN DESAIN PENELITIAN

- Jenis: Kuantitatif
- Pendekatan: Quasi-Experimental Design
- Desain: Non-Equivalent Control Group Design
- Kelas eksperimen → PjBL-STEAM
- Kelas kontrol → Pembelajaran konvensional
- Keduanya diberi pretest dan posttest

METODE PENELITIAN

POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

- Populasi: Seluruh peserta didik kelas XI SMAN 1 Way Tuba
- Sampel:
- XI IPS 1 (Eksperimen – 30 siswa)
- XI IPS 2 (Kontrol – 28 siswa)
- Teknik: Cluster Random Sampling / Purposive Sampling

METODE PENELITIAN

VARIABEL PENELITIAN

- Variabel X (Bebas): Model Pembelajaran PjBL dengan STEAM
- Variabel Y (Terikat): Kemampuan Berpikir Kritis

METODE PENELITIAN

DEFINISI OPERASIONAL

- PjBL-STEAM (X): Pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics dalam pemecahan masalah ekonomi.
- Berpikir Kritis (Y): Diukur melalui tes yang menilai analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, dan regulasi diri.

METODE PENELITIAN

METODE DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Instrumen:

- Tes kemampuan berpikir kritis (30 soal)
- Uji validitas & reliabilitas

Pengumpulan Data:

- Pretest: sebelum perlakuan
- Posttest: setelah perlakuan
- Dokumentasi: data kelas, RPP, daftar nilai

METODE PENELITIAN

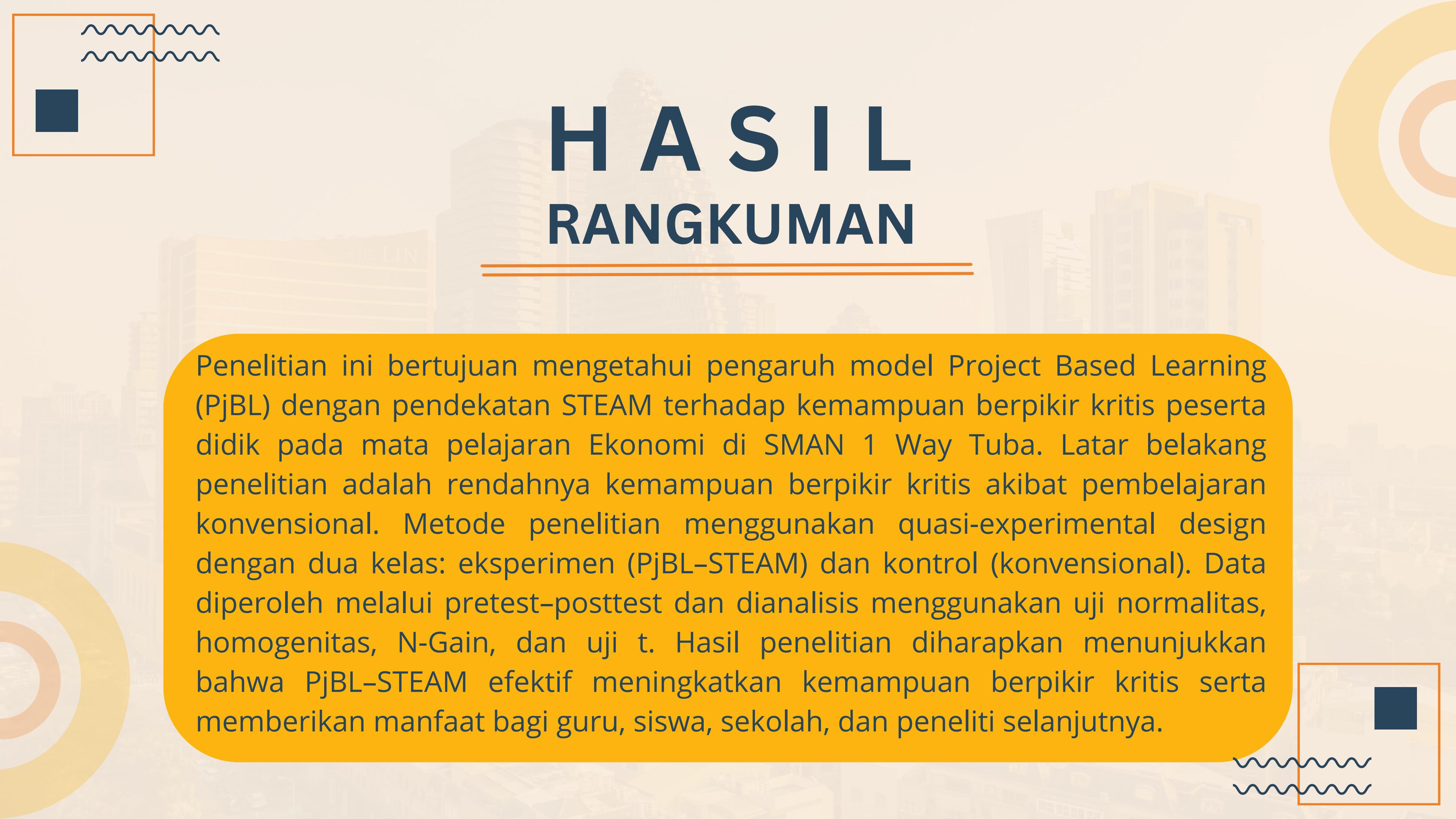
PROSEDUR PENELITIAN

- Persiapan: izin penelitian, penyusunan & uji instrumen
- Pelaksanaan:
- Pretest kedua kelompok
- Pembelajaran 6 pertemuan
 - Eksperimen → PjBL-STEAM
 - Kontrol → konvensional
- Posttest
- Akhir: pengolahan data, uji prasyarat, uji hipotesis

METODE PENELITIAN

TEKNIK ANALISIS DATA

- Analisis Deskriptif (mean, SD, varians)
- Uji Normalitas (Kolmogorov-Smirnov)
- Uji Homogenitas (Levene's Test)
- Uji N-Gain: melihat peningkatan
- Uji t (Independent Sample t-test): menguji perbedaan signifikan



H A S I L RANGKUMAN

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model Project Based Learning (PjBL) dengan pendekatan STEAM terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Way Tuba. Latar belakang penelitian adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis akibat pembelajaran konvensional. Metode penelitian menggunakan quasi-experimental design dengan dua kelas: eksperimen (PjBL-STEAM) dan kontrol (konvensional). Data diperoleh melalui pretest-posttest dan dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, N-Gain, dan uji t. Hasil penelitian diharapkan menunjukkan bahwa PjBL-STEAM efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta memberikan manfaat bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti selanjutnya.



TERIMAKASIH

ATAS PERHATIANNYA

