

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIS**

#### **2.1. Kajian Pustaka**

##### **2.1.1. Konsep Pembelajaran**

Belajar dan kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang ditujukan untuk mencapai suatu tujuan yang ditandai dengan keterlibatan komponen yang saling berhubungan. Komponen pembelajaran meliputi RPP, Metode pembelajaran, media pembelajaran, materi pembelajaran dan alat evaluasi. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang dimana memiliki komponen yang saling berkaitan satu sama lain dan saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada hakikatnya, proses pembelajaran merupakan tahapan aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dicirikan oleh adanya interaksi edukatif yakni interaksi yang diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, berakar secara metodologi dari guru dan aktivitas belajar secara pedagogis siswa, berproses secara sistematis, pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses yang memfasilitasi siswa supaya dapat belajar dengan baik.

Geografi merupakan ilmu yang mempelajari aspek fisik dan sosial lapisan kehidupan manusia. Menurut hasil seminar lokakarya Ikatan Geografi Indonesia (IGI) yang dilaksanakan di Semarang pada tahun 1988, geografi merupakan ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang ke lingkungan dan perwilayahan dalam konteks keruangan (Nurlaela, 2016). Pada pembelajaran geografi di sekolah memiliki dua tujuan, yaitu (Julioe, 2017):

*Pertama* tujuan material yang artinya mempelajari hal-hal untuk diketahui belaka sehingga untuk jenis ini dibutuhkan Latihan untuk mengingat. *Kedua*, tujuan formal yang mengandung pengembangan daya cipta, Latihan sikap pribadi dan kesediaan melayani masyarakat. Hal ini semua bertali erat dengan didaktik dan metode khusus geografi yang perlu diketahui oleh para pendidik. Berdasarkan bidang kajiannya geografi terbagi menjadi tiga cabang ilmu yaitu (Julioe, 2017):

a. Geografi fisik

Geografi fisik mempelajari lahan (landscape) yaitu bagian ruang dari permukaan bumi yang dibentuk oleh interaksi dan interdependensi bentuk lahan. Fokus utama pada geografi fisik ialah lapisan hidup dari lingkungan fisik, yaitu zona tipis dari daratan dan lautan yang di dalamnya terdapat Sebagian besar kehidupan. Adapun ilmu-ilmu yang menunjang geografi fisik ialah meteorologi, klimatologi, oséanografi, hidrologi, geomorfologi, ilmu tanah, geografi tanah, biologi dan biogeografi.

b. Geografi manusia

Geografi manusia mempelajari manusia dalam ruang, termasuk jumlah penduduk, penyebaran penduduk, dinamika penduduk, aktivitas ekonomi, politik, sosial dan budayanya. Cabang ilmu geografi manusia ialah geografi ekonomi, geografi politik, demografi, dan geografi penduduk.

c. Geografi Teknik

Geografi Teknik mempelajari cara-cara memvisualisasikan dan menganalisis data dan informasi geografis dalam bentuk peta, diagram, foto udara dan citra hasil penginderaan jauh. Cabang ilmu geografi Teknik yaitu:

*Kartografi* merupakan ilmu dan seni dalam membuat peta yang menyajikan hasil-hasil ukuran dan pengumpulan data berbagai unsur permukaan bumi yang telah dilakukan oleh surveyor, geograf, kartograf, dan lain-lain.

*Penginderaan jauh* merupakan ilmu dan seni untuk memperoleh informasi mengenai objek dengan menggunakan alat tanpa kontak langsung dengan objek yang akan di kaji.

*System informasi geografis (SIG)* merupakan system informasi berbasis komputer yang dapat menyimpan, mengelola, memproses, menganalisis data geografis dan non geografis serta menyediakan informasi dan grafis secara terpadu.

Berdasarkan uraian tersebut, untuk pemahaman pada aspek geografi diperlukan adanya penyajian materi yang langsung dikaitkan dengan fakta yang terjadi, kemudian mengembangkan pemikiran siswa agar menganalisis, kemudian menyimpulkan fenomena yang dianalisis dengan menyajikan dalam bentuk produk, baik berupa makalah, film atau dokumentasi perjalanan (Astriyandi, 2021).

### **2.1.2. Model *Project Based Learning* (PjBL)**

#### a. Pengertian

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan (Ersanto, 2021). *Project Based Learning* (PjBL) ialah proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung untuk menghasilkan suatu proyek (Sari & Angreni, 2018). Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) membuat siswa seolah-olah bekerja secara nyata yang dapat menghasilkan suatu produk secara realistis. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pada aktivitas siswa yang berupa pengumpulan informasi dan pemanfaatannya untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan siswa itu sendiri maupun orang lain, namun terkait dengan SK, KD, kurikulum (Nurhadiyati dkk, 2020). *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan dalam meningkatkan memecahkan sebuah masalah dan berpikir untuk menghasilkan suatu produk (Izati dkk, 2018).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada siswa melalui proyek yang dikerjakan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

b. Prinsip-Prinsip *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Thomas (dalam Ersanto, 2021) prinsip-prinsip dari model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sebagai berikut:

1) Prinsip Terpusat (*Centrally*)

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran akan dapat dilaksanakan dengan maksimal. Dalam model *Project Based Learning* (PjBL) siswa akan mengalami dan belajar konsep-konsep ilmu melalui proyek.

2) Prinsip Pertanyaan Pendorong atau Penuntun

Model pembelajaran ini berpusat pada suatu masalah atau pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berusaha mendapatkan konsep atau prinsip utama.

3) Prinsip Investigasi Konstruktif

Dalam model *Project Based Learning* (PjBL) terdapat proses yang mengacu pada pencapaian tujuan, mengandung kegiatan inquiry, pembangunan konsep dan resolusi. Kegiatan investigasi terdiri dari proses perancangan, pembuatan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, *discovery* dan pembentukan model.

4) Prinsip Otonom

Prinsip otonom berarti dibutuhkan kemandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Siswa memiliki kebebasan dalam menentukan pilihannya sendiri. Dalam hal ini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk mendorong tumbuhnya kemandirian siswa.

## 5) Prinsip Realistis

Model *Project Based learning* (PjBL) harus memberikan perasaan realistis kepada siswa, termasuk dalam memilih topik, peran konteks, kolaborasi kerja, produk, pelanggan, maupun standar produk yang dihasilkan.

### c. Tahapan Pembelajaran Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) ini fokus terhadap permasalahan atau pertanyaan yang kontekstual. Secara umum, kegiatan pembelajaran berbasis proyek dilakukan selama dua sampai 8 minggu. Adapun sintaks atau tahapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation sebagai berikut (Asri, 2022):

- Diawali dengan memberikan permasalahan  
Pada awal pembelajaran guru akan memberikan permasalahan baik berupa pertanyaan atau masalah kontekstual kepada siswa. Pertanyaan atau masalah tersebut akan menjadi panduan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Pada tahapan ini, guru akan menentukan topik yang kontekstual dan melakukan kajian mengenai topik yang diberikan kepada siswa.
- Membuat perencanaan proyek  
Pada tahapan ini siswa akan membuat perencanaan proyek secara bersama-sama dan di bimbing langsung oleh guru.
- Membuat jadwal  
Pembuatan jadwal akan disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang harus diselesaikan oleh guru berdasarkan kurikulum dan kesediaan waktu. Adapun jadwal kegiatan proyek yang akan disusun oleh guru dan siswa meliputi timeline kerja penyelesaian proyek, deadline aktivitas penyelesaian, dan waktu pembimbingan kegiatan proyek oleh guru.

- Mengawasi kemajuan proyek

Pada tahap ini guru bertanggung jawab untuk mengawasi siswa dalam menyelesaikan proyek. Dalam hal ini guru berperan sebagai pembimbing dalam melakukan pengawasan, dan guru membuat instrumen assessment yang berisi rubrik kegiatan siswa.

- Penilaian produk

Tujuan dari adanya penilaian produk yaitu untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

- Evaluasi kegiatan

Pada tahap evaluasi guru dan siswa akan melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

#### d. Kelebihan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Kelebihan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu (Asri, 2022):

- Motivasi belajar siswa dapat meningkat setelah mendapatkan pembelajaran berbasis proyek.
- Meningkatkan prestasi peserta didik.
- Meningkatkan *21<sup>st</sup> Century Skills* dan sikap tanggung jawab.
- Siswa mendapatkan kesempatan untuk mempelajari suatu materi dengan berbagai cara.
- Meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi peserta didik.
- siswa mendapatkan pengalaman untuk mengorganisasi suatu kegiatan.
- Siswa mendapatkan pengalaman belajar untuk dapat mengaplikasikan pengetahuannya dalam menyelesaikan permasalahan yang kontekstual.

#### e. Kekurangan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Selain kelebihan dari Model *Project Based Learning* (PjBL), model pembelajaran tersebut juga memiliki kekurangan diantaranya sebagai berikut (Asri, 2022):

- Siswa membutuhkan banyak waktu untuk melaksanakan kegiatan proyek.
- Dalam melaksanakan proyek dibutuhkan biaya yang cukup.
- Pembelajaran berbasis proyek membutuhkan guru yang mau belajar dan terampil.
- Dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran berbasis proyek.
- Karakteristik siswa yang sesuai untuk pembelajaran ini adalah siswa yang tangguh, memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup baik, sedangkan karakteristik siswa di dalam sangat beragam.
- Dalam kerja kelompok, akan terdapat kesulitan dalam melibatkan semua siswa.
- Kesulitan siswa untuk dapat memberikan penilaian terhadap kontribusi tiap siswa dalam kelompok.
- Beragamnya kemampuan dan keterampilan guru dalam mendesain pembelajaran akan menyulitkan terlaksananya pembelajaran berbasis proyek, terlebih susunan bahan ajar, perencanaan dan pelaksanaan model pembelajaran ini dapat dikatakan sukar.
- Guru perlu mengkaji dan memilih topik yang relevan dengan kebutuhan semua siswa. Kegiatan ini tentu saja membutuhkan usaha dan waktu yang cukup banyak.
- Materi pembelajaran yang interdisipliner dapat mengaburkan konsep utama.

### **2.1.3 Media Video Pembelajaran**

Video pembelajaran merupakan media yang dapat menyajikan materi dalam bentuk audio visual yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Video pembelajaran menjadi media alternatif untuk mengatasi adanya keterbatasan waktu dan ruang. Sehingga siswa dapat belajar tanpa harus dibatasi oleh waktu dan ruang. Video dapat dibuat dalam bentuk VCD, DVD, dan media internet seperti YouTube, sehingga mudah dibawa dan digunakan, dan dapat diakses audiens secara

luas (Nurwahidah dkk., 2021). Menurut Arsyad dalam Nurwahidah dkk (2021) media video memiliki fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video yang dapat membangun emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif yaitu dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang. Sedangkan fungsi kompensatoris yaitu memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh.

Video pembelajaran merupakan media yang digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk membantu dalam mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Penggunaan media video dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa sehingga siswa akan lebih tertarik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Penggunaan media video dapat membantu siswa dalam menyampaikan gagasannya yang dapat dikemas dalam berbagai bentuk seperti komunikasi tatap muka antara kelompok, menggunakan teks, audio, dan musik. Menurut Sudjana dan Rivai dalam Nurwahidah dkk (2021) manfaat dari media video ialah dapat menumbuhkan motivasi, serta makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan materi dan pencapaian tujuan penyampaian. Media video pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut (Anam dkk, 2023):

- a. *Clarity of message* (kejelasan pesan) yaitu dengan media video pembelajaran siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.
- b. *Stand alonen* (berdiri sendiri) yaitu media video tidak harus dipakai secara langsung dengan media atau bahan ajar lainnya.



- c. *User friendly* (bersahabat atau akrab dengan pemakainya) yaitu media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan bahasa umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.
- d. Representasi isi yaitu materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi.
- e. Visualisasi dengan media yaitu materi yang ditampilkan berbentuk multimedia, dapat berupa teks, animasi, *sound*, dan video sesuai dengan fokus materi.
- f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi yaitu tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* sistem komputer.
- g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual yaitu media video tidak hanya untuk pembelajaran di kelas, tetapi siswa dapat menggunakannya dimana saja tanpa terbatas waktu.

Penggunaan media video dalam proses pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Berikut ini kelebihan dari media video pembelajaran:

- a. Menjadi solusi dari keterbatasan waktu dalam sebuah pembelajaran.
- b. Dapat menyajikan peristiwa lampau secara nyata dan dalam waktu yang singkat.
- c. Siswa dapat menjelajah tempat dan waktu.
- d. Dapat ditampilkan kembali secara berulang.
- e. Materi jelas dan tersampaikan dengan praktis.
- f. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- g. Membuat siswa berimajinasi dalam pembelajaran.
- h. Dapat menjelaskan hal-hal abstrak secara lebih nyata.
- i. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial.

Media video pembelajaran memiliki banyak kelebihan, namun disamping itu terdapat juga kekurangannya. Adapun kekurangan dari media video pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Video hanya memfokuskan pada pentingnya materi dari pada proses pengembangannya.
- b. Dalam membuat media video pembelajaran bisa jadi memakan biaya yang cukup mahal.
- c. Video biasanya di tayangkan dengan bantuan proyektor, tetapi tidak semua sekolah memiliki fasilitas tersebut.

#### **2.1.4 Media Poster**

Media poster merupakan salah satu media grafis sebagai media penyampaian pesan dan media pembelajaran. Menurut Sudjana dan Ahnad Rivai dalam Astuti (2018) poster merupakan kombinasi visual, warna, dan pesan, dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang melihat dan cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya yang berfungsi untuk membangkitkan motivasi, minat atau ingatan. Media poster cenderung lebih menonjolkan kekuatan pesan, visual, dan warna. Media poster merupakan pesan singkat dalam bentuk gambar dengan tujuan untuk mempengaruhi agar seseorang bertindak akan sesuatu hal (Astuti dkk, 2018). Poster merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya, untuk melaksanakan pesan yang ada dalam poster (Yusandika dkk, 2018).

Menurut Mayena dalam Yusandika dkk (2018) poster dikatakan baik apabila memenuhi kriteria tertentu, kriteria-kriteria yang mencakup poster yaitu:

- a. Tingkat keterbacaan (*readability*)
- b. Mudah dilihat (*visibility*)
- c. Mudah dimengerti (*legibility*)
- d. Serta komposisi yang baik

Penggunaan media poster pada proses pembelajaran memiliki manfaat, antara lain:

- a. Dapat memberi informasi yang terkesan himbauan secara efektif
- b. Mampu membuat suasana bersemangat pada kegiatan pembelajaran
- c. Dapat mempengaruhi pembaca untuk melakukan suatu tindakan
- d. Dapat menarik perhatian pembaca
- e. Bahan pembelajarannya akan lebih jelas maknanya
- f. Metode pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi
- g. Siswa lebih aktif dan banyak melakukan kegiatan belajar

Media poster digunakan dalam proses pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Adapun kelebihan dari media poster sebagai berikut:

- a. Pembuatan poster relatif murah
- b. Dapat dibuat oleh guru ataupun siswa
- c. Dapat memvisualisasikan pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan
- d. Poster menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari suatu objek atau situasi.

Selain kelebihan dari media poster, poster juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan dari media poster sebagai berikut:

- a. Memerlukan keahlian bahasa dan ilustrasi dalam membuat poster
- b. Dapat menimbulkan salah tafsir
- c. Kata-kata atau simbol yang singkat
- d. Membutuhkan proses penyusunan dan penyebaran yang kompleks
- e. Membutuhkan waktu yang relatif lama
- f. Jenis bahan yang digunakan biasanya mudah sobek

#### **2.1.5. Kemampuan Berpikir Kreatif**

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang termasuk ke dalam kategori *High Order Thinking* (HOT). Menurut Rusman (dalam Faturohman & Afriansyah, 2020) berpikir kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan

memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah.

Kemampuan berpikir juga di definisikan sebagai kemampuan untuk memecahkan suatu permasalahan, menemukan konsep dan menciptakan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan dan orisinalitas dalam berpikir dan berinteraksi (Yasiro dkk, 2021). Berpikir kreatif ialah suatu kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru. Menurut Munandar (dalam Harisuddin, 2019:13) kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah.

Dari pendapat yang telah diuraikan, diperoleh sebuah kesimpulan bahwa keterampilan berpikir kreatif merupakan pembelajaran berbasis masalah dan proyek agar dapat memunculkan ide-ide baru, menciptakan sesuatu hal yang baru, dan dapat menyelesaikan suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang.

Kreatifitas merupakan penjabaran dari empat elemen atau disebut dengan “4P dalam Kreativitas” yakni *person, product, process, dan press*. *Person* merupakan gambaran seseorang dengan penalaran atau ekspresi yang istimewa. *Product* merupakan suatu karya yang memiliki nilai kebaruan, keaslian, dan memiliki makna. *Process* yaitu menggambarkan indikator kemampuan berpikir kreatif. *Press* merupakan suatu keadaan yang mendorong timbulnya berpikir kreatif baik dari faktor internal maupun eksternal.

Kemampuan berpikir kreatif seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif ialah (Hafiana, 2022):

- a. Kepekaan dalam mengamati lingkungan yang berarti kesadaran dalam diri peserta didik terhadap apa yang terjadi di lingkungan sekitar.
- b. Bebas dalam mengamati alam sekitar yang berarti kemampuan peserta didik dalam melihat suatu permasalahan melalui sisi yang lain.

- c. Komitmen kuat untuk berhasil dan maju yang berarti peserta didik memiliki keingintahuan yang besar.
- d. Berani dan yakin dalam menerima risiko artinya peserta didik menyukai tantangan dalam mengerjakan suatu tugas.
- e. Kegigihan dalam belajar dan peserta didik berwawasan luas.
- f. Lingkungan kondusif, tidak kaku, dan sewenang-wenang.

Adapun indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif dirumuskan pada Tabel 2.1 sebagai berikut:

**Tabel 2. 1**  
**Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif**

Elemen Berpikir Kreatif	Indikator
Kelancaran	1) Menghasilkan beragam respon 2) Memberikan beragam cara dalam melakukan sesuatu 3) Dapat menghasilkan jawaban lebih dari satu
Keluwesan	1) Memperoleh bermacam-macam respon, pertanyaan atau gagasan 2) Mampu memandang permasalahan dari sisi yang lain 3) Dapat mengubah cara berpikir
Keaslian	1) Dapat menciptakan jawaban yang khas 2) Dapat menciptakan gabungan-gabungan yang sedikit digunakan orang dalam strategi menuntaskan permasalahan
Kemampuan memerinci	1) Dapat menambah, mengembangkan, memperkaya ide atau gagasan 2) Dapat memerinci hal-hal lebih detail

(Sumber: Rasnawati dkk, 2019)

Berdasarkan uraian dari indikator berpikir kreatif pada Tabel 2.1 terdapat 4 indikator berpikir kreatif yang saling berkaitan setiap tahapannya. Kelancaran merupakan indikator pertama yang dimana setelah diberikan suatu masalah siswa diarahkan untuk dapat menyampaikan pemikirannya mengenai masalah yang diberikan sebelumnya. Kemudian pada indikator keluwesan, siswa akan diarahkan untuk dapat menyampaikan gagasan yang lebih bervariasi dari berbagai sudut pandang. Setelah itu, pada indikator

yang ke tiga yakni keaslian siswa diharuskan untuk membaca dan mengetahui gagasan dari yang lainnya, kemudian siswa akan memberikan pendapatnya yang belum pernah ada sebelumnya sebagai solusi dari masalah yang telah diberikan. Kemudian pada indikator yang terakhir yaitu kemampuan memerinci, siswa akan mendalami solusi yang sudah didapatnya dengan melakukan tahapan yang terperinci untuk menguji solusi yang didapat sehingga menjadi solusi yang lebih valid.

## 2.2. Penelitian Relevan

**Tabel 2. 2 Penelitian Relevan**

<b>Penelitian Hany Hafiana</b>	
Judul	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project-Based Learning</i> (PjBL) Terintegrasi STEM Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi IPA Kelas 4 di SDI Surya Buana
Lokasi	SDI Surya Buana
Rumusan Masalah	Apakah model pembelajaran <i>Project-Based Learning</i> (PjBL) terintegrasi STEM berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi IPA kelas 4 di SDI Surya Buana?
<b>Penelitian Ilham Ma'ruf Ersanto</b>	
Judul	Implementasi Model <i>Project Based Learning</i> untuk Meningkatkan Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam di MAN 2 Tulungagung
Lokasi	MAN 2 Tulungagung
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bagaimana perencanaan model <i>Project Based Learning</i> dalam meningkatkan pembelajaran daring Pendidikan Agama Islam di MAN 2 Tulungagung?</li> <li>2) Bagaimana pelaksanaan model <i>Project Based Learning</i> dalam meningkatkan pembelajaran daring Pendidikan Agama Islam di MAN 2 Tulungagung?</li> <li>3) Bagaimana evaluasi pelaksanaan model <i>Project Based Learning</i> dalam meningkatkan pembelajaran daring Pendidikan Agama Islam di MAN 2 Tulungagung ?</li> </ol>
<b>Penelitian Muhammad Nurullah</b>	
Judul	Efektivitas Pemanfaatan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Di SMAN 10 Banjarmasin
Lokasi	SMAN 10 Banjarmasin
Rumusan Masalah	Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman terkait materi pelajaran?

(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023)

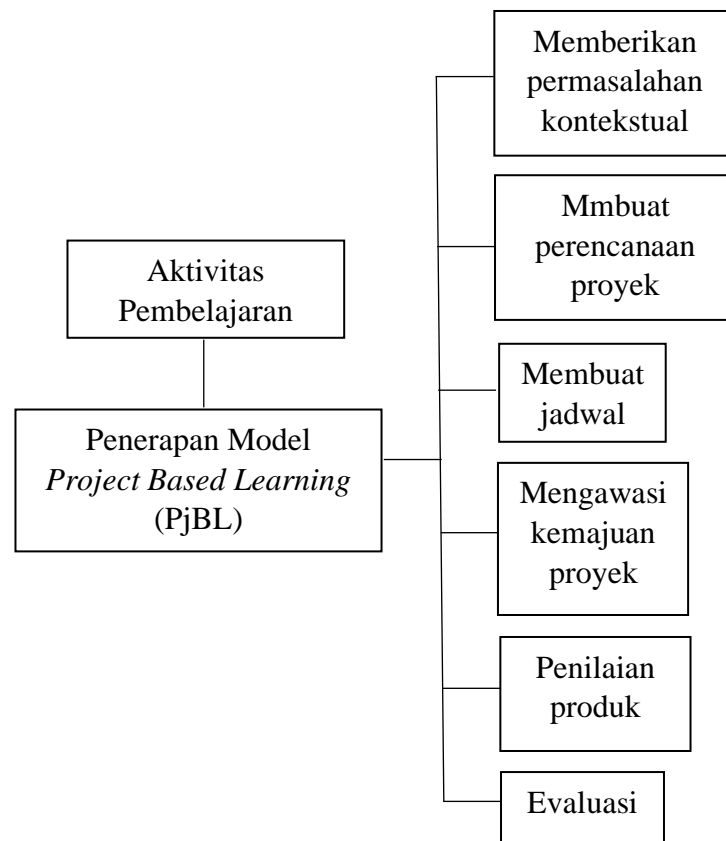
- a. Pada penelitian yang dilakukan oleh Hany Hafiana menggunakan metode *pre-experimental design* tipe *one group pre-test post-test*. Kemudian populasinya adalah siswa kelas 4 SDI Surya Buana, sedangkan sampelnya ialah kelas 4C yang berjumlah 21 siswa. Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hany Hafiana adalah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan dan melalui model *Project Based Learning* (PjBL) dapat membuat siswa berkolaborasi secara aktif.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Ilham Ma'ruf menggunakan pendekatan kualitatif dengan cara penelitian lapangan (*field research*). Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Ilham Ma'ruf Ersanto ialah:
- 1) Perencanaan implementasi *Project Based Learning* (PjBL)
    - Pembuatan silabus pembelajaran yang akan digunakan sebagai acuan dasar oleh guru
    - Dari silabus kemudian akan dijabarkan ke dalam RPP.
    - Pemilihan proyek ditentukan berdasarkan tema. Jenis proyek yang diberikan adalah proyek terstruktur.
  - 2) Pelaksanaan implementasi *Project Based Learning* (PjBL) terlaksana dalam tiga kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Tiga kegiatan tersebut meliputi penentuan pertanyaan mendasar, menyusun rencana, menyusun jadwal, monitoring, menguji hasil evaluasi pengalaman.
  - 3) Evaluasi implementasi *Project Based Learning* (PjBL) meliputi ranah kognitif dengan tes obyektif, ranah psikomotor, dengan penilaian proyek dan ranah afektif dengan penilaian sikap terhadap siswa selama pembelajaran.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nurullah menggunakan metode kualitatif dengan teknik analisis data yaitu reduksi data. Hasil penelitian menyatakan bahwa model pembelajaran *Project Based*

*Learning* (PjBL) sangat efektif untuk pembelajaran di kelas, karena dapat menumbuhkan pengetahuan dan keterampilan siswa melalui pekerjaan rumah dan kerja praktek sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang telah diberikan, dan menjadikan siswa yang lebih baik dalam berpikir kreatif dan mampu memecahkan suatu masalah.

### 2.3. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang didukung oleh kajian teoritis dan penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya, dapat ditentukan skema kerangka konseptual untuk menentukan hipotesis dari penelitian yang akan dilakukan. Kerangka konseptual yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI IPS Pada Materi Mitigasi Bencana Di SMAN 10 Tasikmalaya”.

#### a. Kerangka Konseptual 1



(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023)

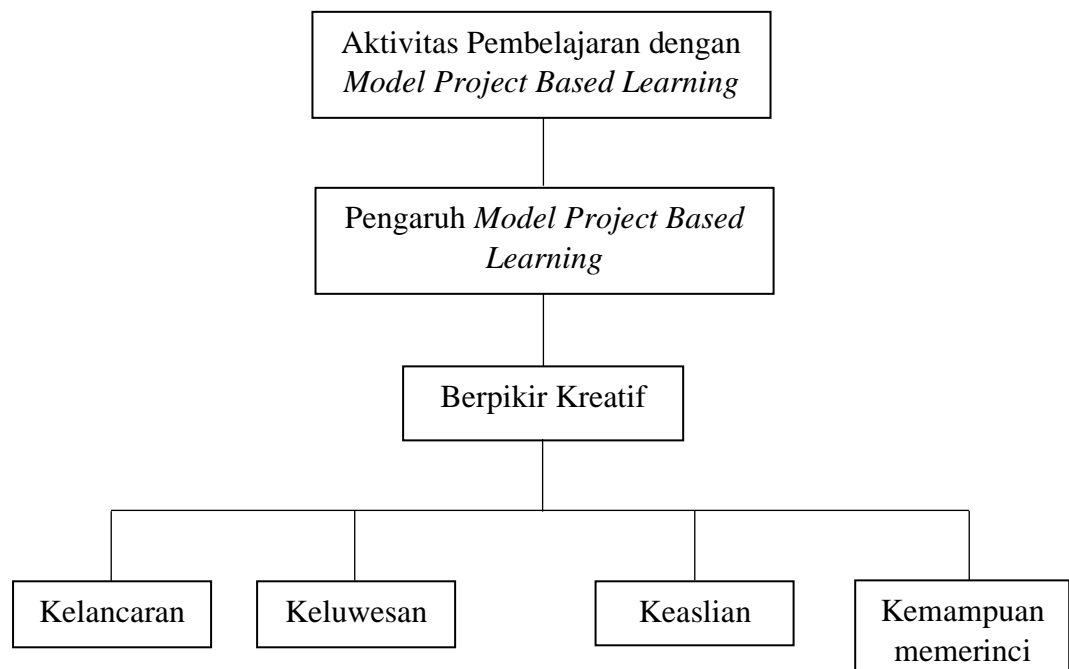
**Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual 1**



Kerangka konseptual yang pertama didasarkan pada rumusan masalah yang pertama yaitu “Bagaimana tahapan-tahapan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS SMAN 10 Tasikmalaya?”.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran dengan proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung untuk menghasilkan suatu proyek. Sintaks atau tahapan-tahapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation meliputi memberikan permasalahan yang kontekstual, membuat jadwal, mengawasi kemajuan proyek, melakukan penilaian produk, dan evaluasi.

#### b. Kerangka Konseptual 2



(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023)

**Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual 2**

Kerangka konseptual yang kedua didasarkan pada rumusan masalah “Apakah terdapat pengaruh dari penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS SMAN 10 Tasikmalaya?”. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Geografi materi Mitigasi Bencana memberikan

pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS SMAN 10 Tasikmalaya yang dilihat dari empat indikator yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan kemampuan memerinci.

#### **2.4. Hipotesis Penelitian**

- a. Hipotesis Tahapan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Geografi materi Mitigasi Bencana di kelas XI IPS SMAN 10 Tasikmalaya yaitu dengan cara memberikan permasalahan berupa pertanyaan atau masalah kontekstual, membuat perencanaan proyek, membuat jadwal, mengawasi kemajuan proyek, penilaian produk, dan evaluasi kegiatan.
- b. Hipotesis Pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
  - Ha: Model *Project Based Learning* (PjBL) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana di kelas XI IPS SMAN 10 Tasikmalaya.
  - Ho: Model *Project Based Learning* (PjBL) tidak berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana di kelas XI IPS SMAN 10 Tasikmalaya.