

BAB II **LANDASAN TEORITIS**

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan teori yang menjelaskan dan bisa mendeskripsikan tentang bagaimana proses belajar berlangsung pada diri seseorang menurut Gafur (2012:6). Karena sifatnya yang hanya menjelaskan maka teori yang bisa menjelaskan atau mendeskripsikan maka teori belajar disebut sebagai teori yang bersifat deskriptif. Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah pada tingkah laku yang lebih baik lagi, tetapi juga ada kemungkinan lain mengarah kepada tingkah laku untuk dapat disebut dengan belajar, maka perubahan ini harus sesuai dengan apa yang ditentukan.

Belajar terjadi apabila pada suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan sangat mempengaruhi siswa sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu sesudah itu mengalami situasi tadi maka. Maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang yang dapat mempengaruhi dan merubah perbuatannya dari masa ke masa atau waktu ke waktu sesuai dengan teori yang dianutnya itu sendiri sesuai dengan apa yang dia belajar (Wahab en Rosnawati 2021).

Belajar merupakan suatu aktivitas menuju kehidupan yang lebih baik lagi dan sistematis, proses dari adanya belajar itu ada tiga tahapan yaitu tahap informasi, tahap transformasi, dan tahap evaluasi. Tahap informasi merupakan proses penjelasan, penguraian atau pengarahan mengenai dengan struktur pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Tahap transformasi merupakan proses peralihan atau juga pemindahan struktur ke dalam setiap diri peserta didik. Tahap evaluasi merupakan tahapan untuk bisa melihat seberapa jauh hasil yang di timbulkan dari adanya informasi dan transformasi.

Pembelajaran menuntut agar bisa terjadi proses komunikasi yang baik antar kedua belah pihak antara peserta didik dan pengajar. Setiap proses pembelajaran yang baik bisa menggunakan model yang bermacam-macam agar proses pembelajaran itu tidak hanya itu saja dengan hal tersebut

pencapaian pembelajaran mudah dicapai. Pada hakikatnya, proses pembelajaran merupakan suatu tahap aktivitas peserta didik dan pengajar dalam melaksanakan kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran ini memiliki ciri oleh adanya interaksi edukatif yang mengarahkan untuk bisa mencapai tujuan yang memang diarahkan untuk bisa mencapai tujuan.

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali, agar orang lain belajar agar terjadinya perubahan yang relative menetap pada diri orang lain. Usaha ini dapat dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan dan kompetensi yang bisa merencanakan dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan. Dapat juga dikatakan bahwa pembelajaran itu merupakan usaha yang dilakukan oleh seorang guru untuk memberikan pembelajaran dapat belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

2.1.2 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk yang memang sudah tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh seorang pendidik. Model pembelajaran juga menjadi prosedur sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar untuk bisa mencapai tujuan belajar yang sesuai. Model pembelajaran memang mengacu pada suatu pendekatan pembelajaran yang akan digunakan. Termasuk didalamnya terdapat tujuan, tujuan pengajaran, tahap-tahap pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Tujuan dari adanya penggunaan model pembelajaran merupakan suatu strategi untuk bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan itu dapat membantu peserta didik untuk bisa mengembangkan.

Model pembelajaran itu memiliki empat ciri khusus yaitu : 1) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para penciptanya dan pengembangnya. 2) Landasan pemikiran berkaitan dengan apa dan bagaimana peserta didik itu belajar, model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk apa dan bagaimana peserta didik belajar dengan baik melalui cara pemecahan suatu masalah pembelajaran yang di hadapi. 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan untuk model ini dapat dilaksanakan

dengan berhasil dan lancar, model pembelajaran memiliki tingkah laku mengajar yang diperlukan agar yang menjadi tujuan utama agar bisa terlaksanakan. 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar bisa mencapai tujuan pembelajaran, model pembelajaran itu mempunyai lingkungan belajar yang kondusif serta nyaman, sehingga dapat menimbulkan suasana belajar yang nyaman agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.3 Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Model Project Based Learning merupakan suatu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk bisa mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan proyek. Dalam pengerjaan proyek ini memuat tugas kompleks berdasarkan permasalahan sebagai suatu langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata dan menuntut peserta didik untuk melakukan berbagai macam langkah dalam pelaksanaannya. (Umi 2015)

Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) suatu model pembelajaran yang konstruktivis, yang menyediakan pembelajaran dalam situasi permasalahan yang nyata bagi setiap peserta didik sehingga hal tersebut bisa menghasilkan pengetahuan yang bersifat permanen. Dalam konsep Gilbahar & Tinmaz (2006) menjelaskan bahwa suatu model yang dapat mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran. Model *Project Based Learning* memberikan beberapa peluang pada sistem pembelajaran yang memang berpusat pada peserta didik, lebih kolaboratif, menjadikan peserta didik secara aktif terlibat langsung dalam menyelesaikan proyek- proyek secara mandiri ataupun bekerja sama bersama kelompoknya masing masing. Tujuan pembelajaran yang di capai oleh peserta didik sangat beragam seperti keterampilan berfikir, meningkatkan kreativitas, keterampilan sosial, dan keterampilan psikomotor.

Model pembelajaran *Project Based Learning* memberikan kesempatan untuk bisa meniru apa yang dilakukan para ilmuan dan hal itu sangat menarik dan menyenangkan jika dilakukan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. melalui pembelajaran *Project Based Learning* ini peserta didik

dapat dengan bebas berkreasi memecahkan masalah dengan memberikan kebebasan pada peserta didik untuk bisa mengeksperikan dirinya. Dengan hal tersebut peserta didik memiliki motivasi untuk bisa mengeksplorasi ketika sedang melakukan pembelajaran yang membebaskan mereka tanpa adanya peraturan yang kaku seperti pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas.

Model pembelajaran *Project Based Learning* ini termasuk dalam teori belajar kognitif Bruner, karena pada penjelasannya Bruner tentang belajar merupakan suatu proses perkembangan kognitif yang telah di dasarkan oleh dua asumsi yaitu proses interaktif seseorang dengan lingkungannya secara aktif akan memberikan perubahan pada diri seseorang dan lingkungannya, dan seseorang akan mengkonstruksikan pengetahuan yang dimilikinya dengan menghubungkan informasi baru dan informasi yang telah di dapatkan sebelumnya.

Proyek dalam *Project Based Learning* merupakan konsep dari inti materi, bukan hanya pelengkap kurikulum. Didalam pembelajaran yang berbasis proyek merupakan taktik pembelajaran siswa, pengalaman siswa dan studi dari materi inti suatu kajian ilmu melalui proyek. Proyek dalam *Project Based Learning* terfokus dalam masalah berkala yang mendorong peserta didik menjalani studi kasus.

a. Prinsip-prinsip Model *Project Based Learning* (PjBL)

Sebagai strategi pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memiliki beberapa prinsip sebagai berikut :

- 1) Prinsip sentralistik, prinsip ini menjelaskan bahwa kerja proyek adalah kadan esensi kurikulum secara luas. Praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melaikan sebagai sentral kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran ini dapat dilaksanakan dengan maksimal. Dalam pembelajaran berbasis proyek ialah starategi pembelajaran, untuk bisa melihat peserta didik mengalami dan belajar konsep-konsep inti suatu disiplin ilmu yang melalui proyek.

- 2) Prinsip pertanyaan yang mendorong penuntun dari *driving question* bahwa pada dasarnya kerja proyek ini berfokus pada pertanyaan atau permasalahan yang bisa mendorong siswa untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama suatu bidang tertentu.
- 3) Prinsip Investigasi Konstruktif, merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan dari konsep, dan resolusi. Dalam investigasi membuat suatu proses perancangan, pembuatan keputusan, penemuan permasalahan, pemecahan permasalahan, pencarian materi dan pembuatan model yang digunakan. Dalam menentukan suatu proyek harus bisa mendorong peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan sendiri agar bisa memecahkan persoalan yang akan dihadapi, dalam hal ini guru harus bisa merancang suatu kerja proyek yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi.
- 4) Prinsip otonom, prinsip ini berarti di butuhnya kemandirian peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang akan di lakukan. Peserta didik memiliki kebebasan dalam menentukan apapun pilihannya. Dalam hal ini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk mendorong tumbuhnya kemandirian peserta didik.
- 5) Prinsip Realistis, model ini harus memberikan perasaan realistis kepada peserta didik, termasuk dalam memilih topic, peran konteks, kolaborasi kerja, produk, pelanggan maupun standar dari produk yang akan di hasilkan.

b. Sintak Model *Project Based Learning* (PjBL)

Pembelajaran model *Project Based Learning* bisa dilakukan dengan langkah- langkah sebagai berikut

- 1) Pertanyaan pada awal pembelajaran

Pembelajaran akan dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang membahas terkait dengan akan memberikan penugasan kepada peserta didik dalam melakukan sesuatu. Pertanyaan yang akan di sampaikan harus disusun dengan mengambil topic yang sesuai dengan realitas kehidupan dan dimulai dengan sebuah investigasi yang mendalam. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan memberikan pertanyaan yang menantang kepada setiap peserta didik, selain itu pertanyaan yang akan menggiring siswa pada konteks pembelajaran yang berbasis proyek dan memberikan tugas kepada peserta didik untuk bisa melakukan aktifitas yang terkontrol.

2) Perencanaan Proyek

Langkah kedua yaitu, peserta didik dengan bimbingan guru, menyusun perencanaan untuk melakukan proyek yang akan dikerjakan. Kegiatan yang akan dilakukan dalam perencanaan ini adalah sebagai berikut; (1) menentukan ukuran proyek; (2) menentukan aturan main; (3) pemilihan aktifitas yang akan dilakukan sebagai jawaban dari pertanyaan yang telah di berikan oleh guru saat langkah pertama; (4) menentukan pelaksanaan proyek dengan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing; (5) menentukan bahan dan alat yang akan digunakan

3) Penjadwalan tahan kegiatan proyek

Pada bagian ini peserta didik yang dibimbing oleh guru diminta untuk membuta jadwal kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dijadwalkan. Tujuan dari langkah ini adalah memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa sebuah proyek yang besar memerlukan penjadwalan agar proyek yang dilakukan sesuai dan tepat waktu.

4) Pengawasan proyek berjalan

Pada saat peserta didik melakukan pengerjaan proyek harus mendapatkan pengawasan dari guru, pengawasan ini berfungsi

bukan hanya mengontrol kerja peserta didik namun juga sebenarnya sebuah proses pembimbingan. Langkah pengawasan ini dilakukan dengan cara memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk melakukan proyeknya sesuai dengan apa yang di butuhkan.

5) Penilaian

Penilaian ini dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian kompetensi, memiliki peran dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik. Selain dengan hal tersebut penilain ini dilakukan terhadap hasil proyek yang telah dihasilkan oleh peserta didik.

6) Evaluasi

Pada saat akhir proses pembelajaran peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang sudah di jalankan, ini dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan pendapat dari Nirmayani et al., (2021) Sintak Model *Project Based Learning* sesuai dengan pembelajaran abad 21 dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 2. 1
Sintak Model *Project Based Learning*

No	Fase	Aktifitas Guru	Aktifitas Peserta didik
1	<i>Start With The Essential Question</i> (pertanyaan mendasar)	Guru memberikan kesempatan untuk bertanya kepada peserta didik untuk mempersiapkan tema/ proyek yang akan dilakukan	Peserta didik mengajukan pertanyaan terkait dengan tema topic proyek yang akan dibuat
2	<i>Design a Plan for the Project</i>	Guru memberikan kesempatan kepada	Peserta didik merancang langkah- langkag dari

	(perencanaan langkah- langkah pengerjaan)	peserta didik untuk melakukan perancangan terkait dengan langkah- langkah yang akan dilakukan untuk menyelesaikan proyek	penyelesaian suatu proyek tersebut
3	<i>Create a Schedule</i> (penyusunan jadwal pelaksanaan proyek)	Guru mendampingi peserta didik untuk menentukan penjadwalan semua kegiatan yang akan dilakukan	Peserta didik melakukan penjadwalan semua rangkaian kegiatan yang telah dirancang sebelumnya
4	<i>Monitor the Students and the Progress of Project</i> (pengawasan proyek yang berlangsung)	Guru mengawasi peserta didik dalam melakukan penyelesaian proyek yang sedang di buat	Peserta didik menyelesaikan proyek yang sedang di kerjakan sesuai dengan rancangan proyek yang telah di buat
5	<i>Assesment the Outcome</i> (penilaian hasil)	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempublikasikan hasil dari proyek yang telah dilakukan	Peserta didik menyelesaikan proyek dan mempublikasikan hasil tersebut
6	Evaluate the Experience (evaluasi hasil)	Guru memberikan evaluasi dan proyeksi terhadap aktivitas peserta didik dan hasil proyek peserta didik	Peserta didik melakukan refleksi dari hasil proyek yang dilakukan

c. Sistem Penilaian Pembelajaran Model *Project Based Learning*

Sistem penilaian ini merupakan kegiatan penilaian yang dilakukan untuk menilai suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode dan waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak perencanaan proyek, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data yang dibutuhkan. Selain dengan itu penilaian proyek ini dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan dan kemampuan menginformasikan.

d. Kelebihan dan kekurangan dari Pembelajaran *Model Project Based Learning*

1) Kelebihan Pembelajaran Model *Project Based Learning*

Kelebihan Pembelajaran Model *Project Based Learning* yang telah di ungkapkan oleh Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu pendidikan, Kementrian Pendidikan dan Budaya (2013) yaitu sebagai berikut :

- a) Meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik, mendorong kemampuan mereka dalam melakukan proyek yang terstruktur
- b) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah
- c) Meningkatkan kolaborasi
- d) Mengembangkan kemampuan keterampilan yang lebih baik lagi
- e) Meningkatkan peserta didik dalam mengolah suatu sumber belajar.
- f) Memberikan kedisiplinan kepada peserta didik karena harus melaksanakan pembelajaran yang terstruktur
- g) Membaut suasana pembelajaran jauh lebih menyenangkan karena peserta didik menikmati pelajaran menggunakan model ini .

2) Kekurangan Pembelajaran Model *Project Based Learning*

- a) Peserta didik memerlukan waktu yang cukup lama dalam melakukan pembelajaran
- b) Membutuhkan biaya yang lebih banyak di bandingkan dengan yang lain
- c) Harus menyediakan sarana dan prasarana
- d) Dalam melakukan pengerjaan kelompok akan kesulitan memberikan semua tugas kepada anggota kelompok

2.1.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar atau peserta didik dalam kegiatan belajar gambar, bagan, model, film, video, computer dan masih banyak lagi. (Kristanto 2016)

Media pembelajaran salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh adanya peningkatan kualitas dari perkembangan teknologi dalam bidang ilmu pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektifitas yang optimal, salah satunya yaitu upaya yang perlu dilakukan adalah dengan mengurangi dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran. Media juga merupakan sesuatu yang bisa menyederhanakan konsep yang rumit agar bisa dicerna dengan mudah oleh peserta didik.

Definisi media menurut Kozma, Belle & Williams (1991): “*Media can be defined by its technology, symbol systems and processing capabilities. The obvious characteristic of a medium is its technology, the mechanical and electronic aspects that determine its function, and to some extent, its shape and other physical features*”. (Media dapat didefinisikan dari teknologinya, sistem simbol dan kemampuan memprosesnya. Yang paling menonjol sifat-sifat dari medium adalah teknologinya, aspek mekanikal dan elektrikalnya yang menentukan fungsinya, dan dalam hal tertentu menyangkut bentuk dan tampilan fisik lainnya (Kristanto 2016).

a. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

a) Media Visual

Media visual merupakan media yang berdasarkan indra penglihatan peserta didik. Pembelajaran yang diterima siswa berasal dari indera penglihatan mereka. Secara umum lingkungan belajar visual terdiri dari unsur garis, tekstur, bentuk dan warna. Media pembelajaran visual sebaiknya mengedepankan kesan visualnya untuk menarik minat siswa. Atraksi bisa berupa permainan warna, modifikasi bentuk menjadi unik dan tidak biasa, atau memberikan efek gambar yang mirip dengan keadaan sebenarnya. Media visual terdiri dari media visual tanpa proyeksi dan media visual dengan proyeksi. Media visual yang tidak diproyeksikan, mis. B. benda nyata, model/prototipe, media cetak (buku, modul, majalah) dan sumber daya grafis (gambar, kartun, karikatur, diagram, bagan, grafik, peta dan poster). Sementara itu, proyeksi media visual adalah potret kamera, keluaran perangkat lunak gambar, film bingkai/slide, proyektor overhead (OHP), gambar digital, dan layar kristal cair.

b) Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang mengandalkan indra pendengaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pada umumnya, media audio digunakan untuk berbicara, mempelajari materi pengucapan, dan seringkali dalam linguistik, namun tidak menutup kemungkinan media audio dapat digunakan di kelas lain juga. Memahami pesan yang disampaikan melalui media audio memerlukan kemampuan pendengaran penerima pesan (Asyhar, 2012:72). Media audio menggunakan simbol-simbol audio seperti kata-kata, musik dan efek suara untuk menyampaikan pesannya. Jenis media audio antara lain radio, tape, piringan hitam, CD, dan MP3 player.

c) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang memadukan unsur visual dan audio secara bersamaan dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Media audio visual terbagi menjadi (1) media audio visual murni, yaitu H. elemen visual dan auditori berasal dari satu sumber, mis. B. televisi, sedangkan (2) media audio visual kotor, d media yaitu media suara dan visual. Contohnya adalah gambar OHP yang dipadukan dengan suara yang berasal dari kaset.

d) Multimedia

Istilah multimedia mengacu pada kombinasi teknologi digital dan analog di bidang hiburan, periklanan, komunikasi, pemasaran dan bisnis. Multimedia berasal dari kata “multi” dan “media” yang berarti “banyak media”. Definisi multimedia adalah penggunaan berbagai media (teks, grafik, animasi, video dan interaksi) untuk menyampaikan informasi atau membuat produk multimedia. Contoh multimedia adalah Internet, game dan CAI (Computer Assisted Teaching).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini tentu saja akan memberikan banyak sekali manfaat jika media ini digunakan sesuai dengan kondisi saat melakukan belajar dan pembelajaran. fungsi media dalam suatu kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu bagi guru atau melaikan sebagai pembawa informasi yang sesuai dengan kebutuhan setiap anak.

Menurut wahid (2018) adapun fungsi media dari segi sejarah perkembangannya, maka dapat disebutkan dua fungsi yaitu sebagai berikut :

a) Fungsi AVA (Audio Visual Aids/ Teaching Aids)

Fungsi yang pertama ini memberikan pengalam yang jelas kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa yang bersifat abstrak, maka dari itu guru bisa menggunakan alat bantu berupa gambar, model, benda sebenarnya dalam menyajikan materi yang akan di sampaikan kepada peserta didik, sehingga peserta

didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Fungsi ini pun di artikan sebagai alat bantu agar bisa memperjelas apa yang akan disampaikan atau yang telah disampaikan oleh guru.

b) Fungsi Komunikasi

Fungsi media ini ada dalam dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang akan menerima informasi (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media ini dalam komunikasi disebut dengan *receiver* dan *audience*. Sedangkan media yang di buat dalam berbagai jenis dan bentuk.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penerapan proses pembelajaran akan menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Manfaatnya dari media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Menarik perhatian, suatu gambar yang ada di layar, pertanyaan yang ada di papan tulis, ataupun music yang melantun ketika peserta didik masuk ke dalam ruang kelas dapat digunakan untuk bisa memberikan kesan menyenangkan dan menarik perhatian
- b) Mengingat kembali, penggunaan dari media ini bisa membantu peserta didik mengingat kembali apa saja materi yang telah di sampaikan, sehingga memudahkan untuk mengatkan kepada materi selanjutnya
- c) Menyampaikan tujun kepada siswa, menyampaikan isi pelajaran baru. Selain digunakan untuk menjadi media mengingat media juga bisa untuk memberikan materi baru.
- d) Mendukung pembelajaran eksplor apapun yang berkaitan dengan materi tersebut
- e) Mendapatkan respon yang lebih dari peserta didik

- f) Menyampaikan informasi dan memberikan pertanyaan dan menciptakan keterlibatan dalam menjawab pertanyaan
- g) Memberikan unpan balik baik itu berupa hadiah atau pujian
- h) Meningkatkan ingatan, pada beberapa peserta didik gambar itu bisa meningkatkan daya ingat yang jauh lebih baik. Media juga membantu memvisualkan pelajaran yang rasa cukup sulit
- i) Menilai hasil kerja.

2.1.5 Media Infografis

a. Pengertian Infografis

Infografis memiliki asal kata dari *Information* dan *Graphics* memiliki arti bentuk visualisasi data yang bisa menyampaikan informasi yang kompleks kepada para penerima informasi. Infografis merupakan suatu cara yang baru dalam penyampaian informasi yang cukup efektif karena infografis ini dapat merubah data teks menjadi lebih singkat dan mudah di mengerti dengan berbagai teknik visualisasi data yang menarik, selain itu juga bisa digunakan menjadi bahan komunikasi yang lebih mudah disampaikan.

Adapun tujuan dibuatkannya infografis itu sebagai berikut: (1) untuk mengkomunikasikan pesan yang kompleks menjadi mudah di cerna san sederhana; (2) Dapat mempresentasikan informasi lebih singkat dan muah di pahami; (3) Dapat menjelaskan data yang lebih mudah. (Kurniasih en Padjadjaran 2016).

b. Langkah-Langkah Pembuatan Infografis

Adapun beberapa langkah yang harus dilaksanakan dalam membuat infografis :

- 1) Menyiapkan data yang akan disajikan dalam infografis.
Pahami dengan baik materi yang akan dituangkan kedalam infografis
- 2) Menentukan tujuan pembuatan infografis
- 3) Mendiskusikan hasil temuan,

4) Membuat desain infografis menggunakan aplikasi yang sering digunakan

5) Desain harus sesuai dengan apa yang telah di perintahkan.

2.1.6 Aplikasi Canva

a. Pengertian Aplikasi Canva

Aplikasi canva ini merupakan suatu website atau aplikasi yang berisi tentang desain grafis dalam bentuk online, yang sangat berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang sangat menarik. Aplikasi canva ini memang sangat membantu bagi penyederhanaan semua jenis desain yang dibutuhkan. Selain bisa membuat menyederhanakan suatu desain canva juga bisa digunakan oleh orang awam yang memang belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis yang terbilang cukup sulit.

b. Pemanfaatan Aplikasi Canva

Pemanfaatan aplikasi canva ini sebagai media pembelajaran menarik diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pada era revolusi 4.0 dimana peserta didik dituntut untuk bisa di arahkan ke arah kreatif, inovatif, dan kolaboratif dan memiliki penguasaan keterampilan baru
2. Sarana media pembelajaran memanfaatkan teknologi sebagai suatu aspek yang bisa meningkatkan pembelajaran yang praktis dalam penggunaannya, waktu dan hasil yang di dapatkan
3. Literasi visual peserta didik dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran banyak sekali mata pelajaran yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi Media canva

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva

1. Kelebihan aplikasi Canva
 - a) Mempermudah seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan

- b) Aplikasi menyediakan banyak sekali tamplet yang menarik dan bagus
 - c) Menyediakan banyak sekali *tools* yang bisa digunakan dalam mendesain
 - d) Mudah di jangkan oleh semua kalangan
 - e) Bisa digunakan di berbagai macam *device*
2. Kelemahan aplikasi canva
- a) Aplikasi canva menggunakan jaringan internet yang memang harus stabil
 - b) Aplikasi berbayar, sehingga pengguna harus membayar untuk bisa mengeksplor banyak desain
 - c) Sering terjadi kesamaan dalam pembuatan desain karena menggunakan tamplet yang sama

2.1.7 Hasil belajar Peserta Didik

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif (Dua en Bela 2020).

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah antar untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang

telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu.

a. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar yang di capai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antar berbagai faktor yang terlibat baik itu faktor internal maupun faktor eksternal, secara perencian itu sebagai berikut :

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang bisa mempengaruhi kemampuan pembelajaran. faktor internalnya adalah kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan, dan kesehatan

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil dari belajar dan pembelajaran seperti sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik seperti keadaan ekonomi keluarganya, pertengkaran antara kedua orang tuanya, perhatian orang tuanya yang kurang terhadap peserta didik, memiliki perilaku yang kurang baik terhadap orang tua dalam kehidupan sehari-hari itu mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2.2 Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 2
Hasil Penelitian Relevan

Penulis	Gabriela Gilang N	Salma Kania	Ilda Purnama S
Judul Penelitian	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Model Project Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pemetaan Dasar di Kelas X IPS MAN 2 Garut)	Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) Berbantuan Media Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Perubahan Iklim Global Kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong	Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kendong Kabupaten Pasawaran Tahun Pelajaran 2018/2019
Rumusan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bagaimana penerapan model <i>Project Based Learning</i> pada mata pelajaran geografi materi pemetaan dasar di kelas X IPS MAN 2 Garut ➤ Bagaimana pengaruh penerapan model <i>Project Based Learning</i> terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran geografi materi pemetaan dasar X IPS MAN 2 Garut 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bagaimana tahapan penerapan model <i>Project Based Learning</i> berbantuan media canva pada mata pelajaran geografi materi perubahan iklim di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong ➤ Bagaimana pengaruh penerapan model <i>Project Based Learning</i> berbantuan media canva dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada mata pelajaran geografi materi perubahan iklim di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kedondong Kabupaten Pasawaran Tahun Pelajaran 2018/2019 ➤ Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kedondong Kabupaten Pasawaran Tahun Pelajaran 2018/2019

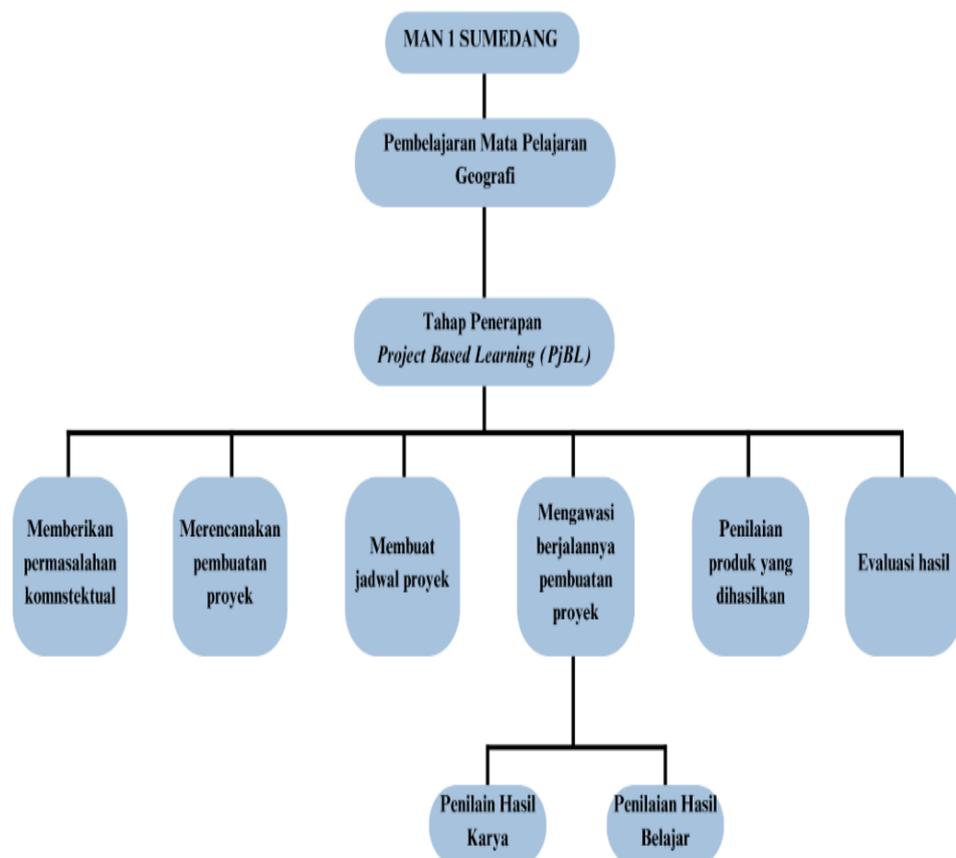
Tahun Penelitian	2023	2023	2022
Intansi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi	Universitas Lampung

(Sumber : Hasil Pengolahan Data 2023)

2.3 Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dan penelitian yang relevan yang telah terlebih dahulu dilakukan, dapat disimpulkan bahwa skema kerangka konseptual untuk menentukan hipotesis dari penelitian. Kerangka konseptual yang memiliki judul “Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan media canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Studi Eksperimen pada Sub Materi Pemetaan Dasar kelas X MAN 1 Sumedang).

a. Kerangka Konseptual 1



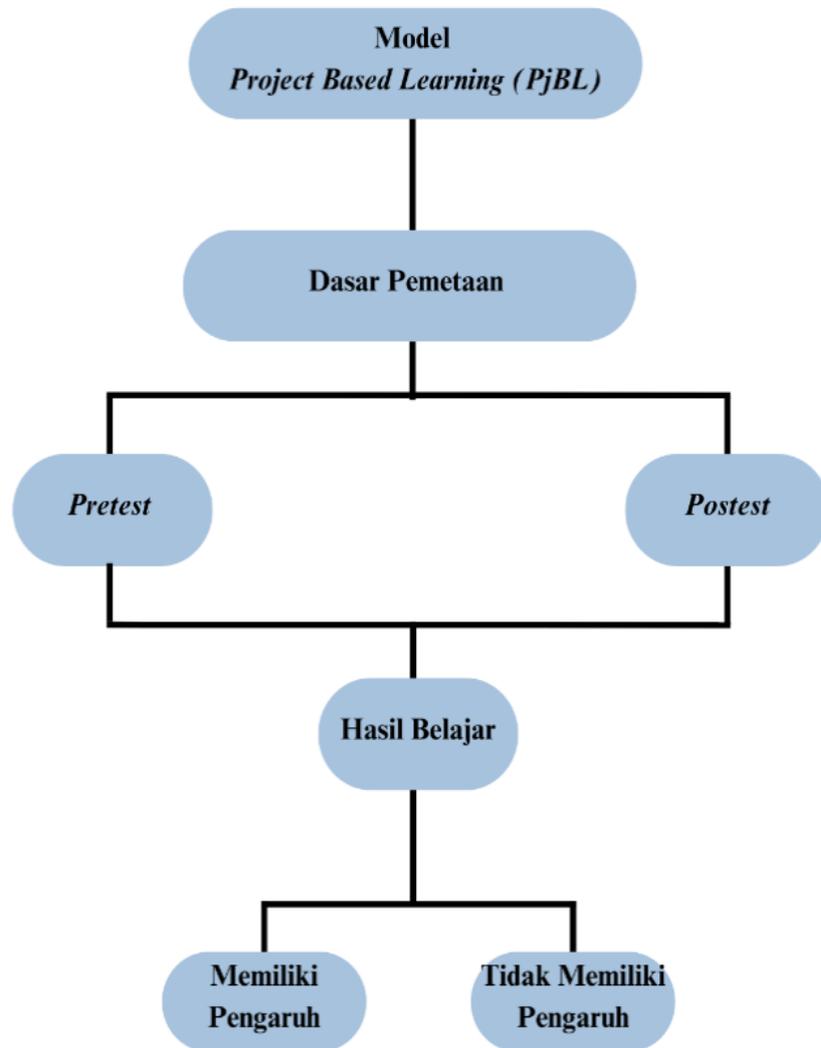
(sumber : Hasil Pengolahan Data 2023)

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual 1

Kerangka konseptual ini di dasari oleh adanya rumusan masalah yang pertama yaitu “Bagaimana tahapan Penerapan Model Project based Learning (PjBL) dengan Menggunakan Media Infografis Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik (Studi Eksperimen pada Sub Materi Pemetaan Dasar kelas X MAN 1 Sumedang).

Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran dengan proses pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan peserta didik secara langsung untuk bisa menghasilkan suatu proyek belajar. Tahapan dari *Project Based Learning* (PjBL) yang telah dikembangkan oleh George memberikan permasalahan yang kontekstual, membuat jadwal, mengawasi perkembangan proyek, melakukan penilaian produk yang di hasilkan dan evaluasi hasil.

b. Kerangka konseptual 2



(sumber : Hasil Pengolahan Data 2023)

Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual 2

Kerangka konseptual yang kedua ini mendasari dari pada rumusan masalah kedua yaitu : Bagaimana pengaruh Penerapan Model *Project based Learning* (PjBL) dengan Menggunakan Media Infografis Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen pada Sub Materi Pemetaan Dasar kelas X MAN 1 Sumedang). Pembelajaran ini akan melakukan pretest dan post-test untuk bisa mengetahui nilai dari hasil belajar siswa, setelah mendapatkan hasil berupa nilai siswa kemudian bisa ditarik kesimpulan apakah model ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan suatu pernyataan yang belum pasti kebenarannya yang berupa dugaan mengenai apa yang sedang diamati dan usaha untuk bisa memahaminya. Hipotesis penelitian ini sebagai berikut :

1. Hipotesis dari Bagaimana tahapan Penerapan Model *Project based Learning* (PjBL) dengan Menggunakan Media Infografis Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik (Studi Eksperimen pada Sub Materi Pemetaan Dasar kelas X MAN 1 Sumedang), yakni dengan melalui cara memberikan permasalahan berupa Pertanyaan konstektual, merencanakan pembuatan proyek, membuat jadwal proyek, mengawasi berjalannya pembuatan proyek, penilaian produk yang dihasilkan, dan evaluasi kegiatan
2. Hipotesis pengaruh Model *Project based Learning* terhadap hasil belajar siswa
 - Ha : Berpengaruh terhadap Penerapan Model *Project based Learning* (PjBL) dengan Menggunakan Media Infografis Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik
 - Ho : Tidak berpengaruh terhadap Penerapan Model *Project based Learning* (PjBL) dengan Menggunakan Media Infografis Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik