

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran dikelas. Model pembelajaran adalah pola interaksi peserta didik dengan pendidik didalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dalam suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan oleh pendidik, tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi pendidik dan peserta didik, serta sistem penunjang yang disyaratkan. Menurut (Suprijono, 2013: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Jumadi, 2017: 3).

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain (Joyce, 1992: 4). Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita kedalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur. (Trianto Ibnu Badar AlTabany, 2014: 23-24). Model pembelajaran

adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas (Darmadi, 2017: 42)

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri dalam model pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses belajar yang didukung oleh perilaku dan lingkungan belajar, adapun ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut :

Menurut Karnadi dan Nur dalam Trianto (2007, hlm.6) ciri-ciri model pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya.
2. Landasan pemikiran tentang apa atau bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dipakai)
3. Tingkah laku belajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Sedangkan menurut Hamiyah dan Jauhar (2014, hlm.58) mengemukakan adanya ciri-ciri model pembelajaran yaitu :

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas.
4. Memiliki perangkat bagian model
5. Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa suatu model pembelajaran memiliki ciri-ciri yaitu memiliki dasar/landasan teoritik, mengandung kegiatan belajar dan pembelajaran dan lingkungan belajar yang mendukung demi

mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2 Model Project Based Learning

a. Pengertian model Pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Thomas,dkk (1990) dalam bukunya Made Wena (2009: 1441) Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Belajar berbasis proyek (*project based learning*) adalah sebuah metode atau pendekatan pembelajaran yang inovatif. Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan pebelajar dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan pebelajar bekerja secara otonom mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata (Made Wena 2009: 145).

Menurut Sutirman (2013: 43), pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah model pembelajaran untuk menghasilkan produk atau proyek yang nyata dimana peserta didik berperan secara aktif. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek yang sangat memperhatikan proses kerja yang sistematis dalam pembuatan sebuah karya nyata yang bermanfaat sangat cocok untuk diterapkan pada pendidikan kejuruan dan pendidikan vokasi. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan siswa dalam kerja proyek.

Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan permasalahan (*problem*) sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata dan menuntut peserta didik untuk

melakukan kegiatan merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan siswa untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok. Hasil akhir dari kerja proyek tersebut adalah suatu produk yang antara lain berupa laporan tertulis atau lisan, presentasi atau rekomendasi

b. Karakteristik Model *Project Based Learning*

Karakteristik pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebagai berikut (Abdul Majid 2015:163) :

- a) Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja,
- b) Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik,
- c) Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan;
- d) Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan masalah,
- e) Proses evaluasi dilakukan secara kontinu,
- f) Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan,
- g) Produk akhir aktivitas belajar siswa akan dievaluasi kualitatif,
- h) Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

c. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran *Project Based Learning*

1. Langkah-langkah pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menurut Abdul Majid 2015:168-169 yaitu sebagai berikut :

- 1) Penentuan pertanyaan mendasar (*Start With the Essential Question*)

Pada awal pembelajaran Pendidik akan memberikan permasalahan yang di ajukan dalam bentuk pertanyaan ataupun masalah kontekstual kepada peserta didik. Pertanyaan awal yang diajukan adalah pertanyaan esensial

(penting) yang dapat memotivasi Peserta didik untuk terlibat dalam belajar yang mana sekaligus menjadi panduan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini pendidik akan menentukan topik kontekstual serta melakukan kajian mengenai topik yang akan diberikan kepada peserta didik.

2) Mendesain perencanaan proyek (*Design a Plan for the Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan dilakukan oleh peserta didik secara bersama dan dibimbing langsung oleh pendidik.

3) Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Tahapan ini peserta didik menyusun jadwal dan mengembangkan gagasan-gagasan proyek, mengkombinasikan ide yang muncul dalam kelompok, dan membangun proyek. Pembuatan judul disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang harus diselesaikan oleh pendidik.

4) Memonitor Peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pada tahapan ini pendidik memiliki peranan penting dalam mengawasi peserta didik dalam menyelesaikan proyek/ produk (artefak) yang nantinya akan dipresentasikan dalam kelas. Dalam tahapan ini pendidik berperan sebagai pembimbing dimulai dari pengawasan, serta pembuatan instrument assessment yang berisi rubrik penilaian kegiatan peserta didik.

5) Menguji hasil (*Assess the Outcome*)

Tahapan ini meliputi presentasi proyek. Pada presentasi proyek akan terjadi komunikasi secara aktual kreasi ataupun temuan dari investigasi kelompok.

6) Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada tahapan evaluasi akan dilakukan refleksi terhadap hasil proyek, analisis dan evaluasi dari prosesproses belajar yang telah dilakukan.

2. Langkah-langkah pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menurut Mulyasa (2014: 145) adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek. Tahap ini sebagai langkah awal agar peserta didik mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada.
- 2) Mendesain perencanaan proyek. Sebagai langkah nyata menjawab pertanyaan yang ada disusunlah suatu perencanaan proyek bisa melalui percobaan.
- 3) Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek. Penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target.
- 4) Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek. Pendidik melakukan monitoring terhadap pelaksanaan dan perkembangan proyek.

3. Langkah-langkah pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Menurut Aria Yulianto, dkk (2017: 2) adalah sebagai berikut :

- 1) Menentukan pertanyaan dasar
- 2) Membuat desain proyek
- 3) Menyusun penjadwalan
- 4) Memonitor kemajuan proyek
- 5) Penilaian hasil
- 6) Evaluasi pengalaman

4. Langkah-langkah pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menurut Supardan (2015) adalah sebagai berikut :

- 1) *Planning*, dalam implementasinya mencakup persiapan proyek dan perencanaan proyek yang sistematis. Pada tahap

ini menghadapkan peserta didik pada masalah riil, mendorong mereka mengidentifikasi masalah tersebut yang selanjutnya peserta didik diminta untuk menemukan alternatif pemecahan masalah dan mendisain model pemecahan masalah yang aspiratif berdasarkan kemampuan dan kebutuhan mereka.

- 2) *Creating*, yaitu pelaksanaan proyek yang memberikan kesempatan seluas-luasnya pada siswa untuk berekspresi dalam merancang serta melakukan investigasi dan mempresentasikan 7 laporan (produk) baik secara lisan maupun tulisan.
- 3) *Processing*, yakni meliputi presentasi proyek dan evaluasi proyek. Presentasi proyek yaitu mengkomunikasikan secara aktual kreasi atau temuan dari investigasi kelompok termasuk refleksi dan tindak lanjut proyek-proyek. Sementara evaluasi yang dilakukan pada tahap ini mencakup evaluasi teman sebaya, evaluasi diri, dan portofolio.

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

Kelebihan pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebagai berikut (Abdul Majid 2015:164) :

- a) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- b) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.
- c) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
- d) Meningkatkan kolaborasi.
- e) Meningkatkan ketrampilan peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan ketrampilan komunikasi.
- f) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber belajar.
- g) Memberikan pengalaman kepada peserta didik dan praktik dalam

mengorganisasi proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

- h) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
- i) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Adapun kelemahan pembelajaran berbasis proyek yaitu sebagai berikut:

- a) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk.
- b) Membutuhkan biaya yang cukup.
- c) Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar.
- d) Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai
- e) Tidak sesuai untuk siswa yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan.
- f) Kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok.

Mengatasi kelemahan dari pembelajaran berbasis proyek di atas seorang guru harus dapat mengatasi dengan cara memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah, membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan proyek, meminimalis dan menyediakan peralatan yang sederhana yang terdapat di lingkungan sekitar, memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau sehingga tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga instruktur dan peserta didik merasa nyaman dalam proses pembelajaran.

2.4.1 Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa. Materi yang disampaikan pendidik akan lebih mudah dimengerti dan dipahami peserta didik karena peserta didik belajar secara langsung melalui media.

Menurut Daryanto (2016:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Indriana (2011:15) media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para peserta didik dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar.

Pada dasarnya media pembelajaran sebagai tempat dalam megarahkan informasi dan fakta yang berasal dari sumber informasi kemudian diteruskan kepada si penerima. Miarso (2004:458) mendefenisikan media belajar sebagai segala hal yang dapat dimanfaatkan dalam meneruskan pesan yang mampu menstimulus pemikiran, insting, perhatian, serta kemauan peserta didik sehingga menciptakan proses belajar mengajar yang integrasi. Jadi apabila media yang dipakai untuk menyampaikan pesan ataupun informasi sehingga tujuan pembelajaran mencapai target, maka hal yang demikian dapat disebut sebagai media pembelajaran.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang dipilih dengan menyesuaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari untuk memudahkan peserta didik dalam menyampaikan materi kepada siswa agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, seperti:

a. Media visual, merupakan media yang pemakaiannya hanya dapat

dilihat saja. Media ini terdapat 3 bagian yaitu

- 1) Media visual verbal, yaitu media yang menampilkan pesan-pesan yang bersifat tulisan.
 - 2) Media visual non verbal grafis ialah media yang menampilkan pesan dalam bentuk simbol visual ataupun grafis.
 - 3) Media visual non verbal 3D adalah media yang mempunyai ruang, tinggi, dan volume misalnya diorama dan maket.
- b. Media audio, artinya penggunaan medianya hanya bisa didengar saja. Umumnya pesan yang disampaikan berbentuk informasi verbal ataupun non verbal. Informasi verbal misalnya bahasa lisan maupun kata-kata, sedangkan informasi non verbal seperti gumam dan musik. Adapun contoh media audio ini seperti rekamam, tape recorder, compact disk, dan lain sebagainya.
- c. Media audio visual, merupakan alat yang dalam penggunaannya hanya menggunakan indera pendengar sekaligus penglihatan. Pesan visual yang ditampilkan bisa diperoleh dari film, video yang telah terkoneksi dengan alat proyeksi. Salah satu manfaat penggunaan media yaitu dapat menampilkan peristiwa yang tidak bisa dilihat secara langsung,

2.1.4 Media Diorama

a. Pengertian Media Diorama

Diorama merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang menggambarkan suatu kejadian, baik kejadian bernilai sejarah atau tidak. Menurut Rayandra Asyhar (2012, hlm. 47) “media tiga dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tebal”. Kebanyakan media tiga dimensi merupakan obyek sesungguhnya atau miniatur obyek. Diorama ini termasuk media yang disajikan dalam bentuk miniatur atau sering disebut juga dengan media serba aneka.

Diorama adalah pemandangan sebuah dimensi mini, bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya menggambarkan bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatang belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Diorama sebagai media pengajaran terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu hayat, sejarah bahkan dapat diusahakan pula untuk berbagai macam mata pelajaran.

b. Jenis-jenis Media Diorama

- 1) Diorama tertutup adalah diorama yang dibatasi oleh alas/dasar dengan dinding samping kanan, dinding belakang dan dinding samping kiri. Sedangkan bagian depannya dibatasi dengan kaca transparan/bening. Sehingga jenis diorama ini hanya bisa dilihat dari sisi depannya saja. Dalam bentuk sederhana yang digunakan untuk tingkat sekolah dasar dapat dibentuk model pemandangan sawah dengan latar belakang gunung dan awan yang ditata di bidang dasar serta dibatasi dinding di samping kanan, kiri dan belakang.
- 2) Diorama lipat yang dibuat dari lembaran kertas yang dapat membentuk tiga dinding yang menyatu atau suatu sudut ruangan, dimana antara dinding/ruangan samping kanan dengan samping kiri bisa dilipat (dibuka dan atau ditutup) sesuai dengan penggunaannya. Jenis ini adalah model diorama yang paling terpraktis karena lipatan tersebut bisa dibawa dan disimpan dengan mudah. Disamping itu, diorama ini sangat sulit dan memerlukan kesabaran dalam membuatnya karena harus tepat ketika melekatkan pola di kertas dinding.
- 3) Diorama terbuka adalah diorama yang tidak dilengkapi oleh dinding batas pandangan seperti halnya kedua jenis sebelumnya. Diorama jenis ini karakteristiknya hampir sama dengan maket yaitu suatu penggambaran suatu objek di atas bidang datar.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Visual Diorama

Menurut (Zulkifli,2020:25) Media Diorama memiliki Kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

1) Kelebihan

1. Dengan menggunakan media diorama ini peserta didik akan lebih berkreasi dalam mengekspresikan pemandangan, peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran di kelas.
2. Untuk memberikan pemandangan/gambaran visual dari pokok yang sebenarnya dalam bentuk kecil.
3. Membawa ke dalam kelas sebagian kecil dari pada dunia dalam bentuk diperkecil dan tiga dimensi.
4. Dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi disuatu tempat, waktu tertentu dilihat dari posisi atau arah tertentu pula secara lebih hidup Dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media diorama adalah membuat peserta didik lebih kreatif dalam pembelajaran serta memberikan gambaran kejadian yang sebenarnya dalam bentuk kecil sehingga mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran.

2) Kekurangan

1. Tidak semua peserta didik kreatif. Alat-alat yang digunakan pun sangat rumit dan membutuhkan kesabaran yang tinggi dalam membuatnya
2. Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.
3. Dalam pembuatan membutuhkan waktu dan biaya.
4. Dan membutuhkan kreativitas guru maupun peserta didik

Dari beberapa pendapat teori di atas bahwa media diorama adalah media pembelajaran yang memperagakan suatu kejadian yang menunjukkan suatu aktivitas. Dalam pengembangan media tidak semua peserta didik kreatif sehingga guru harus dapat meningkatkan kreativitas dari peserta didik. Dalam pembuatan media diorama juga membutuhkan biaya untuk membeli bahan

pembuatannya. untuk mengantisipasi biaya yang mahal maka peserta didik dapat membuatnya dari barang bekas yang ada disekitar mereka. Media diorama merupakan salah satu media tiga dimensi.

Muedjiono dalam Daryanto (2010: 29) mengungkapkan bahwa ada kelebihan media tiga dimensi antara lain:

- 1) Memberikan pengalaman secara langsung.
- 2) Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme.
- 3) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- 4) Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.
- 5) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Adapun kekurangan dalam menggunakan media tiga dimensi sebagai berikut :

- 1) Membutuhkan kreativitas guru dan siswa.
- 2) Tidak semua siswa kreatif sehingga membutuhkan kesabaran yang tinggi dalam pembuatannya.
- 3) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.
- 4) Dalam pembuatan membutuhkan waktu dan biaya.

2.1.5 Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar sebagai wujud terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat dilihat serta diukur dari bidang bentuk pengetahuan, sikap, juga keterampilan. Hasil belajar juga sering digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana seseorang mengetahui bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “Hasil” dan “Belajar”. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pembelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak hanya berupa nilai saja, akan tetapi mencakup pula

kedisiplinan, perubahan, penalaran, keterampilan, dan sebagainya yang menuju pada perubahan yang sifatnya positif (Dua en Bela 2020).

Menurut Moh. Surya dalam (Hamdani, 2011:27-28) hasil belajar akan tampak pada uraian berikut ini :

- a. *Kebiasaan*, seperti peserta didik yang berkali-kali menghindari kecenderungan penggunaan kata atau struktur yang keliru, sehingga ia terbiasa dengan penggunaan Bahasa secara baik dan benar.
- b. *Keterampilan*, seperti menulis. Menggambar, maupun olahraga yang meskipun sifatnya motoric, keterampilan ini memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi
- c. *Pengamatan*, yaitu proses menerima, menafirkan dan memberi arti pada rangsangan yang masuk melalui indra-indra secara objektif sehingga peserta didik mampu mencapai pengertian yang benar
- d. *Berfikir asosiatif*, yaitu berfikir dengan cara mengasosiasikan sesuatu dengan lainnya dengan menggunakan daya ingat.
- e. *Berfikir rasional dan kritis*, yaitu menggunakan prinsip dan dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan kritis.
- f. *Sikap*, yaitu kecenderungan yang relative menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu sesuai dengan pengetahuan dan keyakinan.
- g. *Inhibisi*, (Menghindari hal mubadzir)
- h. *Apresiasi*, (Menghargai karya-karya bermutu)
- i. *Perilaku apektif*, yaitu prilaku yang bersangkutan dengan perasaan takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci, was was, dan sebagainya.

Pernyataan diatas dapat memberikan kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dapat memperlihatkan tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi yang diberikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

2.3 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang model pembelajaran telah banyak dilakukan baik oleh dosen pendidikan Geografi Universitas Siliwangi maupun kaka tingkat universitas Siliwangi dan mahasiswa lainnya salah satunya yaitu tentang model Pembelajaran *Project Based Learning*. Hasil penelitian yang dijadikan acuan dalam penelitian ini untuk lebih jelasnya saya sajikan dalam bentuk tabel agar dapat di lihat perbandingan penelitiannya pada Tabel 2.1

Tabel 2. 1
Perbandingan Penelitian yang dilakukan

No.	Aspek	Penelitian 1 (Skripsi)	Penelitian 2 (Skripsi)	Penelitian 3 (Skripsi)	Penelitian yang dilakukan penulis
1.	Penulis	Salma Kania	Suryani	Gabriela Gilang Negerina	Leni Sumarni
2.	Judul	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 di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong	Pengaruh model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X IPS Pada Materi Mitigasi Bencana Di SMAN 10 Tasikmalaya	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dasar Pemetaan di Kelas X IPS MAN 2 Garut)	Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Project Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa (Studi Eksperimen Kelas X 5 Pada Materi Siklus Air di SMA Negeri 7 Kota Tasikmalaya)
3.	Tahun	2023	2023	2023	2024
4.	Intansi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi
5.	Rumusan Masalah	1. Bagaimana tahapan penerapan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) berbantu media Canva pada mata pelajaran Geografi materi perubahan iklim global di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong?	1. Bagaimana tahapan-tahapan penerapan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas IX IPS	1. Bagaimana penerapan model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> pada mata Pelajaran Geografi Materi Dasar Pemetaan di Kelas X IPS MAN 2 Garut? 2. Bagaimana Pengaruh Penerapan	1. Bagaimana Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) dalam meningkatkan Hasil Belajar pada mata pelajaran geografi kelas X 5 Sub materi siklus Hidrologi di

		2. Bagaimanakah pengaruh penerapan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) berbantu media Canva dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran Geografi materi perubahan iklim global di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong?	pada materi Mitigasi Bencana di SMAN 10 Tasikmalaya? 2. Bagaimana pengaruh dari penerapan model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa Kelas IX IPS pada materi Mitigasi Bencana di SMAN 10 Tasikmalaya?	Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dasar Pemetaan di Kelas X IPS MAN 2 Garut?	SMA Negeri 7 Tasikmalaya? 2. Bagaimana Pengaruh penerapan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) dengan media diorama terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi kelas X 5 Sub Materi Siklus Hidrologi di SMA Negeri 7 Tasikmalaya?
8.	Metode Penelitian	Eksperimen semu	Kuantitatif	Quasi Eksperimental	Eksperimen
9.	Hasil Penelitian	1. Tahapan pelaksanaan model <i>Project Based Learning</i> berbantu media Canva pada mata Pelajaran geografi materi perubahan iklim global di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong a. pertanyaan mendasar b. Perencanaan proyek c. Menyusun Jadwal d. Memonitor siswa e. Penilaian f. Mengevaluasi 2. Pengaruh penerapan model <i>Project Based Learning</i> berbantuan media canva untuk	1. Tahapan-tahapan penerapan model <i>Project Based Learning</i> materi mitigasi bencana dengan menggunakan 6 tahapan sesuai dengan sintak yaitu pertama siswa diberikan pertanyaan mendasar atau permasalahan kontekstual, kedua membuat perencanaan proyek, ketiga membuat jadwal,ke empat mengawasi kemajuan proyek siswa, ke lima melakukan penilaian, dan	1. Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran <i>Project Based learning</i> pada mata pelajaran dasar pemetaan pada peserta didik kelas X IPS MAN Garut yaitu : a. penentuan pertanyaan mendasar b. Desain Produk c. Menyusun Jadwal d. Memonitor e. Menguji hasil dan Penilaian 2. Penggunaan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran	1. Langkah-langkah penerapn model <i>Project Based Learning</i> dengan media visual diorama pada sub materi siklus hidrologi di kelas X 5 SMA Negeri 7 Tasikmalaya yaitu : a. Penentuan pertanyaan mendasar b. Membuat desain proyek c. Membuat jadwal d. Memonitor kemajuan proyek e. Menguji dan memberikan penilaian proyek f. evaluasi pengalaman 2. Pengaruh model

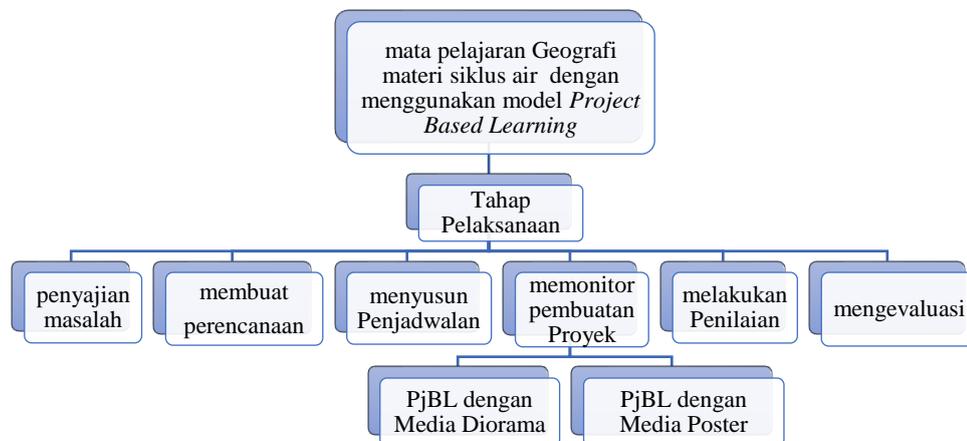
		meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran geografi materi perubahan iklim global di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong. Berdasarkan uji Wilcoxon, diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar $0,001 < 0,5$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima (terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan model PjBL).	ke enam evaluasi. 2. Pengaruh model <i>Project Based Learning</i> terhadap kemampuan berikir kreatif siswa kelas XI IPS SMAN 10 Tasikmalaya. Berdasarkan uji Wilcoxon, diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,000. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima (terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan model PjBL).	geografi materi dasar pemetaan di kelas X IPS MAN 2 Garut Berdasarkan perhitungan t-test nilai t hitung untuk hasil belajar $17.297 > 2.086$ artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, maka model PjBL berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran geografi pada kelas X IPS MAN 2 Garut.	<i>Project Based Learning</i> dengan media visual diorama terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran geografi sub materi siklus hidrologi di kelas X 5 SMA Negeri 7 Tasikmalaya. Berdasarkan uji non parametrik <i>U-Mann Whitney</i> diperoleh data yang bervariasi, terdapat kenaikan yang signifikan pada beberapa peserta didik di kelas eksperimen dengan pengaruh hasil belajar sebesar 63%. Maka terbukti terdapat pengaruh dari penggunaan model <i>project Based Learning</i> dengan media visual diorama terhadap hasil belajar.
--	--	--	--	---	--

(sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2023)

2.1 Kerangka Konseptual

a. Kerangka Konseptual

Berdasarkan rumusan masalah yang pertama tentang Bagaimana tahapan penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran geografi sub materi Siklus Hidrologi kelas X 5 di SMA Negeri 7 Tasikmalaya tersaji pada Gambar 2.1

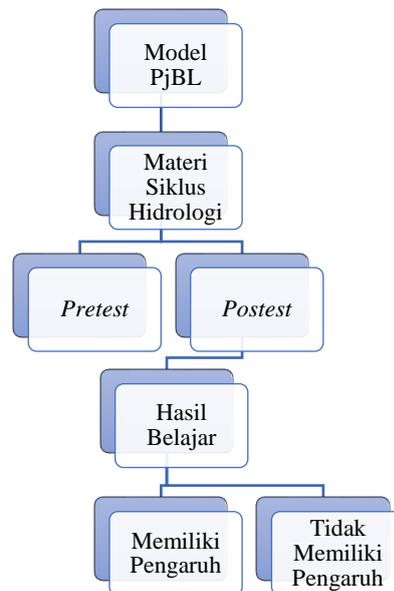


Gambar 2. 1
Kerangka Konseptual I
(Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2023)

Kerangka konseptual yang pertama berdasarkan tahapan penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran geografi materi Siklus Hidrologi di SMA Negeri 7 Tasikmalaya terbagi menjadi lima tahapan, yaitu: pertama penyajian masalah, kedua membuat perencanaan, ketiga Menyusun jadwal, ke empat memonitor pembuatan proyek dan yang ke lima melakukan penilaian dan terakhir mengevaluasi. Sehingga akan menghasilkan tahapan penerapan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran Geografi materi Siklus Air di Kelas X SMA Negeri 7 Tasikmalaya.

b. Kerangka Konseptual II

Berdasarkan rumusan masalah yang kedua mengenai Pengaruh penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan media visual Diorama dalam peningkatan hasil belajar Peserta didik pada mata pelajaran geografi Materi Siklus Hidrologi tersaji pada Gambar 2.2



Gambar 2. 2
Kerangka Konseptual II
 (Sumber:Hasil Pengolahan Data 2023)

Kerangka konseptual yang kedua merupakan sebuah gambaran keterkaitan penerapan model *Project Based Learning* dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi sub materi Siklus Hidrologi. Pembelajaran akan dilakukan dengan pemberian *pretest* dan *posttest* dalam proses pembelajarannya, guna untuk mengetahui nilai dari hasil belajar peserta didik, setelah mendapatkan hasil berupa nilai peserta didik kemudian bisa ditarik kesimpulan apakah model yang dipakai dalam pembelajaran ini berhasil atau tidak dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan yang penting dalam sebuah penelitian (Arikunto,2013). Hipotesis adalah jawaban sementara yang disusun oleh peneliti terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah terbagi menjadi beberapa pertanyaan berdasarkan latarbelakang dan tujuan yang ingin dicapai. Dengan kata lain, hipotesis merupakan dugaan sementara

terkait jawaban permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data-data yang telah terkumpul. Berdasarkan permasalahan yang sudah disusun penelitian menarik hipotesis sebagai berikut:

1. Tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Geografi materi Siklus Hidrologi di kelas X 5 SMA Negeri 7 Tasikmalaya yaitu: menyajikan permasalahan yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan menyampaikan tujuan dan pengajuan pertanyaan yang mampu memotivasi peserta didik untuk belajar, membuat perencanaan, Menyusun penjadwalan, memonitor pembuatan proyek, melakukan penilaian, serta mengevaluasi.
2. Berdasarkan rumusan masalah yang ke dua maka hipotesis menjelaskan bahawa ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilaksanakan proses pembelajaran dimana pembuatan proyek diorama dalam pembelajaran memberikan dampak yang baik terhadap Hasil belajar peserta didik.

Ha : Terdapat pengaruh model Pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran geografi materi siklus Hidrologi di Kelas X 5 SMA Negeri 7 Tasikmalaya dilihat dari indikator

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran geografi materi siklus Hodrologi di kelas X 5 SMA Negeri 7 Tasikmalaya.