

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1. Teori Belajar dan Pembelajaran Geografi

Menurut Gagne dalam (Fatah & Risfina, 2023) belajar merupakan hasil dari pengolahan informasi oleh manusia, yang melibatkan keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai. Proses belajar melibatkan penerimaan informasi oleh panca indera, pengolahan informasi di otak, penyimpanan informasi dalam memori, dan pengambilan kembali informasi setelah mengalami pengolahan (Fatah & Risfina, 2023). Belajar terjadi akibat proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalamannya di dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang (Siregar & Widyaningrum, 2015). Pembelajaran sebagai upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Pembelajaran harus membuat peserta didik belajar, lalu tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan. Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya. Kegiatan pembelajaran ditandai oleh interaksi edukatif yang dikendalikan menuju pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, berasal secara metodologis dari pihak guru dan aktivitas belajar secara pedagogis dari peserta didik, berjalan secara teratur, pelaksanaan, dan evaluasi.

Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar dengan baik. Seiring kemajuan ilmu pengetahuan, konsep dan teori dalam kegiatan belajar mengajar pun ikut berkembang. Guru perlu memahami dengan baik berbagai teori belajar

agar agar dapat menerapkan pembelajaran yang kondusif, terstruktur dan terukur dengan menggunakan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang membantu peserta didik memahami informasi baru dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Berikut jenis-jenis teori belajar, antara lain:

1) Teori Behavioristik

Frederic Skinner dalam (Wahab & Rosnawati, 2021) menjelaskan bahwa perilaku manusia dapat dijelaskan melalui hubungan antara stimulus dan respons. Teori Skinner menunjukkan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh interaksi kompleks antara berbagai stimulus di lingkungan. Dengan memahami bagaimana penguatan dan hukuman bekerja, serta bagaimana stimulus-stimulus tersebut berinteraksi, pendidik dapat lebih efektif dalam memodifikasi dan membentuk perilaku yang diinginkan. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Jika dihubungkan dengan pendidikan, pembelajaran behavioristik dapat menekankan guru berperan dalam mengendalikan tingkah laku peserta didik.

2) Teori Kognitivisme

Teori kognitif lebih mementingkan pada proses belajar daripada hasil belajarnya (Syarif & Hasriyanti, 2022). Teori kognitif menekankan bahwa belajar tidak hanya melibatkan stimulus dan respon. Selain itu, bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.

3) Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah bentukan (konstruksi) kita sendiri (Syarif & Hasriyanti, 2022). Implikasi teori konstruktivisme dalam pembelajaran, guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan kondusif serta mengarahkan peserta didik untuk

memahami materi lalu membimbing peserta didik secara langsung untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan mencari dan menemukan solusi dari permasalahan tersebut (Wahab & Rosnawati, 2021). Konstruktivisme tidak hanya menerima pengetahuan namun membangun pemahan mereka sendiri dari pengalaman, interaksi dengan mata pelajaran dan refleksi.

Para ahli geografi Indonesia pada Seminar dan Lokakarya di Semarang tahun 1988 yang menjelaskan bahwa geografi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan menggunakan sudut pandang kelingkungan & kewilayahan dalam konteks keruangan (Aksa, 2019). Dijelaskan bahwa geografi mempelajari fenomena geosfer, geosfer ini terbagi kedalam 5 lapisan yakni atmosfer, hidrosfer, biosfer, litosfer dan antroposfer (Kurniasi dkk., 2022). Pada hakikatnya belajar geografi lebih menekankan pada cara unik untuk mempelajari bumi dengan berbagai ilmu bantu dalam persepektif *geography eye* (sudut pandang geografi meliputi: keruangan, kelingkungan, dan kompleks wilayah) (Aksa, 2019).

Pendidikan geografi di sekolah merupakan proses pembelajaran yang menekankan pemahaman akan hakikat geografi dalam menganalisis fenomena geografi, termasuk dalam aspek ruang, lingkungan, dan wilayah. Saat ini, geografi telah bertransformasi dari sekedar menghafal konsep, tetapi menjadi pendekatan yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan analisis terhadap realitas lingkungan sekitar. Mengenai standar isi, tujuan dari adanya pembelajaran geografi disekolah ialah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (Malau dkk., 2022):

- 1) Memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan serta proses yang berkaitan.

- 2) Menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan geografi.
- 3) Menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam secara arif serta memiliki toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat.

2.1.2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode, alat dan bahan (Oktavia, 2020). Sedangkan menurut Rahmah dkk., (2023) model pembelajaran merupakan salah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman atau dengan kata lain sebagai langkah pembelajaran dan perangkatnya untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran mengacu pada bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir dengan banyak kegunaan mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai dengan perencanaan bahan-bahan pembelajaran termasuk program-program multimedia.

Model pembelajaran penting diterapkan supaya peserta didik berminat untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik, aktif, dan kreatif (Rafik dkk., 2022). Model pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik lebih aktif dalam mengeksplorasi topik yang menarik dan relevan serta dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Selain itu, Model pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi yang penting dalam kehidupan nyata. Berikut merupakan ciri-ciri model pembelajaran (Rusman, 2012), yaitu antara lain:

- a. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif, dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif

- b. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- c. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan; urutan langkah-langkah pembelajaran, adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial dan sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- d. Memiliki dampak sebagai terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi; dampak pembelajaran yaitu hasil belajar yang dapat diukur dan dampak pengiring yaitu hasil belajar jangka panjang.
- e. Membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

2.1.3. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

- a. Pengertian Model *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut *Buck Institute for Education* (BIE, 1999) dalam (Al-Tabany, 2014) *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang bekerja sama secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik. Menurut Trianto dalam (Anggraini & Wulandari, 2020) bahwa model pembelajaran *project based learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Sedangkan menurut Kono dalam (Rafik dkk., 2022) mengemukakan model pembelajaran PjBL berfokus pada aktivitas mental yang dilakukan oleh peserta didik sehingga mampu menyelesaikan permasalahan di berbagai situasi apa pun. Penyelesaian masalah tersebut disertai dengan kemampuan berpikir kritis dengan mengaitkan antara satu ide dengan ide lainnya.

Menurut Mukaromah dkk., (2022) pembelajaran berbasis proyek atau PjBL dapat diartikan suatu pengajaran yang mencoba untuk menghubungkan antara teknologi beserta masalah kehidupan yang terdapat pada keseharian siswa yang erat dengan siswa atau serupa suatu proyek sekolah. Model PjBL disini mengharuskan siswa aktif dalam memecahkan permasalahan dengan menggagas sebuah ide yang dapat digeneralisasikan menjadi sebuah produk sebagai hasil dari kegiatan proyek (Rahmah dkk., 2023). Secara sederhana, pembelajaran berbasis project merupakan suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa atau proyek di sekolah.

Secara bahasa model pembelajaran ini dapat diartikan sebagai model yang menekankan pada pengadaan kegiatan atau proyek kecil dalam pembelajaran. Model pembelajaran berbasis project dapat melatih siswa untuk memecahkan masalah sehari-hari, dan akhirnya mampu menghasilkan suatu proyek. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis project siswa dapat dilatih untuk menyusun sendiri pengetahuannya, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dan meningkatkan kepercayaan diri.

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

Pupuh Fathurrohman dalam (Sudrajat & Abdullah, 2022) menyatakan bahwa prinsip yang mendasari pembelajaran berbasis proyek atau *project-based learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik yang melibatkan tugas-tugas pada kehidupan nyata untuk memperkaya pelajaran,
- 2) Tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan dalam pembelajaran,
- 3) Penyelidikan atau eksperimen dilakukan secara autentik dengan menghasilkan produk nyata yang telah dianalisis dan dikembangkan berdasarkan tema atau topik yang disusun dalam bentuk produk (laporan atau hasil karya),

- 4) Kurikulum. Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) tidak seperti pada kurikulum tradisional karena memerlukan strategi sasaran dimana proyek sebagai pusat,
- 5) *Responsibility*. Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) menekankan *responsibility* dan *answerability* para peserta didik ke diri panutannya,
- 6) *Realisme*. Kegiatan peserta didik difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya. Aktivitas ini mengintegrasikan tugas autentik dan menghasilkan sikap profesional,
- 7) *Active learning*. Menumbuhkan isu yang berujung pada pertanyaan dan keinginan peserta didik untuk menentukan jawaban yang relevan sehingga terjadi proses pembelajaran yang mandiri,
- 8) Umpan balik. Diskusi. Presentasi dan evaluasi terhadap peserta didik menghasilkan umpan balik yang berharga. Hal ini mendorong ke arah pembelajaran berdasarkan pengalaman,
- 9) Keterampilan umum. Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dikembangkan tidak hanya pada keterampilan pokok dan penguasaan saja, tetapi juga mempunyai pengaruh besar terhadap keterampilan mendasar seperti pemecahan masalah, kerja kelompok, dan self management,
- 10) *Drivingquestion*. Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) difokuskan pada pertanyaan atau permasalahan yang memicu peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dengan konsep, prinsip, dan ilmu pengetahuan yang sesuai,
- 11) *Constructive investigation*. Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) sebagai titik pusat, proyek harus disesuaikan dengan pengetahuan peserta didik,
- 12) *Autonomy*. Proyek menjadikan aktivitas peserta didik yang penting.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip model Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) ini menekankan bahwa pembelajaran harus berpusat pada peserta didik karena model pembelajaran ini menggunakan masalah yang dimungkinkan dialami pada kehidupan nyata yang sudah ditentukan tema dan topiknya. Disamping itu, dilakukan eksperimen atau penelitian sehingga dapat menghasilkan produk nyata sesuai dengan kemampuan peserta siswa tersebut, kemudian siswa dapat menyelesaikan permasalahan dengan konsep, prinsip, dan ilmu pengetahuan yang sesuai, sehingga menjadi lebih bermakna.

c. Tujuan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Trianto dalam (Anggraini & Wulandari, 2020) tujuan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) diantaranya:

- 1) Memberikan wawasan yang luas terhadap siswa ketika menghadapi permasalahan secara langsung;
- 2) Mengembangkan keterampilan serta keahlian berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan yang diterima secara langsung.

Model pembelajaran geografi merupakan bentuk pembelajaran yang memfokuskan pada peserta didik. Dengan menerapkan model ini, siswa dapat diberikan kesempatan untuk mengatur dan merencanakan cara belajar secara mandiri melalui kegiatan berkelompok. Dengan melibatkan siswa secara aktif dan berpartisipasi dalam kerja tim untuk membuat proyek sebagai penerapan atau konsep yang dipelajari. Dapat disimpulkan, garis besar tujuan dari penerapan metode ini yaitu untuk mengasah serta memberikan kebiasaan kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan yang diterima. Selain itu metode ini juga dapat dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan wawasan peserta didik.

d. Langkah-Langkah Model *Project Based Learning* (PjBL)

Langkah-langkah pembelajaran sebagaimana dikembangkan menurut Sumarni dalam (Adnan & Mustolikh, 2022) adalah sebagai berikut:

- 1) Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang (start with the big question). Pembelajaran dimulai dengan sebuah pertanyaan driving question yang dapat memberi penugasan pada peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas.
- 2) Merencanakan proyek (*design a plan for the project*). Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa memiliki atas proyek tersebut.
- 3) Menyusun jadwal aktivitas (create a schedule). Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek dengan waktu yang jelas.
- 4) Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*). Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Dengan kata lain, guru berperan sebagai mentor bagi aktivitas peserta didik.
- 5) Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*). Dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh peserta didik, serta membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
- 6) Evaluasi (*evaluate the experience*). Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

Berdasarkan pendapat dari (Nirmayani & Dewi, 2021) Sintaks Model *Project Based Learning* sesuai dengan pembelajaran abad 21 dapat dilihat dalam tabel

Tabel 2.1.
Sintaks Model Pembelajaran *Project Based Learning*

No	Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1	<i>Start With the Essential Question</i> Pertanyaan mendasar serta penentuan Proyek (<i>Critical thinking, Communication</i>)	Guru memfasilitasi siswa untuk bertanya terkait persiapan tema/topik suatu proyek	Siswa mengajukan pertanyaan sebagai bahan tema/topik proyek yang akan dibuat
2	<i>Design a Plan for the Project</i> Perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek (<i>Critical Thinking, Communication</i>)	Guru memfasilitasi peserta didik untuk merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaannya	Siswa merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaannya
3	<i>Create a Schedule</i> Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek (<i>Critical Thinking, Communication</i>)	Guru memberikan pendampingan kepada peserta didik melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya	Siswa melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya
4	<i>Monitor the students and the Progress of the project</i> Penyelesaian proyek dengan difasilitasi dan monitoring guru (<i>Collaboration and creativity</i>)	Guru memfasilitasi dan memonitor peserta didik dalam melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat	Siswa melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat
5	<i>Assess the Outcome</i> Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek (<i>Collaboration, communication</i>)	Guru memfasilitasi peserta didik untuk Menyusun laporan kemudian mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karya	Siswa Menyusun laporan kemudian mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karya
6	<i>Evaluate the Experience</i> <i>Evaluasi</i> proses dan hasil proyek (<i>Communication</i>)	Guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek	Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek

(Sumber: Nirmayani dkk., 2021)

Berdasarkan pemaparan langkah-langkah model *Project Based Learning* diatas, maka dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah dari Sumarni dalam (Adnan & Mustolikh, 2022) yang

dikaitkan dengan Nirmayanti dkk., (2021) terdapat 6 tahap model *Project Based Learning* yaitu penentuan pertanyaan mendasar, mendesain pelaksanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor siswa dan kemajuan proyek, penilaian, mengevaluasi pengalaman.

e. Kelebihan Model *Project Based Learning* (PjBL)

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

- 1) Motivasi belajar siswa dapat meningkat setelah mendapatkan pembelajaran berbasis proyek.
- 2) Meningkatkan prestasi peserta didik.
- 3) Meningkatkan *21st Century Skills* dan sikap tanggung jawab.
- 4) Siswa mendapatkan kesempatan untuk mempelajari suatu materi dengan berbagai cara.
- 5) Meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi peserta didik.
- 6) siswa mendapatkan pengalaman untuk mengorganisasi suatu kegiatan.
- 7) Siswa mendapatkan pengalaman belajar untuk dapat mengaplikasikan pengetahuannya dalam menyelesaikan permasalahan yang kontekstual.

f. 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):

- 1) Peserta didik membutuhkan banyak waktu untuk melaksanakan kegiatan proyek.
- 2) Dalam melaksanakan proyek dibutuhkan biaya yang cukup.
- 3) Pembelajaran berbasis proyek membutuhkan guru yang mau belajar dan terampil.
- 4) Dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran berbasis proyek.

- 5) Karakteristik peserta didik yang sesuai untuk pembelajaran ini adalah peserta didik yang tangguh, memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup baik, sedangkan karakteristik peserta didik di dalam sangat beragam.
- 6) Dalam kerja kelompok, akan terdapat kesulitan dalam melibatkan semua peserta didik.
- 7) Kesulitan peserta didik untuk dapat memberikan penilaian terhadap kontribusi tiap siswa dalam kelompok.
- 8) 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.
- 9) Guru perlu mengkaji dan memilih topik yang relevan dengan kebutuhan semua peserta didik. Kegiatan ini tentu saja membutuhkan usaha dan waktu yang cukup banyak.
- 10) Materi pembelajaran yang interdisipliner dapat mengaburkan konsep utama.

2.1.4. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

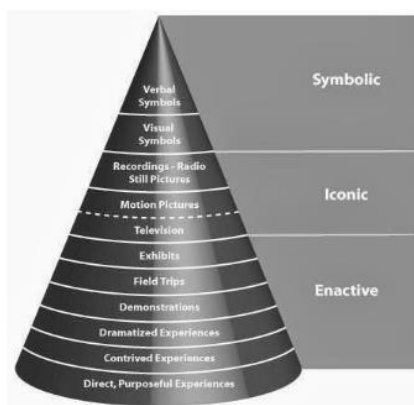
Media merupakan sarana penyaluran pesan atau informasi belajar yang akan disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Media pembelajaran menjadi salah satu aspek yang mempunyai pengaruh dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan dalam penyampaian pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat memfokuskan perhatian, pikiran, minat, sikap, perasaan, dan kepercayaan siswa dalam proses belajar mengajar (Amanda dkk., 2021). Media pembelajaran mencakup segala objek dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Alat ini dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang

pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan maupun keterampilan peserta didik sehingga mendorong proses belajar.

Dalam proses pembelajaran, pendidik harus memilih media pembelajaran yang berkualitas dari segi media dan penggunaannya. Semakin banyak alat indera yang terlibat untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan materi pelajaran dapat dimengerti dan diingat oleh siswa (Amanda dkk., 2021). Oleh karena itu, pengajar perlu menampilkan stimulus yang dapat diproses oleh berbagai indera siswa untuk memastikan pesan dalam materi diterima dengan baik. Dengan mempertimbangkan kerucut pengalaman Edgar Dale, guru dapat menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan keragaman gaya belajar peserta didiknya.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Edgar Dale dalam (Amanda dkk., 2021) mengemukakan bahwa sumber belajar dapat diklasifikasikan berdasarkan jenjang tertentu yang digambarkan dalam kerucut pengalaman atau yang lebih dikenal sebagai *Cone of Experience*. *Cone of Experience* ini menyediakan model intuitif tentang kekonkritan berbagai jenis media audio-visual yang dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran.



Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale
(sumber: Sari, 2019)

Berikut penjabaran dari kerucut pengalaman Edgar Dale (Amanda dkk., 2021), antara lain:

- 1) Simbol verbal, Pengalaman akan diperoleh melalui penyampaian lisan. Sehingga pengalaman akan didapati oleh seseorang melalui proses mendengarkan.
- 2) Simbol visual, Pengalaman yang diperoleh melalui simbol yang dapat dilihat seperti grafik, bagan, diagram. Edgar Dale menyatakan bahwa gambar mampu mengalihkan pengalaman belajar dan taraf belajar dengan lambang kata-kata yang lebih nyata.
- 3) Rekaman radio, Pengalaman yang diperoleh melalui siaran radio atau rekaman suara. Media dari rekaman radio ini lebih ekonomis, tahan lama, dan mudah digunakan, seperti rekaman suara, dan musik.
- 4) Gambar Bergerak (Film), Pengalaman yang diperoleh melalui gambar mati, fotografi, slide, merupakan suatu gambar diam yang transparan. Namun perbedaannya ada pada filmstrip, yang mana gambar itu tidak dipertunjukkan satu per satu yang terlepas satu sama lainnya, melainkan merupakan suatu rangkaian film.
- 5) Televisi edukasi, Pengalaman yang diperoleh melalui televisi pendidikan. Televisi pendidikan merupakan sebuah stasiun televisi yang secara khusus menyebarkan informasi di bidang pendidikan dan sebagai media pendidikan pembelajaran masyarakat.
- 6) Pameran, Pengalaman yang diperoleh melalui pameran. Mendapatkan pengalaman melalui mengunjungi suatu pameran, apakah dalam bentuk seni ataupun budaya.
- 7) Studi Banding, pengalaman yang diperoleh melalui karya wisata. Jika kita melakukan karya wisata, biasanya kita akan menjumpai kegiatan apa yang saraja yang sedang dilakukan orang lain.

Dalam karya wisata, pebelajar secara aktif mengamati secara langsung dan mencatat apa saja kegiatan mereka.

- 8) Demonstrasi, Pengalaman yang diperoleh dari pertunjukan. Demonstrasi disini maksudnya adalah gambaran dari suatu penjelasan yang merupakan sebuah fakta atau proses. Seorang demonstrator menunjukkan bagaimana sesuatu itu bisa terjadiseperti mendemonstrasikan tata cara merakit PC.
- 9) Pengalaman dramatis, Pengalaman yang diperoleh melalui permainan, sandiwara boneka, permainan peran, drama sosial
- 10) Pengalaman yang dibuat-buat, Pengalaman yang diperoleh dari kontak melalui model, benda tiruan, atau simulasi.
- 11) Pengalaman langsung bertujuan, pengalaman yang diperoleh dari kontak langsung dengan lingkungan, obyek, binatang, manusia, dan sebagainya, dengan cara perbuatan langsung.

Sedangkan berdasarkan jenis media dan penggunaannya (Sari, 2019), media dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Jenis media audio atau auditif: yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset rekaman, rekaman audio digital. Media ini tidak cocok untuk orang yang tuli atau memiliki gangguan pendengaran. Media ini sangat dibutuhkan oleh mereka yang dinilai memiliki gaya belajar “audio”
- 2) Jenis media visual: yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan saja. Media ini menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar atau lukisan dan cetakan. Ada juga yang menampilkan gambar bergerak tanpasuara atau dialog seperti film bisu dan film kartun pada jaman dahulu. Media ini bisadigunakan dengan baik oleh mereka yang memiliki gaya belajar visual.
- 3) Jenis media audio visual: yaitu media yang memunyai unsur suara dan unsur gambar. Misalnya: video, film, gambar slide dengan

dilengkapi suara. Jenis media audio visual bisa digunakan oleh anak yang memiliki kecenderungan gaya belajar dengan dua modalitas indrawi sekaligus, yaitu audio dan visual.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Menurut Sari, (2019) media pembelajaran dapat memberikan manfaat antara lain:

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya dan memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Misalnya: objek yang terlalu kecil dapat dilihat dengan mikroskop, objek yang terlalu besar dapat ditampilkan dalam bentuk gambar atau miniatur model, slide, atau film/video, rekaman peristiwa bersejarah ditampilkan dalam gambar atau film, objek yang tidak mudah dibayangkan seperti alur peredaran darah dapat disimulasikan dengan bantuan komputer, demikian juga dengan kegiatan percobaan yang beresiko terhadap keselamatan manusia dapat digantikan dengan simulasi menggunakan komputer.
- 4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungannya, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pengajar, masyarakat, dan lingkungannya.

2.1.5. Media *Mind Mapping*

a. Pengertian Media *Mind Mapping*

Menurut Buzan dalam (Salam dkk., 2023) menyatakan bahwa mind map atau *mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran. Menurut Blegur dalam (Salam dkk., 2023) menambahkan bahwa *mind mapping* mempermudah otak untuk memahami dan menyerap informasi karena cara kerjanya mirip dengan cara kerja otak, sehingga mempermudah pemahaman konteks. Menurut Rahayu, (2021), *mind mapping* memudahkan dan membebaskan peserta didik untuk memahami materi sesuai dengan pola dan gaya belajar mereka. Teknik ini membantu dalam mengorganisasikan dan mengingat informasi secara verbal maupun tertulis.

Mind mapping atau peta pikiran bertujuan membuat materi pelajaran terpola secara visual dan grafis, yang akhirnya dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. *Mind mapping* adalah teknik mencatat digunakan untuk mencatat materi maupun poin penting ke dalam suatu kolom yang bercabang sehingga lebih mudah untuk mengingatnya (Ningrum dkk., 2023). Teknik mencatat *mind mapping* mengembangkan gaya belajar visual dengan cara meletakkan topik utama atau inti dari pembahasan sebuah materi di tengah dan membuat cabang-cabang, simbol, gambar maupun warna sehingga lebih menarik, adanya kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima (Acesta, 2020).

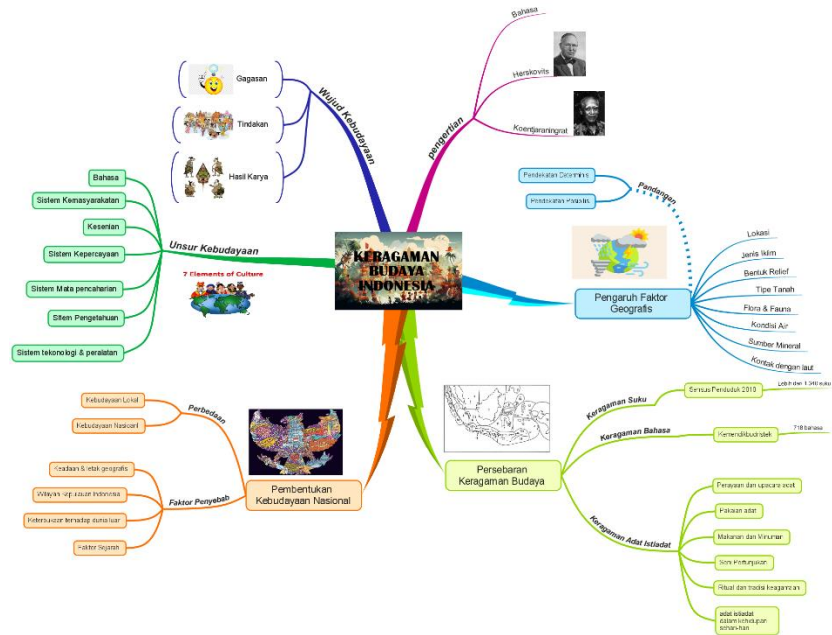
Selain dijadikan sebagai teknik mencatat point, namun *mind mapping* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Dadi dkk., (2019) *mind mapping* adalah salah satu media yang menggunakan prinsip manajemen otak untuk membuka seluruh potensi dan kapasitas otak yang masih tersembunyi. Hal tersebut

sejalan dengan pemahaman Maili dkk., (2021) bahwa Mind Map merupakan suatu teknik media yang mencatat serta mengembangkan gaya belajar visual peserta didik dengan menuliskan pokok gagasan di tengah kertas, membuat cabang-cabang sub topik dengan warna-warna, membuat kata kunci dan menghubungkannya pada pokok gagasan, serta menyertakan gambar atau lambang dalam media. Dengan kata lain *mind mapping* adalah media pembelajaran yang berupa visual atau grafis berbentuk diagram berwarna dengan struktur radial, di mana pikiran utama berada di tengah dan bercabang ke berbagai arah, menghasilkan gagasan lain dari pikiran utama. Dengan demikian, mind mapping menjadi alat yang efektif dalam proses belajar mengajar, membantu peserta didik menangkap pikiran dan gagasan dengan lebih baik dan terstruktur.

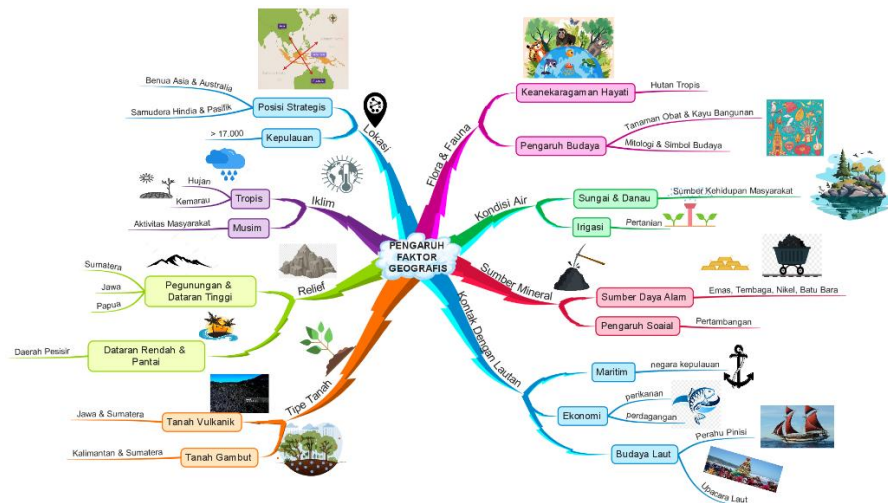
b. Tahapan membuat *Mind Mapping*

Ada beberapa langkah untuk membuat *Mind mapping* dalam pembelajaran (Apriliyanti dkk., 2022), diantaranya sebagai berikut:

- 1) Siapkan peralatan tulis, untuk membuat mind mapping, siapkan spidol, pulpen dan kertas
- 2) Menuliskan topik utama, tuliskan topik utama pada tengah halaman kertas tersebut.
- 3) Menambahkan sub topik dan kata kunci disetiap cabang sub topik. Setelah menuliskan topik utama, tuliskan beberapa sub topik dan ringkasan materi sesuai dengan beberapa sub topik tersebut.
- 4) Tambahkan simbol-simbol atau hiasan yang menarik agar hasil *mind mapping* tersebut dapat diingat dengan baik



Gambar 2.2. Desain Media *Mind Mapping* keragaman budaya Indonesia



Gambar 2.3. Desain Media *Mind Mapping* Pengaruh Faktor Geografis

Menurut Halimah dalam (Syahrir & Eliati, 2017) peta pikiran ini dapat juga dibuat tanpa membuat lingkaran ataupun kotak-kotak untuk setiap kunci. Bentuk-bentuk mind map ini tidak ada batasnya, sesuai dengan keinginan dan kreasi pembuatannya.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping*

Setiap model dan strategi pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangannya. Begitu pun dengan *Mind Mapping* (Rahayu, 2021), sebagai berikut:

1) Kelebihan *mind mapping*

- a) Merupakan cara yang mudah dalam menggali informasi dari dan ke otak peserta didik. Catatan yang dibuat dalam bentuk *Mind Mapping* akan mempermudah penulisnya untuk lebih memahami hal tersebut, dikarenakan mereka menulis menggunakan dengan bahasa mereka sendiri.
- b) Peserta didik dapat mengemukakan pendapat secara bebas. Dikarenakan peserta didik dapat membuat ide kreatif berdasarkan ide mereka sendiri dan menggunakan bahasa mereka sendiri yang tentu saja akan lebih mudah mereka pahami.
- c) Catatan yang dibuat oleh peserta didik lebih focus pada inti materi. Dalam pembuatan *mind mapping* tidak semua materi yang diberikan oleh guru akan dicatat oleh para peserta didik. Hanya inti pokok atau bagian-bagian penting dari materi saja. Selain itu, karena *mind mapping* hanya disajikan pada satu lembar kertas saja, maka pengkajian ulang materi akan lebih mudah.
- d) Kreativitas individu maupun kelompok akan semakin meningkat. *Mind mapping* memungkinkan peserta didik menuangkan ide yang mereka miliki ke dalam bentuk visualisasi kreatif. Penggunaan gambar, symbol, dan kata kunci yang terkait akan memicu dan merangsang pola piker kreatif peserta didik.
- e) Memudahkan peserta didik untuk mengingat. Karena catatan dalam *mind mapping* sifatnya spesifik dan bermakna khusus bagi para pembuatnya. *Mind mapping* mempunyai ciri khas

tertentu sesuai pembuatnya. Hal-hal penting terangkum dan tercatat dalam kata kunci yang tertulis pada selembar kertas dengan berbagai warna dan gambar. Sehingga memudahkan para peserta didik untuk mengingat dan mempelajari suatu informasi dengan melihat hubungan yang terbentuk dari kata kunci.

- f) Menyenangkan. *Mind Mapping* dibuat menggunakan komponen warna, gambar, dan garis. Hal ini tentu saja menyenangkan bagi peserta didik. Kegiatan yang menyenangkan akan menimbulkan suasana yang positif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- g) Mengaktifkan seluruh bagian otak. Dalam penyusunan *Mind Mapping* kedua belahan otak akan dimaksimalkan penggunaannya. Peserta didik tidak hanya menggunakan belahan otak kiri yang terkait dengan pemikiran logis. Akan tetapi juga menggunakan belahan otak kanan dengan menggunakan perasaan dan emosi mereka dalam warna dan simbol tertentu.

2) Kekurangan *mind mapping*

- a) Jumlah detail informasi yang diterima peserta didik tidak diketahui. Memerlukan banyak alat tulis. *Mind mapping* yang baik akan memerlukan banyak warna, karena simbol-simbol, gambar serta garis yang dicantumkan dalam *mind mapping* akan atraktif dan menarik.
- b) Memerlukan waktu yang lama. Para siswa ketika belum terbiasa dan mahir menulis serta menggambar, mereka akan ragu-ragu. Bagi para pemula rasa takut salah dan merasa tidak mampu, akan mendominasi.
- c) Memerlukan waktu yang panjang untuk memeriksa. Ketika para peserta didik membuat *mind mapping*, maka guru akan

kewalana untuk memeriksanya apabila dalam satu pokok pelajaran akan ada lebih dari satu mind mapping.

- d) Pembuatan relatif sulit. Kekurangan ini akan bisa diatasi apabila pengajar benar-benar memahami mind mapping. Dalam pembuatannya pengajar diharapkan untuk senantiasa mendampingi dan membantu peserta didik agar tidak merasa kesulitan dan merasa tertarik dalam membuat mind map.

d. Manfaat *Mind Mapping*

Mind mapping mempunyai beberapa manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat mind mapping dalam penelitian ini adalah membantu siswa untuk berkonsentrasi atau memusatkan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, mind mapping juga dapat melatih rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran. Beberapa manfaat mind mapping sebagai berikut:

- 1) Membantu untuk berkonsentrasi (memusatkan perhatian) dan lebih baik dalam mengingat.
- 2) Meningkatkan kecerdasan visual dan keterampilan observasi.
- 3) Melatih kemampuan berpikir kritis dan komunikasi.
- 4) Melatih inisiatif dan rasa ingin tahu.
- 5) Membuat catatan dan ringkasan pelajaran dengan lebih baik.

Menurut (Puteri, 2022) bahwa *mind mapping* bertujuan untuk membuat materi pelajaran terpola secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. Sebagai mana dijelaskan Acesta (2020) bahwa “Penggunaan *mind map* dalam pembelajaran telah mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran karena mereka jadi mengetahui arah pembelajaran yang dilakukan kemana dan mengetahui kaitan atau hubungan antara materi satu dengan materi yang lain”. Dapat disimpulkan bahwa media *mind mapping* merupakan alat yang efektif dalam pembelajaran karena memberikan representasi visual grafis tentang mata pelajaran dan mempermudah

memahami arah pembelajaran serta hubungan antara berbagai konsep atau informasi yang diajarkan.

2.1.6. Hasil Belajar Kognitif

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Molstad dan karseth dalam (Andriani & Rasto, 2019) mengemukakan hasil belajar sebagai kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa yang diperoleh melalui pembelajaran. Hasil belajar juga bisa diartikan suatu keahlian yang dapat dikuasai oleh siswa setelah mereka menerima suatu pengalaman belajar, dimana kemampuan yang dimaksud meliputi kemampuan kognitif, afektif serta psikomotorik (Mukaromah dkk., 2022). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan prestasi belajar berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengukur pencapaian tersebut, digunakan serangkaian tes yang memberikan gambaran ketercapaian secara obyektif.

b. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Ranah kognitif adalah yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir (Mahmudi dkk., 2022). Hasil belajar kognitif merujuk pada pencapaian peserta didik dalam aspek pengetahuan dan pemahaman suatu materi pelajaran. Hal ini dapat mencakup kemampuan peserta didik dalam mengingat, memahami, dan menerapkan konsep dan fakta yang telah dipelajarinya. Dalam hal ini, taksonomi Bloom merupakan kerangka yang relevan untuk memahami aspek kognitif hasil belajar, mulai dari tingkat pengetahuan dasar hingga tingkat analisis, sintesis, dan evaluasi. Pada tingkat pengetahuan dasar, siswa mampu menghafal informasi, dan pada tingkat yang lebih tinggi mereka mampu mengorganisasikan, mengintegrasikan, dan mengevaluasi informasi tersebut. Hasil belajar

kognitif yang baik mencerminkan pemahaman siswa yang mendalam dan kemampuan berpikir kritis terhadap materi pelajaran

Taksonomi Bloom merupakan struktur hierarki yang mengidentifikasi *skills* mulai dari tingkat terendah hingga tertinggi. Menurut Utari dalam (Magdalena dkk., 2020) mengemukakan konsep Taksonomi Bloom membagi domainnya menjadi 3 ranah, yaitu :

1) Ranah Kognitif

Ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang mencakup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Terdapat beberapa aspek yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif. Dalam hal ini menurut Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dalam (Nafiati, 2021) dideskripsikan sebagai berikut:

- a) Mengingat (C1), yaitu dimensi untuk mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta dan konsep dari yang sudah dipelajari. Sub kategori proses mengingat dapat berupa menentukan, mengetahui, memberi label, mendaftar, menjodohkan, mencantumkan, mencocokkan, memberi nama, mengenali, memilih dan mencari.
- b) Memahami (C2), merupakan dimensi untuk membangun makna atau memaknai pesan pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, dituliskan dan digambar. Sub kategori proses dari memahami adalah menafsirkan, mencontohkan, mendeskripsikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.
- c) Mengaplikasikan (C3), merupakan dimensi untuk menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi sebenarnya. Aplikasi disini dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan hukum-hukum, rumus-rumus, metode dan

prinsip dalam konteks atau situasi yang lain. Sub kategori proses mengaplikasikan adalah menerapkan, menghitung, mendramatisasi, memecahkan, menemukan, memanipulasi, memodifikasi, mengoperasikan, memprediksi, menimplementasikan dan memecahkan.

- d) Menganalisis (C4), merupakan dimensi untuk menggunakan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi lain, antara fakta dan konsep, argumentasi dan kesimpulan. Sub kategori proses menganalisis adalah mengedit, mengkategorikan, membandingkan, membedakan, menggolongkan, memerinci, mendeteksi, menguraikan suatu objek, mendiagnosis, merelasikan, menelaah.
- e) Mengevaluasi (C5), merupakan dimensi untuk menilai suatu objek, suatu benda, atau informasi dengan kriteria tertentu. Sub kategori untuk mengevaluasi adalah membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, mereview, mengetes, meresensi, memeriksa, mengkritik.
- f) Mencipta (C6), merupakan dimensi untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru; menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Sub kategori untuk mencipta adalah menghasilkan, merencanakan, menyusun, mengembangkan, menciptakan, membangun, memproduksi, menyusun, merancang dan membuat.

2.2 Penelitian yang Relevan

Tabel 2.2.
Penelitian yang Relevan

Aspek	Penelitian Terdahulu			Penelitian yang Dilakukan
Penulis	Salma Kania	Gabriela Gilang Negerina	Suryani	Indah Apriliyani
Tahun	2023	2023	2023	2024
Instansi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi	Universitas siliwangi	Universitas Siliwangi
Judul	Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Perubahan Iklim Global Di Kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong	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)	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI IPS Pada Materi Mitigasi Bencana di SMAN 10 Tasikmalaya	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> (Pjbl) Menggunakan Media <i>Mind Mapping</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas XI IPS di SMAN 1 Manonjaya)
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana tahapan penerapan model <i>project based learning</i> (PjBL) berbantuan media canva pada mata pelajaran geografi materi perubahan iklim global di kelas X SMA Negeri 1 Cisayong? 2. Bagaimana pengaruh penerapan model <i>project based learning</i> (PjBL) berbantuan media canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pda mata pelajaran geografi materi perubahan iklim global di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong? 	<ol style="list-style-type: none"> 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 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? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah tahapan-tahapan penerapan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS pada materi Mitigasi Bencana di SMAN 10 Tasikmalaya? 2. Bagaimana pengaruh dari penerapan model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS pada materi Mitigasi Bencana di SMAN 10 Tasikmalaya? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana tahapan penerapan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) menggunakan media <i>mind mapping</i> pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya? 2. Bagaimana pengaruh penerapan model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) menggunakan media <i>mind mapping</i> terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya?
Metode Penelitian	Kuantitatif	kuantitatif	Kuantitatif	Kuantitatif
Hasil Penelitian	1. Tahapan penerapan model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) pada materi	1. langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran <i>Project Based Learning</i> pada mata	1. Tahapan-tahapan penerapan model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) pada materi mitigasi	1. Tahapan penerapan model <i>project based learning</i> (PjBL) pada materi

Aspek	Penelitian Terdahulu			Penelitian yang Dilakukan
<p>perubahan iklim global dengan menggunakan enam tahapan sesuai dengan sintak yaitu siswa diberikan pertanyaan mendasar atau permasalahan kontekstual, membuat perencanaan proyek, membuat jadwal, mengawasi kemajuan proyek siswa, melakukan penilaian, dan evaluasi</p> <p>2. Model Project Based Learning berbantuan Media canva berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil Uji wilcoxon $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.</p>	<p>pelajaran geografi materi dasar pemetaan pada peserta didik kelas X IPS MAN 2 Garut yaitu: Penentuan pertanyaan mendasar, Mendesain pelaksanaan proyek, Menyusun jadwal, Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, Menguji hasil</p> <p>2. Hasil belajar di kelas eksperimen berdasarkan kategori ketinggian sebesar 11% dan hasil posttest sebesar 59%, maka hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 48%. Dapat dikatakan bahwa model Project Based Learning memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.</p>	<p>bencana dengan menggunakan enam tahapan sesuai dengan sintak yaitu siswa diberikan pertanyaan mendasar atau permasalahan kontekstual, membuat perencanaan proyek, membuat jadwal, mengawasi kemajuan proyek siswa, melakukan penilaian, dan evaluasi</p> <p>2. Penerapan model <i>project based learning</i> (PjBL) mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS 4 SMAN 10 Tasikmalaya dengan besaran pengaruh model <i>project based learning</i> (PjBL) pada kelas eksperimen atau kelas XI IPS 4 termasuk ke dalam kategori sedang dengan nilai rata-rata gain pada kelas eksperimen sebesar 0,524.</p>	<p>Keragaman Budaya Indonesia dengan menggunakan enam tahapan sesuai dengan sintaks yaitu peserta didik diberikan pertanyaan mendasar atau permasalahan kontekstual, membuat perencanaan proyek, membuat jadwal, mengawasi kemajuan proyek peserta didik, dan evaluasi.</p> <p>2. Terdapat pengaruh hasil belajar kognitif peserta didik setelah penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) menggunakan media mind mapping dengan nilai rata-rata gain kelas eksperimen sebesar 0,754 kategori tinggi</p>	

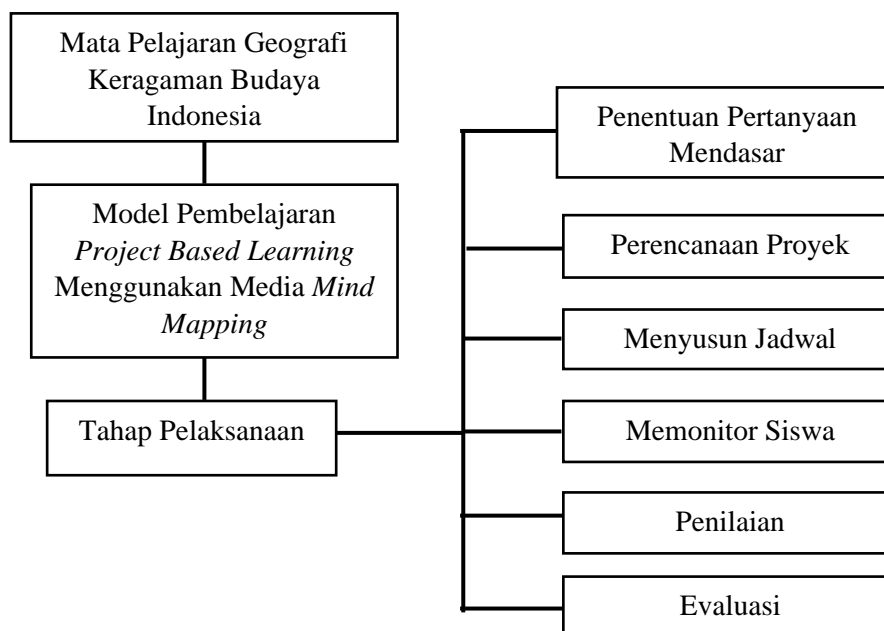
(sumber: hasil studi pustaka, 2023)

Persamaan penelitian relevan di atas dengan penelitian yang dilakukan adalah pada penerapan model *project based learning* (PjBL) dan variabel hasil belajar peserta didik. sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan menggunakan media *mind mapping* dengan materi keragaman budaya indonesia. Selain itu, perbedaan penelitian ada pada lokasi penelitian.

2.3 Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah 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 berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Menggunakan Media *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya”

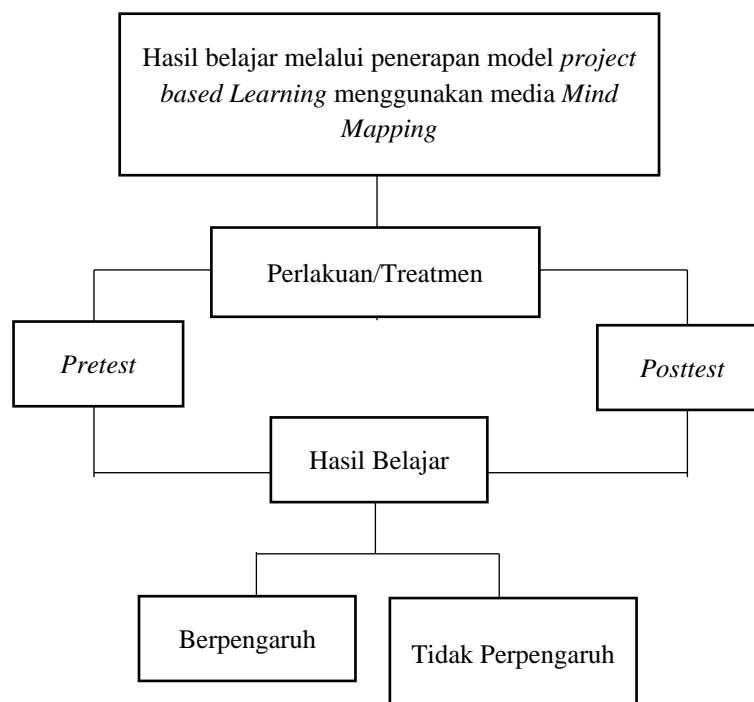
a. Kerangka Konseptual 1



Gambar 2.2. Kerangka Konseptual 1
(sumber: Sumarni dalam (Adnan & Mustolikh, 2022))

Berdasarkan kerangka konseptual diatas, peneliti menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan *Media Mind Mapping* yang memiliki beberapa tahapan yaitu penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor siswa, penilaian, dan mengevaluasi. Sehingga akan menghasilkan tahapan penerapan model *Project Based Learning* berbantuan *Media Mind Mapping* pada mata pelajaran geografi Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya.

b. Kerangka Konseptual 2



Gambar 2.3. Kerangka Konseptual 2
(sumber: Hasil Analisis Penelitian, 2023)

Kerangka konseptual yang kedua didasarkan pada rumusan masalah “Apakah terdapat pengaruh dari penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media *mind mapping* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya?”. Berdasarkan kerangka konseptual diatas maka akan dilakukan suatu *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Kemudian hasil *pre-test* dan *post-test* akan diolah dan dianalisis dan setelah hasilnya didapatkan maka akan diketahui bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media *mind mapping* memiliki pengaruh atau tidak berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya.

2.4 Hipotesis Penelitian

- a. Hipotesis tahapan penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media *mind mapping* pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya yaitu penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor siswa, penilaian, mengevaluasi
- b. Hipotesis pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media *mind mapping* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik
Ha : Terdapat pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media *mind mapping* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya.
Ho : Tidak terdapat pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media *mind mapping* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya.