

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep *Project Based Learning (PjBL)*

a. Pengertian *Project Based Learning (PjBL)*

Project Based Learning (PjBL) seringkali disebut dengan metode pengajaran yang menggunakan persoalan masalah dalam sistemnya dengan tujuan mempermudah siswa dalam proses pemahaman serta penyerapan teori yang diberikan. Model tersebut menggunakan pendekatan kontekstual serta menumbuhkan keahlian siswa dalam berpikir kritis. (Sari & Angreni, 2018) Sehingga mampu mempertimbangkan keputusan paling baik yang diambil sebagai solusi penyelesaian dalam permasalahan yang diterima. Mempertimbangkan baik buruknya suatu keputusan yang digunakan sebagai solving juga termasuk dalam teori yang diberikan. Kerja proyek seringkali diartikan sebagai kerja yang tersusun oleh beberapa tugas dan didasarkan dengan pertanyaan serta permasalahan yang menuntut siswa cenderung berpikir kritis dalam pencarian solusinya. Langkah penyelesaian masalah yang dilakukan oleh siswa dapat dijadikan dasar dalam melakukan penilaian (Wena, 2010 dalam Anggraini & Wulandari, 2020).

Short, Harold, Lundsgaard, Morten F V., Krajcik (2008) dalam Nababan et al., (2023) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek sebagai pembelajaran berbasis sains memiliki beberapa fitur yang fundamental, di mana proses pembelajaran saat ini dapat melalui beberapa tahapan mulai dari tahapan bertanya, mengapresiasi, menganalisis, mengasosiasi dan menyimpulkan. Keller (2000) menjelaskan komponen motivasi yang terdapat dalam model ARCS yaitu ; (a) Attention/perhatian ; (b) Relevance/relevansi ; (c) Confidence/kepercayaan ; (d) Satisfaction/kepuasan (Damayanti, 2023).

Seorang pembelajar akan termotivasi untuk sebuah pekerjaan bila ada attention untuk membangkitkan dan mempertahankan rasa ingin tahu dan minat, ada relevansi dengan kebutuhan siswa, ada confidence untuk mengembangkan

harapan positif, dan satisfaction atau kepuasan, yang memberikan penguatan ekstrinsik dan intrinsik untuk berusaha. Sekaligus menurut Purnomo (2015) dalam Nababan et al., (2023) perlu didorong terus melalui pemberian reward agar motivasi siswa semakin meningkat. Pembelajaran berbasis proyek memberi kesempatan untuk semacam meniru apa yang dilakukan para ilmuwan dan hal itu sangat menarik dan menyenangkan jika dilakukan dengan baik.

Definisi lebih menyeluruh tentang *Project Based Learning (PjBL)* menurut The George Lucas Educational Foundation (2005) dalam Murniati, (2021) adalah sebagai berikut :

1) *Based learning is curriculum fueled and standards based. Project Based Learning (PjBL)* merupakan pendekatan pembelajaran yang menghendaki adanya standar isi dalam kurikulumnya. Melalui *Project Based Learning (PjBL)* , proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (a guiding question) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen mayor sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya.

2) *Project based learning (PjBL) asks a question or process a problem that each student can answer. Project Based Learning (PjBL)* merupakan model pembelajaran yang menuntut pengajar dan atau peserta didik mengembangkan pertanyaan penuntun (a guiding question). Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka *Project Based Learning (PjBL)* memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Hal ini memungkinkan setiap peserta didik pada akhirnya mampu menjawab pertanyaan penuntun.

3) *Project based learning asks students to investigate issues and topics addressing real-world problems while integrating subjects across the curriculum. Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menuntut peserta didik membuat “jembatan” yang menghubungkan antar berbagai subjek materi. Melalui jalan ini, peserta didik dapat melihat pengetahuan secara holistik. Lebih

dari pada itu, *Project-Based Learning* merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topic dunia nyata. Hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

4) *Project-based learning is a method that fosters abstract, intellectual tasks to explore complex issues. Project Based Learning (PjBL)* merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan pemahaman. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi dan mensintesis informasi melalui cara yang bermakna. Belajar aktif sangat berhubungan dengan individu yang kreatif. Kreativitas individu menurut Puspitasari (2018) dapat memunculkan kreativitas siswa sebagai sebuah hasil menyelesaikan pembelajarannya dengan proyek-proyek tertentu. Penguatan juga dikemukakan oleh Nate K. Hixson (2012) dalam Nababan et al., (2023) yang berpandangan bahwa perilaku kreatif dihasilkan dari semangat belajar yang sungguh-sungguh. Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu pembelajaran aktif dengan melibatkan siswa secara mandiri dengan kriteria bahwa dalam pembelajaran tersebut juga akan meningkatkan daya pikir siswa menuju metakognitif seperti berpikir kritis terhadap proyek yang akan dikerjakan melalui permasalahan yang ditemukan siswa. Pembelajaran berbasis proyek ini bersifat autentik, secara tidak langsung pembelajaran ini akan melibatkan pembelajar dalam investigasi konstruktif.

b. Teori *Project Based Learning (PjBL)*

Menurut (Sari & Angreni, 2018). *Project Based Learning (PjBL)* ialah “Proses pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk menghasilkan suatu proyek. Pada dasarnya model pembelajaran ini lebih mengembangkan keterampilan memecahkan dalam mengerjakan sebuah proyek yang dapat menghasilkan sesuatu. Dalam implementasinya, model ini memberikan peluang yang luas kepada siswa untuk membuat keputusan dalam memilih topik, melakukan penelitian, dan menyelesaikan sebuah proyek tertentu. Pembelajaran dengan menggunakan proyek sebagai metode pembelajaran. Para siswa bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistis. (Hamidah & Citra, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul *Project Based Learning (PjBL) from Elementary School to College, Tool:*

Architecture menyatakan bahwa “*Project Based Learning (PjBL)* approach affected academic achievement, learning permanence and learning functionality in a positive way” yaitu pendekatan pembelajaran berbasis proyek berpengaruh pada prestasi akademik, keberlangsungan belajar dan fungsionalitas belajar ke arah yang positif. (Anggraini & Wulandari, 2020)

c. Langkah-langkah Pembelajaran Model PjBL

Langkah-langkah *Project Based Learning (PjBL)* ada 4 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. Guru melakukan monitoring terhadap pelaksanaan dan perkembangan proyek. Peserta didik mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan.

Sedangkan menurut Aria Yulianto, dkk (2017: 2) dalam (Lisna Pasaribu, 2022) sintak PjBL ada 6 langkah, meliputi:

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

Sedangkan menurut The George Lucas Educational langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dalam (Dinda & Sukma, 2021), terdiri dari:

- 1) Dimulai dengan pertanyaan yang esensial. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan suatu investigasi mendalam. Pertanyaan esensial diajukan untuk memancing pengetahuan, tanggapan, kritik dan ide peserta didik mengenai tema proyek yang akan diangkat.
- 2) Perencanaan aturan pengerjaan proyek. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.
- 3) Membuat jadwal aktivitas. Pendidik dan peserta didik secara kolaborasi menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Jadwal ini disusun untuk mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek.
- 4) Memonitor perkembangan proyek peserta didik. Pendidik bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses.
- 5) Penilaian hasil kerja peserta didik. Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur pencapaian standard, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu peserta didik menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
- 6) Evaluasi pengalaman belajar peserta didik. Pada akhir proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun berkelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman selama menyelesaikan proyek.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)

Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan dari *Project Based Learning (PjBL)* dilansir dari buku Pembelajaran Berbasis Proyek (2022) oleh Sunismi dan kawan-kawan dalam (Damayanti, 2023), yaitu :

Kelebihan dari *Project Based Learning (PjBL)* sebagai berikut:

- 1) Memotivasi peserta didik dengan melibatkannya di dalam pembelajaran.
- 2) Menyediakan kesempatan pembelajaran berbagai disiplin ilmu
- 3) Membantu keterkaitan hidup di luar sekolah
- 4) Menyediakan peluang unik karena pendidik membangun hubungan dengan peserta didik sebagai fasilitator
- 5) Menyediakan kesempatan untuk membangun hubungan dengan komunitas yang besar
- 6) Membuat peserta didik lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang ada

Kekurangan dari *Project Based Learning (PjBL)* , yaitu:

- 1) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup banyak
- 3) Banyak pendidikan yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana pendidik memegang peran utama di kelas
- 4) Banyaknya peralatan yang harus dibeli
- 5) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan
- 6) Ada kemungkinan peserta didik ada yang kurang aktif dalam kerja kelompok, sehingga dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

2.1.2 Model Pembelajaran Konvensional

a. Pengertian Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional dapat diartikan sebagai sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun (Hidayatullah, 2015 dalam Fahrudin et al., 2021). Oleh karena itu, model pembelajaran konvensional dapat juga disebut sebagai konsep pembelajaran tradisional. Pengertian tersebut disimpulkan bahwa konsep pembelajaran konvensional adalah suatu pembelajaran yang mana dalam proses belajar mengajar dilakukan sangat monoton dan verbalis, yaitu dalam penyampaian materi pelajaran masih mengandalkan ceramah atau dalam istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah proses belajar mengajar yang

berpusat pada guru. Lebih dari itu, model dari pembelajaran konvensional (baca: tradisional) adalah metode mengajar yang lazim dipakai oleh guru sejak dulu (Sahkholid Nasution, 2012 dalam Fahrudin et al., 2021).

b. Langkah-Langkah Pembelajaran Konvensional

Syahrul (2013) dalam Fedi et al., (2020) menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran konvensional sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran;
- 2) Menyajikan informasi, di mana secara bertahap melalui metode ceramah, guru menyajikan materi pelajaran;
- 3) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik. Guru mengecek keberhasilan siswa dan memberikan umpan balik.
- 4) Memberikan kesempatan latihan lanjutan, berupa tugas tambahan untuk dikerjakan di rumah.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Konvensional

Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran konvensional menurut Rochmawati (dalam jurnal Samodra Ilmu, 2014: 106) dalam Ibrahim (2019) adalah sebagai berikut:

a) Kelebihan Model Pembelajaran Konvensional :

- 1) Mempermudah menemukan informasi diberbagai tempat,
- 2) Menyampaikan informasi dengan cepat,
- 3) Membangkitkan minat akan informasi,
- 4) Mengajari siswa cara belajar dengan mendengarkan
- 5) Mudah digunakan dalam proses belajar mengajar

b) Kekurangan Model Pembelajaran Konvensional

- 1) Tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang baik melalu mendengarkan
- 2) Kesulitan menjaga ketertarikan siswa dengan apa yang dipelajari,
- 3) Siswa tidak mengetahui tujuan pembelajaran yang dilaksanakan,
- 4) Penekanan belajar hanya pada penyelesaian tugas dan kurangnya daya ingat.

Dengan demikian model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang sangat mudah untuk digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru tidak perlu susah payah untuk menyiapkan media pembelajaran

yang akan digunakan, karena guru dapat menyampaikan informasi secara verbal dan cepat.

Namun, pembelajaran akan terasa tidak menyenangkan bagi siswa karena siswa tidak dapat mempertahankan minat belajarnya yang membuat siswa bosan dan mengantuk. Selain itu, walaupun pada awal pembelajaran guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran, siswa tetap saja tidak mengetahui tujuan pembelajaran yang dilaksanakan pada saat itu, karena guru hanya menekankan siswa pada aspek pengetahuan yang diberikan melalui penugasan yang menyebabkan kurangnya daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran.

d. Ciri-Ciri Pembelajaran Konvensional

Menurut Subiyanto dalam Fahrudin et al., 2021 bahwa pembelajaran konvensional mempunyai ciri-ciri, yaitu:

- 1) Peserta didik tidak mengetahui tujuan mereka belajar pada hari itu.
- 2) Guru biasanya mengajar dengan berpedoman pada buku.
- 3) Tes atau evaluasi biasanya bersifat sumatif dengan maksud untuk mengetahui perkembangan siswa.
- 4) Peserta didik harus mengikuti cara belajar yang dipilih oleh guru dengan patuh mempelajari urutan yang diterapkan dan kurang sekali mendapatkan kesempatan untuk menyatakan pendapatnya.

2.1.3 Konsep Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah ia mengalami proses belajarnya” (Sudjana, 2005: 22) dalam (Pandiangan et al., 2018). Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada peserta didik, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar. Adapun menurut (Nasution:2000) dalam (Nabillah & Abadi, 2019) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Hasil belajar memegang peranan penting

dalam proses pembelajaran karena memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa menuju tujuan pembelajaran melalui pengajaran dan kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Menurut Benyamin Bloom yang dikutip oleh Nana Sudjana (2009) dalam Ganes Gunansyah, (2013), membagi hasil belajar secara garis besar membagi hasil belajar dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

1) Hasil Belajar Kognitif

Menurut Benyamin S. Bloom dalam Yulianto, (2021) pada bidang kognitif mencakup hasil belajar mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, dan mengevaluasi. Mengingat adalah bentuk kognitif yang bertujuan untuk menumbuh kembangkan kemampuan meretensi materi pelajaran yang diajarkan. Cakupan dalam pengetahuan yang harus diingat seperti Batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus, dan lain-lain. Peserta didik dapat dikatakan dapat memahami bila mereka dapat mengontruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran.

2) Hasil Belajar Afektif

Hasil belajar pada ranah afektif berkenaan dengan nilai menurut Krathwohl yaitu penerimaan, responding, penilaian, organisasi dan karakteristik nilai atau internalisasi. Penerimaan adalah kepekaan dalam penerimaan rangsangan dari luar yang datang pada peserta didik, responding adalah reaksi yang diberikan peserta didik terhadap stimulasi. Penilaian terkait dengan penilaian terhadap gejala atau stimulus. Organisasi adalah kesediaan mengorganisasikan nilai yang dipilihnya. Internalisasi adalah keterpaduan system nilai yang telah dimiliki oleh seseorang.

3) Hasil Belajar Psikomotorik

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar yang merupakan pada ranah psikomotorik adalah Gerakan refleks (Keterampilan pada gerakan tidak sadar), keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan perseptual termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik dan lain-lain, kemampuan bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan, gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan

yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan non-decursive seperti gerakan eksperif dan interpretatif.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Jurnal yang berjudul "*Pengaruh Project Based Learning (PjBL) Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Mandau*" (Enawisnat et al., 2022).

Tujuan penelitian yang dilaporkan dalam jurnal ini untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa XI Teknik Pengelasan SMK Negeri 1 pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan menggunakan model Project Based Learning (PjBL). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa XI Teknik Pengelasan SMK Negeri 1 Mandau pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Data penelitian dikumpulkan dengan observasi untuk aktivitas belajar dan pengamatan langsung menggunakan penilaian proyek untuk hasil belajar. Subjek penelitian berjumlah 29 orang. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan teknik persentase. Hasil penelitian belajar siswa meningkat dari 83% tuntas dan 17% tidak tuntas pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Untuk aktivitas belajar terjadi peningkatan dari 79,31% pada siklus I meningkat menjadi 85,79% pada siklus II.

Jurnal ini memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL).

2) Jurnal yang berjudul "*Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan*" (Suhatmaji, 2021).

Tujuan penelitian yang dilaporkan dalam jurnal ini adalah siswa dapat memahami materi pelajaran, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hasil akhir dari penelitian nilai yang diperoleh siswa kurang dari 70 sebanyak 2,77% atau sebanyak 1 siswa, siswa yang mendapatkan nilai sama dengan 70 dan kurang dari 80 sebanyak 0% atau sebanyak 0 siswa, kemudian siswa yang mendapatkan nilai 80 dan kurang dari 90 sebanyak 61,11% atau sebanyak 22 siswa, siswa yang

mendapatkan nilai sama dengan 90 sampai 100 sebanyak 36,11% atau sebanyak 13 siswa. Metode pembelajaran Project Based Learning (PjBL) (PjBL) ini sangat tepat untuk memperbaiki hasil belajar siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri 1 Sedayu karena model pembelajaran model PjBL ini sangat menyenangkan bagi para siswa dan nantinya diharapkan akan membuat siswa dapat mengembangkan kemampuan wirausaha dalam bidang kerajinan dimasyarakat.

Persamaan jurnal penelitian tersebut dengan jurnal penelitian ini ada pada penggunaan model PjBL dan mencari pengaruh dari model tersebut terhadap hasil belajar peserta didik. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah untuk menilai apakah model PjBL dalam pelaksanaannya dapat dinilai efektif atau tidak.

3) Jurnal yang berjudul *“Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Mind Map Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Ekonomi dalam Pembelajaran Ekonomi pada Siswa Kelas X di SMAS Dharma Kirti Sengkidu”*

Pada penelitian tersebut bertujuan yakni untuk diketahui pemakaian model project-based learning berbantuan mind map dan efektivitasnya dalam peningkatan keterampilan berpikir kritis pada siswa kelas X di SMAS Dharma Kirti Sengkidu. Riset ini tergolong penelitian eksperimen dengan desain nonequivalent control grup design. Populasi dalam riset ini yakni 49 siswa dengan sampel kelas X E.A berjumlah 24 siswa sebagai kelas kontrol dengan memakai model ekspositori dan kelas X E.B berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen memakai model project-based learning berbantuan mind map. Teknik pengambilan sampel memakai teknik sampling jenuh. Riset ini diukur dengan instrumen tes pilihan ganda dan lembar observasi. Hasil riset diinterpretasikan dari uji independent sample t-test, uji gain ternormalisasi, dan analisis lembar observasi. Hasil riset ini yakni: 1) Adanya perbedaan keterampilan berpikir kritis dengan kelas eksperimen dan control. 2) Persentase keaktifan siswa menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dengan kelas eksperimen daripada kelas control. 3) Persentase skor gain ternormalisasi dengan kelas eksperimen yakni lebih tinggi daripada kelas kontrol. Berlandaskan hasil tersebut sehingga model project-based

learning berbantuan mind map efektif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis murid.

Artikel penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada variable terikat. Variable pada jurnal tersebut tentang keterampilan berpikir kritis, tetapi pada penelitian ini membahas tentang hasil belajar peserta didik.

4) Jurnal yang berjudul “*Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa*”

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* terhadap minat dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 4 Seluma. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (Quasi Eksperimen) dengan desain berupa Randomized Control Group Pretest-Posttest Design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (XI IPA 1) lebih tinggi daripada kelas kontrol (XI IPA 2) dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Simpulan, model *Project Based Learning (PjBL)* efektif digunakan sebagai salah satu model pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar biologi siswa di sekolah.

Artikel tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran PjBL dan menggunakan variabel yang sama.

5) Jurnal yang berjudul “*Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan*”

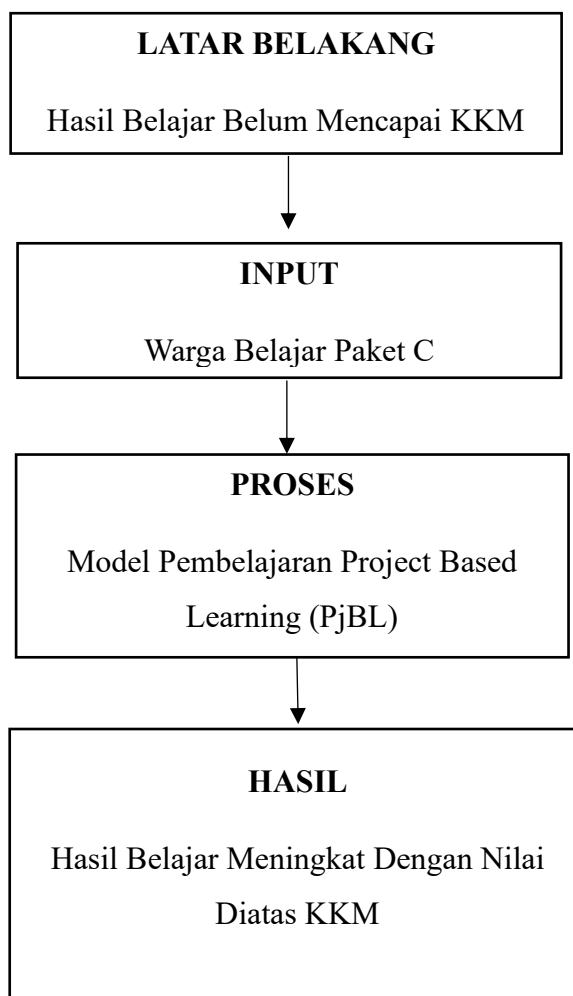
Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui Peningkatan keaktifan belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik kelas XII BDP 1 SMK Negeri 1 Kota Bogor. Dan Peningkatan hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik kelas XII BDP 1 SMK Negeri I Kota Bogor dengan model pembelajaran project based learning (PjBL).

Artikel tersebut memiliki persamaan dengan peneliti ini yaitu menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*.

2.3 Kerangka Konseptual

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SKB Tasikmalaya peserta didik cenderung lebih pasif dan antusiasme berkurang dalam merespon materi dalam pembelajaran dan rata-rata nilai peserta didik pada mata pelajaran Kewirausahaan masih berada dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut menunjukkan perlunya metode yang mampu meningkatkan motivasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran. Model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu model *Project Based Learning (PjBL)* .

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dibuat kerangka konseptual sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Sumber : Data Peneliti (2024)

Berdasarkan gambar kerangka tersebut memberikan gambaran mengenai kerangka berpikir yang telah dibuat. Bagan tersebut menjelaskan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* menjadi variabel bebas. Kemudian hasil belajar peserta didik sebagai variabel terikat. Hubungan antara variabel independen (bebas) yaitu model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* (X) dengan variabel dependen (terikat) yaitu Hasil Belajar (Y)

Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* memberikan kemungkinan bagi peserta didik agar lebih fokus pada masalah yang dihadapi serta memberikan gambaran dalam kehidupan nyata terhadap suatu masalah. Melalui model pembelajaran ini peserta didik lebih mengembangkan pola pikirnya dengan memunculkan sebuah solusi dari masalah yang disajikan dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga akan memahami konsep serta pemahaman yang nyata sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang diambil dari rumusan masalah yang telah ditetapkan pada penelitian. Hipotesis ini ditulis pada saat penelitian belum dilakukan. Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan sementara yang bisa terjadi berdasarkan pada teori yang sudah ada. Menurut Sugiyono (2016), hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. (Heryana, 2014)

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan bahwa :

H₀ : Pemanfaatan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar

H₁ : Pemanfaatan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* efektif dalam meningkatkan hasil belajar.