

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

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

Dalam proses kegiatan belajar dan pembelajaran peserta didik merupakan suatu subjek dan juga objek dari kegiatan tersebut. Belajar merupakan suatu perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau juga potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Belajar adalah aktivitas untuk dapat memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku dan sikap. Kegiatan belajar sangat berkaitan erat dengan pembelajaran, proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Pada konteks belajar terdapat juga istilah mengajar. Mengajar dapat diartikan sebagai aktivitas untuk memberikan pengarahan dan kemudahan untuk mencari cara menemukan sesuatu berdasarkan kemampuan pengajar. Mengajar adalah suatu proses transfer pengetahuan, informasi, norma dan nilai lainnya dari pengajar kepada peserta didik. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran secara nasional dipandang sebagai proses interaksi yang melibatkan suatu komponen utama yaitu pendidik, peserta didik, dan sumber belajar.

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya (Ariani, 2020). Hal tersebut ditujukan untuk dapat saling berinteraksi agar dapat mencapai suatu hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan proses pembelajaran dicirikan dengan adanya interaksi yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan yang telah

ditentukan. Kegiatan pembelajaran ini adalah suatu proses untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Mata pelajaran geografi memiliki fungsi untuk dapat mengembangkan keterampilan untuk memberikan bekal pada peserta didik untuk dapat berkarya dan mengembangkan keterampilannya (Sutrafatma, 2015). Geografi adalah ilmu yang kompleks dimana objek material geografi ini sangat luas. Geografi adalah ilmu yang mempelajari aspek fisik dan sosial lapisan-lapisan kehidupan manusia (Aksa, 2019). Ikatan Geografi Indonesia (IGI) menyatakan bahwa geografi adalah ilmu yang mempelajari mengenai persamaan dan perbedaan geosfer dengan menggunakan pendekatan lingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan.

### **2.1.2 Model *Project Based Learning***

#### **a. Pengertian Model *Project Based Learning***

*Project based learning* merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada pengalaman praktis dan penerapan konsep atau pengetahuan yang didapatkan peserta didik dalam sebuah proyek atau tugas tertentu. Pada metode ini peserta didik akan bekerja secara mandiri maupun berkelompok untuk dapat menyelesaikan proyek yang telah diberikan oleh guru, biasanya proyek tersebut berkaitan dengan masalah yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Selama peserta didik mengerjakan proyek, peserta didik akan mengembangkan berbagai keterampilan seperti keterampilan dalam penyelesaian masalah, kreativitas, Kerjasama, dan pemecahan masalah.

Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik serta menempatkan guru sebagai motivator dan juga fasilitator, dalam hal ini peserta didik diberi kesempatan atau peluang untuk dapat bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya (Seftinar et al., 2023). Model *project based learning* dikembangkan dengan konsep kelompok yang kooperatif dan bertujuan untuk dapat memudahkan penerapan dari proyek dalam suatu pembelajaran melalui kegiatan kelompok tersebut.

b. Prinsip-prinsip Model *Project Based Learning*

*Project based learning* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kegiatan pada peserta didik secara nyata (Fitri et al., 2018). Dengan demikian, model pembelajaran ini harus memiliki prinsi dasar yang pokok, yang dapat ditunjukkan kepada peserta didik. Adapun prinsip-prinsip dalam model pembelajaran *project based learning* menurut Made Wena, diantaranya:

- a) Prinsip keterpusatan (*centrality*): proyek adalah pusat dari strategi pembelajaran yang dimiliki model pembelajaran *project based learning*. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa kerja proyek merupakan suatu praktik tambahan dan juga aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi suatu sentral dari kegiatan pembelajaran peserta didik di kelas.
- b) Prinsip berfokus pada pertanyaan atau masalah (*driving question*): prinsip ini dapat mendorong peserta didik untuk dapat berjuang mendapatkan konsep atau prinsip utama suatu bidang tertentu.
- c) Prinsip investigasi konstruktif atau desain: pada prinsip ini adanya suatu proses yang mengarah pada pencapaian suatu tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep dan resolusi. Dalam hal ini memuat suatu proses perancangan, pembuat keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah dan pembentukan model.
- d) Prinsip otonomi: model pembelajaran *project based learning* dapat diartikan sebagai kemandirian peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, diantaranya yaitu dapat bebas menentukan pilihannya secara mandiri, bekerja dengan minimal *supervise* dan bertanggung jawab. Sehingga, peserta didik mampu untuk dapat menyelesaikan tugas atau proyek yang dilaksanakan.
- e) Realistis: model pembelajaran *project based learning* harus dapat memberikan hal yang realistis pada peserta didik termasuk dalam memilih topik, tugas, dan juga peran dalam konteks kerja. Hal ini ditujukan agar

kegiatan dari proyek dapat meningkatkan pada motivasi, kreativitas, sekaligus kemandirian peserta didik dalam pembelajaran.

c. Langkah-langkah Model *Project Based Learning*

Model *project based learning* fokus terhadap permasalahan yang kontekstual. Secara umum, kegiatan pembelajaran berbasis proyek ini dapat dilakukan selama 2-8 minggu (Ariani, 2020). Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran berbasis proyek, yaitu:

- (1) Penentuan pertanyaan mendasar. Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan mendasar, yaitu suatu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Topik yang diambil harus sesuai dengan realita kehidupan nyata dan dimulai dengan investigasi mendalam.
- (2) Mendesain perencanaan proyek. Perencanaan dapat dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peserta didik. Perencanaan tersebut berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan mendasar dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang memungkinkan serta mengetahui alat dan juga bahan yang dapat diakses dalam membantu penyelesaian proyek.
- (3) Menyusun jadwal. Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan suatu proyek. Aktivitas pada tahapan ini yaitu:
  - a. Membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek.
  - b. Membuat *deadline* penyelesaian proyek.
  - c. Membawa peserta didik untuk merencanakan cara yang baru.
  - d. Membimbing peserta didik saat membuat cara yang tidak sesuai dengan proyek.
  - e. Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan mengenai pemilihan suatu cara.
- (4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek. Guru bertanggung jawab untuk dapat melakukan pengawasan terhadap aktivitas peserta didik selama proses menyelesaikan proyek. Monitoring dilaksanakan dengan cara

memfasilitasi peserta didik pada setiap proses.

- (5) Menguji hasil. Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan setiap peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang telah dicapai oleh peserta didik, serta membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
- (6) Mengevaluasi kegiatan. Pada tahap evaluasi guru dan peserta didik akan melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Model pembelajaran yang berbasis proyek sebagai media dalam suatu proses pembelajaran untuk mencai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Nirmayani et al., 2021). Adapun sintaks model *project based learning* dapat dilihat pada Tabel 2.1.

**Tabel 2. 1 Sintaks Model *Project Based Learning***

No	Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
1.	Pertanyaan mendasar serta penentuan proyek.	Guru memfasilitasi peserta didik untuk bertanya mengenai persiapan tema/topik suatu proyek.	Peserta didik mengajukan pertanyaan sebagai bahan tema/topik proyek yang akan dibuat.
2.	Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek.	Guru memfasilitasi peserta didik untuk merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dan pengelolaannya.	Peserta didik merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaannya.
3.	Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek.	Guru memberikan pendampingan kepada peserta didik melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancang.	Peserta didik melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancang.

4.	Penyelesaian proyek dengan difasilitasi dan monitoring guru.	Guru memfasilitasi dan memonitor peserta didik dalam melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat.	Peserta didik melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat.
5.	Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek.	Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyusun laporan kemudian mempresentasikan dan mempublikasikan hasil proyek.	Peserta didik menyusun laporan kemudian mempresentasikan dan mempublikasikan hasil proyek.
6.	Evaluasi proses dan hasil proyek.	Guru pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek.	Peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek.

(Sumber: Nirmayani et all, 2021)

#### d. Karakteristik Model *Project Based Learning*

Pembelajaran melalui model *project based learning* digunakan sebagai suatu model belajar untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam membuat perencanaan, berkomunikasi, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan. Model tersebut dapat juga meningkatkan pada kegiatan pembelajaran yang dikaitkan dengan objek. Sehingga, peserta didik mampu menggali dan mengembangkan kemampuan akademik yang dimiliki oleh peserta didik (Solong et al., 2022). Adapun beberapa karakteristik dalam model *project based learning*, yaitu:

- (1) Fokus pada permasalahan untuk penguasaan konsep penting dalam pembelajaran.
- (2) Melibatkan peserta didik dalam melakukan investigasi konstruktif dalam pembuatan proyek.
- (3) Proyek harus realistis.
- (4) Proyek direncanakan oleh peserta didik.

#### e. Kelebihan dan Kekurangan *Model Project Based Learning*

Pada penggunaan model *project based learning* tentu adanya kelebihan dan kekurangan, baik itu pada saat kegiatan belajar maupun sebelum kegiatan belajar itu dilaksanakan (Sutrisna et al., 2020). Adapun kelebihan dan kekurangan *model project based learning*, yaitu:

- (1) Kelebihan model *project based learning*
  - a. Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk dapat berkembang sesuai dengan kondisi kehidupan yang nyata.
  - b. Melibatkan peserta didik untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan untuk dapat menyelesaikan masalah.
  - c. Membuat suasana menjadi menyenangkan.
- (2) Kekurangang model *project based learning*
  - a. Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar.
  - b. Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai.
  - c. Kesulitan melibatkan peserta didik dalam kerja kelompok.

### **2.1.3 Media Pembelajaran**

- a. Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi yang harus diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar informasi oleh guru maupun peserta didik. Proses ini membutuhkan suatu sarana yang dapat membantu penyampaian informasi tersebut untuk proses komunikasi yang disebut dengan media. Kata media berasal dari bahasa Latin yang memiliki arti "perantara" atau "pengantar." Media adalah pengenalan informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif dalam konteks belajar mengajar (Sapriyah, 2019).

Media merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar. Keberadaan media tersebut secara langsung dapat memberikan penjelasan yang lebih efektif dan efisien kepada peserta didik. Dengan adanya media, guru dapat menyampaikan informasi atau materi dengan leluasa menggunakan media, karena media ini merupakan salah satu bentuk komunikasi yang tercetak maupun audio visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau

informasi (Alti et al., 2022). Media dapat menjadi sebagai penunjang untuk dapat menyampaikan informasi baik dari guru ke peserta didik maupun sebaliknya. Media pembelajaran terdiri dari enam kategori yaitu teks, audio, visual, manipulatif (objek), dan orang-orang (Aryadillah & Fitriansyah, 2017).

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely dalam (Sapriyah, 2019) menyebutkan bahwa ada tiga ciri-ciri media pembelajaran yang merupakan suatu petunjuk mengapa media tersebut dapat digunakan dan apa saja yang dapat digunakan oleh media tersebut dan mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien dalam melaksanakan proses pembelajaran.

(a) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

(b) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit.

(c) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Ramli, 2012), fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

(a) Membantu guru dalam menyelesaikan tugas. Cara mengajar tentunya akan ditemukan kekurangan ataupun kelemahan, maka digunakan media sebagai

alat bantu mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan pembelajaran yang ditawarkan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan mengurangi ketegangan pada instruktur yang bersangkutan, menurut studi teknologi pendidikan.

- (b) Membantu siswa dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan efektif dapat membantu siswa memahami pesan pembelajaran yang disajikan lebih cepat, dan aspek psikologis seperti observasi, respon, memori, emosi, berpikir, fantasi, kecerdasan, dan sebagainya. dapat terbangun akibat stimulus media pembelajaran yang lebih kuat.
- (c) Memperbaiki proses belajar mengajar. Memperbaiki hasil belajar merupakan salah satu tujuan utama penggunaan media pembelajaran. Kesesuaian antara materi dengan media yang dipilih akan membuat materi lebih mudah dipahami. Sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai sebab cara menyampaikan materi dilakukan secara efektif Sudjana juga mengungkapkan bahwasanya fungsi media dalam proses pembelajaran bukanlah fungsi tambahan melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran.

#### **2.1.4 Media Audio Visual**

##### **a. Pengertian Audio Visual**

Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan media yang menghadirkan audio dan visual secara bersamaan sehingga peserta didik dapat menerima informasi atau pesan dari visualisasi baik itu berupa kata-kata atau gambar yang lengkap dengan suara (Pagarra et al., 2022). Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik dapat menerima materi pembelajaran melalui pendengaran sedangkan untuk unsur visual peserta didik memungkinkan dapat menciptakan pesan dalam proses pembelajaran melalui bentuk visualisasi.

Audio visual adalah media modern yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, meliputi media yang dapat dilihat serta dapat didengar (Sujono, 2022). Audio visual juga merupakan

suatu alat untuk menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk membantu guru menyampaikan materi atau informasi dalam proses pembelajaran. Media audio visual ini dibagi menjadi dua yaitu audio visual diam dan audio visual gerak.

#### b. Ciri-ciri Media Audio Visual

Media pembelajaran dapat dikelompokkan sesuai dengan ciri-ciri dan sifat yang dimiliki oleh media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran memiliki ciri masing-masing yang berbeda serta dengan tujuan yang berbeda. Menurut Arsyad (2017:33), adapun ciri-ciri dari media audio visual antara lain, sebagai berikut:

- (a) Bersifat linear.
- (b) Menyajikan visual yang dinamis.
- (c) Digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh pembuat atau perancang.
- (d) Representasi fisik dari gagasan *real* atau gagasan abstrak.
- (e) Dapat dikembangkan menurut prinsip psikolog behaviorisme dan kognitif.
- (f) Berorientasi pada guru dengan Tingkat keterlibatan peserta didik yang rendah.

Media audio visual merupakan media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar yang dapat dinikmati melalui penglihatan dan pendengaran (F. Anwar et al., 2022). Sehingga, kedudukan media audio visual ini bukan hanya sebagai alat perantara tetapi dapat dikatakan sebagai sumber belajar dalam memfasilitasi belajar secara individu dan kelompok.

#### c. Macam-macam Media Audio Visual

Menurut Suraoka dan Dewa (2012: 42-45), macam-macam media audio visual adalah sebagai berikut:

- (a) Media audio visual tidak bergerak: media yang menyampaikan pesannya dan dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran, namun gambar yang dihasilkan merupakan gambar tidak bergerak atau sedikit memiliki unsur gerak.

- (b) Film: serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan serta menimbulkan kesan hidup.
- (c) Televisi: media yang dapat menampilkan pesan secara audio visual dan gerak.
- (d) Multimedia: suatu penyampaian dengan menggunakan jenis bahan ajar yang membentuk suatu unit atau praktik.

Menurut Djarmah dan Aswan (2013:125) jika dilihat dari jenisnya media audio visual dibagi kedalam dua jenis, diantaranya:

- (a) Audio visual diam: media yang menampilkan suara dan gambar diam.
- (b) Audio visual gerak: media yang menampilkan unsur susara dan gambar yang bergerak.

#### d. Fungsi Media Audio Visual

Penggunaan media dalam proses kegiatan pembelajaran media ini digunakan dan diarahkan untuk dapat mempermudah peserta didik belajar dan memahami materi pembelajaran dengan baik. Adapun fungsi dari media audio visual yaitu:

- (a) Memperjelas penyajian materi agar tidak terlalu bersifat verbalitas (kata-kata, tertulis, dan lisan).
- (b) Mengatasi dari adanya keterbatasan ruang, waktu, dan daya Indera, seperti objek yang besar dapat digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, atau model.
- (c) Media audio visual dapat berperan dalam pembelajaran tutorial.

#### e. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

##### (a) Kelebihan Media Audio Visual

Media audio visual memiliki kelebihan bagi penggunanya, karena media audio visual ini memiliki unsur suara dan gambar dinamis yang dapat menampilkan ekspresi untuk menyimpulkan secara tepat bagi penggunanya. Kelebihan dari media audio visual ini yaitu menjadi bahan ajar yang tepat dalam menyimpulkan berbagai bahan atau materi pembelajaran (Faujiah et al., 2022). Dengan media ini akan lebih mudah untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Selain itu, guru akan lebih bervariasi

sehingga peserta didik dapat menyimak materi yang disampaikan.

(b) Kelemahan Media Audio Visual

Media audio visual ini memiliki unsur suara yang diiringi dengan bahasa dan gambar sehingga hanya dapat dipahami oleh beberapa orang yang memiliki taraf penguasaan yang baik dalam memahami apa yang dilihat dan juga didengar. Sehingga, penyajian materi dalam media audio visual ini harus tepat sasaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

### **2.1.5 Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar kognitif merupakan suatu hasil belajar yang penting sebagai dasar kemampuan lainnya (Nurlindayani et al., 2020). Kemampuan kognitif pada peserta didik dapat berbeda-beda, tetapi dapat berubah dan berkembang setiap saat. Adapun dari perubahan tersebut dilatar belakangi oleh beberapa faktor yaitu faktor dari pengalaman interaksi peserta didik dengan lingkungannya. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap perkembangan hasil belajar kognitif peserta didik, baik itu lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga.

Ranah kognitif sangat berhubungan erat dengan kemampuan berfikir terhadap peserta didik. Kemampuan berfikir dari ranah kognitif di dalamnya terdapat enam indikator kemampuan untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai, dan mencipta. Pada ranah kognitif bahwa ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang dapat dilihat dari enam indikator tersebut terbagi kedalam beberapa aspek yaitu, dua aspek pertama dapat dikatakan sebagai kognitif tingkat rendah dan empat aspek berikutnya dapat dikatakan sebagai kognitif tingkat tinggi (Kencana & Rifa'i, 2021).

Upaya peningkatan hasil belajar kognitif tentu harus diperhatikan oleh guru dalam menggunakan model atau metode yang efektif. Hasil belajar kognitif menjadi hal yang sangat penting karena hasil belajar kognitif ini meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan berpikir. Dalam taksonomi Bloom domain kognitif/pengetahuan berkaitan dengan ingatan, berpikir dan proses-proses penalaran. Adapun indikator atau level dalam

domain kognitif yaitu:

- (a) C1: *Remembering* (Mengingat). Mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, dan konsep dari yang sudah dipelajari.
- (b) C2: *Understanding* (Memahami). Memaknai pesan pembelajaran, termasuk dari apa yang sudah disebutkan, dituliskan dan digambarkan.
- (c) C3: *Applying* (Menerapkan). Menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi sebenarnya.
- (d) C4: *Analysing* (Menganalisis). Menggunakan informasi untuk mengklasifikasikan, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lain antara fakta dan konsep, argumentasi dan kesimpulan.
- (e) C5: *Evaluating* (Menilai). Menilai objek, suatu benda, dan informasi sesuai dengan kriteria tertentu.
- (f) C6: *Creating* (Mencipta). Menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru, menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang sudah ada.

## 2.2 Penelitian Relevan

**Tabel 2. 2 Penelitian yang Relevan**

Penelitian 1 (Skripsi)	
Penulis	Suryani
Judul	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI IPS Pada Materi Mitigasi Bencana di SMAN 10 Tasikmalaya
Tahun	2023
Instansi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>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?</li> <li>2. Bagaimana pengaruh penerapan model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS pada materi Mitigasi Bencana di SMAN 10 Tasikmalaya?</li> </ol>
Metode	Deskriptif Kuantitatif (Eksperimen)
Hasil Penelitian	Hasil penelitian di lapangan bahwa tahapan dari model <i>project based learning</i> berpengaruh terhadap kemampuan

	berpikir kreatif peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji Wilcoxon yaitu $0.000 < 0,05$ maka $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima, yang artinya terdapat perbedaan atau pengaruh dari penerapan model <i>project based learning</i> terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas XI IPS pada materi mitigasi bencana di SMAN 10 Tasikmalaya.
<b>Penelitian 2 (Skripsi)</b>	
Penulis	Riyanto Primananda
Judul	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Bagi Guru Geografi di SMA Negeri 5 Model Palu
Tahun	2021
Instansi	Universitas Taduluko
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual oleh guru geografi pada masa pandemi <i> covid-19</i> di SMA Negeri 5 Model Palu?</li> <li>2. Faktor apa saja yang menjadi pendukung dan penghambat penggunaan media audio visual oleh guru geografi di SMA Negeri 5 Model Palu?</li> </ol>
Metode	Deskriptif Kualitatif
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual telah digunakan oleh guru geografi selama masa pandemi. Media audio visual yang digunakan adalah media yang bersumber dari internet kemudian di unggah di <i>e-learning</i> melalui website <i> sman5palu.sch.id</i> . Faktor pendukung dalam penggunaan media audio visual ini yaitu ketersediaan sarana seperti kuota data internet dan ketersediaan media audio visual di youtube. Sedangkan, untuk faktor penghambat dari penggunaan media audio visual yaitu tidak stabilnya jaringan internet yang dapat menghambat dalam proses pembelajaran.
<b>Penelitian 3 (Jurnal)</b>	
Penulis	Yusnidah, Taruna
Judul	Pengaruh Media Pembelajaran Visual dan Audio Visual serta Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Siswa
Tahun	2021
Instansi	Politkenik Adiguna Maritim Indonesia Medan
Rumusan Masalah	Bagaimana perbedaan media pembelajaran audio dan audio visual serta gaya kognitif terhadap hasil belajar siswa?
Metode	Deskriptif Kuantitatif (Eksperimen)
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik berdasarkan aspek kognitif dilihat dari penggunaan media pembelajaran audio visual lebih baik dibandingkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media visual. Hasil belajar peserta didik yang memiliki gaya kognitif <i>field independent</i> lebih baik dibandingkan peserta didik yang

	memiliki gaya kognitif <i>field dependent</i> , tidak terdapat pengaruh interaksi antara hasil belajar peserta didik berdasarkan aspek kognitif dilihat dari penggunaan media pembelajaran dan gaya kognitif.
<b>Penelitian 4 (Skripsi)</b>	
Penulis	Aflahatin Nupus Isnaeni
Judul	Pengaruh Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Materi Flora dan Fauna Di Indonesia dan Dunia Kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya)
Tahun	2024
Instansi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimanakah tahapan-tahapan penerapan model Bagaimanakah langkah-langkah penerapan model <i>project based learning</i> berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya?</li> <li>2. Bagaimanakah pengaruh penerapan model <i>project based learning</i> berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya?</li> </ol>
Metode	Deskriptif Kuantitatif (Eksperimen)
Hipotesis	<p>Hipotesisi Penelitian:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Langkah-langkah penerapan model <i>project based learning</i> berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya yaitu diawali dengan penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi kegiatan.</li> <li>2. Pengaruh penerapan model <i>project based learning</i> berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya.  Ha: Terdapat pengaruh dari model <i>project based learning</i> berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran geografi materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia di kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya.  Ho: Tidak terdapat pengaruh dari model <i>project based</i></li> </ol>

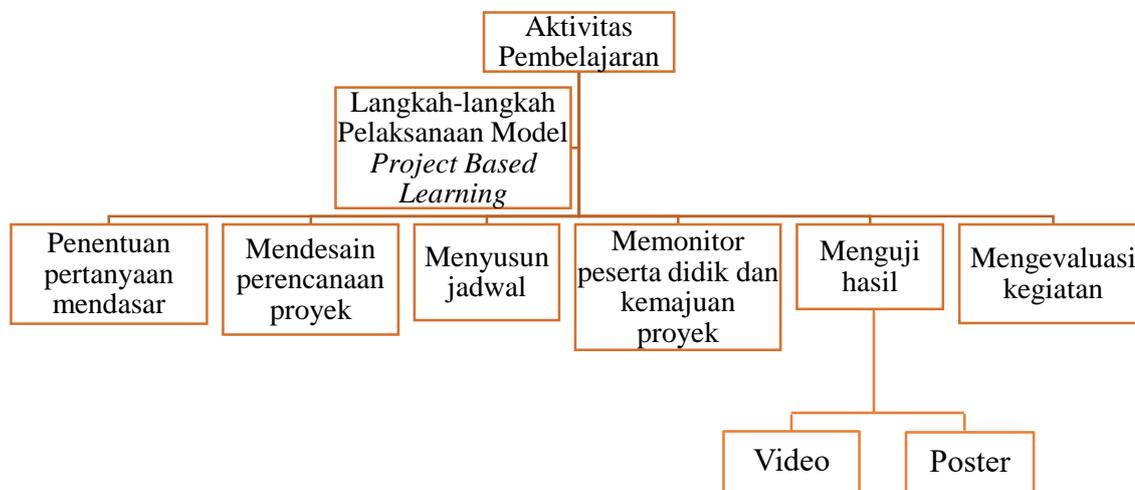
	<i>learning</i> berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran geografi materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia di kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya.
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023)

### 2.3 Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, serta tujuan penelitian yang didukung oleh kajian teoritis dan penelitian yang relevan. Maka, dapat ditentukan kerangka konseptual untuk menentukan hipotesis dari penelitian yang akan dilakukan. Kerangka konseptual ini berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Materi Flora dan Fauna Di Indonesia dan Dunia Kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya)”.

#### a. Kerangka Konseptual 1



(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023)

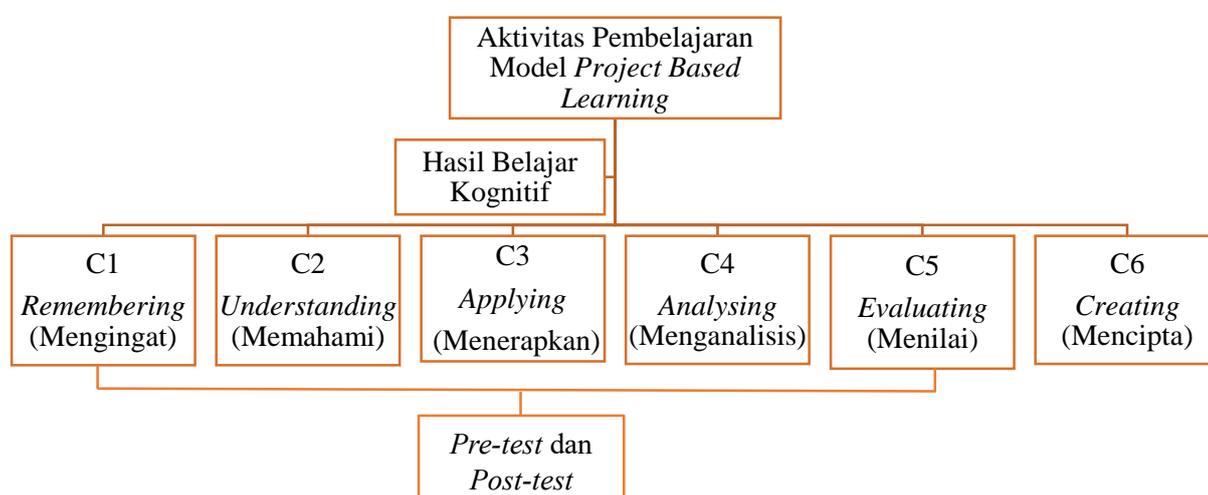
#### Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual 1

Kerangka konseptual 1 ini berdasarkan pada rumusan masalah yang pertama yaitu: Bagaimanakah langkah-langkah penerapan model *project based learning* berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya? Langkah-langkah dalam penerapan model *project based*

*learning* diawali dengan penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi kegiatan.

*Project based learning* ini merupakan model pembelajaran yang *output* nya menghasilkan produk sehingga dalam hal ini peserta didik harus dapat mengerjakan proyek yang diberikan oleh guru, harapan hasil akhir dari penerapan model pembelajaran ini yaitu berdampak pada hasil belajar kognitif peserta didik meningkat.

#### b. Kerangka Konseptual 2



(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023)

**Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual 2**

Kerangka konseptual 2 ini berdasarkan pada rumusan masalah yang kedua yaitu: Bagaimana pengaruh penerapan model *project based learning* berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya? Adapun pengaruh penerapan model *project based learning* berbantuan media berbasis audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik dapat dilihat dari enam indikator yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta.

## 2.4 Hipotesis Penelitian

- a. Langkah-langkah penerapan model *project based learning* berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya yaitu diawali dengan penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi kegiatan.
- b. Pengaruh penerapan model *project based learning* berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya.
  - Ha: Terdapat pengaruh dari model *project based learning* berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran geografi materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia di kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya.
  - Ho: Tidak terdapat pengaruh dari model *project based learning* berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran geografi materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia di kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya.