

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Heinich (Wahab & Rosnawati, 2021:5) belajar adalah suatu proses dimana seseorang berinteraksi dan mengumpulkan informasi dari lingkungannya untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan atau sikap, sehingga proses belajar tersebut memerlukan pemilihan, penyusunan dan pengkomunikasian informasi yang sesuai. Sedangkan menurut Syam *et al.* (2022:11) belajar adalah proses kegiatan yang menciptakan perilaku baru atau mengubah perilaku lama agar seseorang dapat lebih baik dalam memecahkan masalah dan beradaptasi dengan situasi yang dihadapi dalam kehidupan.

Dari penjelasan di atas maka, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman individu dan lingkungannya yang didalamnya terdapat proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sehingga individu akan mengalami peningkatan kemampuannya baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

2.1.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa berupa perubahan perilaku setelah melalui proses belajar mengajar yang berkaitan dengan berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf atau kalimat (Setiawan *et al.*, 2022:94). Terdapat salah satu faktor sebagai penentu hasil belajar, yaitu ketika bagaimana guru secara optimal dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa serta seberapa baik siswa dapat menerima pelajaran dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, menurut Abu Hamdan (Siregar & Sukma, 2023:165) hasil belajar merupakan dasar dalam pengukuran dan pelaporan pencapaian akademik siswa serta menjadi kunci untuk mengembangkan rancangan pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif, sehingga terdapat keselarasan antara apa yang dipelajari dan bagaimana siswa akan dinilai.

Sedangkan, menurut Eriyanto *et al.* (2021:463) hasil belajar merupakan akumulasi pembelajaran yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung, hasil belajar ini merupakan tujuan dari Pendidikan yang diwujudkan dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengetahui, memahami, dan menerapkan ilmu yang diterima. Dengan demikian, hasil belajar merupakan tujuan akhir tercapainya suatu pembelajaran dalam suatu periode yang biasanya dijadikan sebagai alat ukur dalam mengukur kecakapan atau seberapa baik pemahaman seseorang untuk menguasai materi yang telah diajarkan.

Menurut Wahab & Rosnawati (2021:31), dalam teori konstruktivisme, “Belajar adalah proses mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mengabstraksi pengalaman sebagai hasil interaksi antara siswa dengan realitas pribadi, alam, maupun realitas sosial”. Pembelajaran yang menggunakan teori konstruktivisme ini memungkinkan siswa mencapai potensi yang maksimal, hal ini disebabkan karena pembelajaran dipusatkan pada siswa, sehingga siswa mendapatkan pengalaman serta pengetahuan secara penuh untuk membangun perkembangan dan pemahamannya melalui pengalaman mereka sendiri.

Membangun pemahaman dan menstrukturkan perilaku siswa menjadi kunci dalam pembelajaran konstruktivisme. Tujuan pembelajaran yang mengacu pada teori belajar konstruktivisme ini menentukan bagaimana pembelajaran yang menarik, yaitu dengan menciptakan pemahaman baru yang memerlukan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang mampu mendorong siswa untuk belajar berpikir, memikirkan kembali, dan kemudian mendemonstrasikan (Hendrik & Panggabean, 2022:508).

Prinsip-prinsip dari teori belajar konstruktivisme menurut Wahab & Rosnawati (2021:32), adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri.
2. Pengetahuan didapatkan dari keaktifan murid itu sendiri
3. Siswa aktif dalam mengkonstruksi secara berulang
4. Guru sebatas membantu dalam menyediakan saran dan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar
5. Menghadapi masalah yang relevan dengan siswa

6. Struktur pembelajaran seputar konsep utama pentingnya sebuah pertanyaan
7. Menilai pendapat siswa
8. Menyesuaikan kurikulum untuk menanggapi anggapan siswa

2.1.1.3 Ciri – Ciri Hasil Belajar

Menurut Akhiruddin *et al.* (2020:3) perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku
- 2) Perubahan perilaku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah
- 3) Perubahan tingkah laku bersifat potensial, tidak harus segera diamati saat proses belajar berlangsung
- 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil dari latihan atau pengalaman
- 5) Pengalaman atau latihan dapat memberi penguatan.

Dapat disimpulkan bahwa, ciri-ciri seseorang dari hasil belajarnya adalah adanya peningkatan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2.1.1.4 Faktor Hasil Belajar

Menurut Parnawi (2020:6-10) faktor-faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar diklasifikasikan menjadi dua faktor (1) Faktor Internal dan (2) Faktor Eksternal.

1) Faktor Internal

a. Faktor Biologis

Meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani setiap individu. Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan sehubungan dengan faktor biologis ini yaitu kondisi fisik yang normal dan kondisi kesehatan fisik. Kondisi fisik yang tidak memiliki cacat merupakan hal yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang dan kondisi kesehatan fisik yang sehat dan bugar juga sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang.

b. Faktor Psikologis

Sikap mental yang positif dalam proses belajar, seperti rajin belajar dan tekun, tidak mudah menyerah atau frustrasi dalam menghadapi kesulitan dan

kegagalan, tidak mudah terpengaruh dan lebih mementingkan kesenangan dibandingkan belajar, mempunyai inisiatif sendiri dalam belajar, berani bertanya, dan selalu percaya pada diri sendiri. Selain berkaitan erat dengan sikap psikologis yang positif, faktor psikologis ini juga mencakup aspek-aspek berikut.

- Intelegensi

Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. Intelegensi mengacu pada kemampuan seseorang untuk memahami informasi, bernalar, dan menyelesaikan masalah. Orang yang memiliki intelegensi tinggi umumnya lebih mudah untuk belajar dan memahami konsep baru.

- Kemauan

Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar, seseorang yang memiliki kemauan tinggi akan lebih terdorong untuk belajar lebih fokus dan lebih tekun dalam serta lebih mudah dalam mengatasi kesulitan belajarnya.

- Bakat

Bakat merupakan potensi bawaan yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu dengan lebih mudah dan cepat dibandingkan orang lain. Bakat dapat menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan belajar.

- Daya Ingat

Daya ingat yang tinggi dapat membantu memudahkan seseorang untuk menyimpan dan mengingat informasi yang telah mereka terima atau pelajari sebelumnya.

- Daya Konsentrasi

Daya konsentrasi atau fokus adalah kemampuan memusatkan pikiran, perasaan, kemauan, dan perhatian terhadap suatu tugas atau suatu objek selama melakukan aktivitas dalam waktu yang lama dengan berusaha untuk tidak memperhatikan objek lain yang tidak ada kaitannya dengan aktivitas tersebut.

2) Faktor Eksternal

a. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang dan sebagai penentu keberhasilan belajar seseorang. Kondisi lingkungan keluarga yang mampu mencapai hal ini yaitu keluarga yang memiliki hubungan harmonis di antara anggota keluarganya, terpenuhinya tempat dan perlengkapan belajar yang memadai, keadaan ekonomi keluarga yang cukup, suasana lingkungan rumah yang tenang, adanya perhatian dari orang tua yang besar terhadap perkembangan proses belajar.

b. Lingkungan Sekolah

Satu hal yang paling mutlak harus ada di sekolah untuk menunjang keberhasilan belajar adalah adanya tata tertib dan kedisiplinan dari seluruh warga sekolah. Kondisi lingkungan sekolah yang juga dapat mempengaruhi kondisi belajar, diantaranya ketersediaan guru yang berkualitas dalam jumlah yang memadai sesuai kebutuhan sekolah, metode pengajarannya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, keadaan fasilitas/perlengkapan di sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid per kelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua ini turut mempengaruhi keberhasilan belajar.

c. Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat dapat membantu dalam keberhasilan belajar diantaranya yaitu yang dapat memberikan dukungan sosial kepada siswa, seperti dorongan, motivasi, dan bantuan belajar. menyediakan kesempatan belajar yang beragam, seperti taman bacaan, perpustakaan, dan kegiatan belajar informal, dapat membantu siswa untuk lebih termotivasi dan fokus dalam belajar.

d. Bila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak untuk lebih giat belajar. Tetapi sebaliknya, apabila tinggal di

lingkungan banyak anak-anak yang nakal, tidak bersekolah dan pengangguran, hal ini akan mengurangi semangat belajar.

e. Faktor Waktu

Masalah yang paling sering dihadapi siswa tidak hanya pada ada atau tidak adanya waktu, tetapi juga kemampuan untuk mengatur waktu yang tersedia untuk belajar. Selain itu, masalah yang perlu diperhatikan adalah bagaimana siswa menggunakan waktu mereka dengan baik untuk belajar dan melakukan kegiatan yang bersifat hiburan atau rekreasi yang juga bermanfaat untuk menyegarkan pikiran. Sangat penting adanya keseimbangan antara aktivitas belajar dan aktivitas rekreasi. Tujuannya adalah agar siswa selain mencapai hasil belajar yang optimal, juga tidak mengalami kelelahan pikiran dan kejenuhan yang berlebihan, yang dapat merugikan

Dari penjelasan di atas, terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa didik, hal tersebut terbagi menjadi faktor internal maupun eksternal. Faktor- faktor tersebut keduanya sama-sama berpengaruh pada kemampuan siswa untuk menghasilkan hasil belajar yang berkualitas yang dapat mendukung tujuan proses pembelajaran.

2.1.1.5 Indikator Hasil Belajar

Tujuan dalam Pendidikan senantiasa mengacu pada tiga macam domain yang diklasifikasikan oleh Benjamin S. Bloom, yaitu: (1) Ranah proses berfikir (*cognitive domain*), (2) Ranah nilai atau sikap (*affective domain*), dan (3) Ranah keterampilan (*psychomotor domain*) (Zainudin & Ubabuddin, 2023:916). Ketiga ranah tersebut digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya menyangkut aspek pengetahuan (kognitif), tetapi hasil belajar juga menyangkut perubahan perilaku yang lebih baik dari siswa (afektif) dan memiliki keterampilan (psikomotor). Ranah kognitif merupakan ranah umum yang berkaitan dengan fokus guru pada penilaian hasil belajar. Oleh karena itu, indikator hasil belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah ranah kognitif. Berikut adalah tabel dimensi proses kognitif yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl:

Tabel 2. 1
Indikator Dimensi Proses Kognitif

Kategori dan Proses Kognitif	Nama-nama Lain	Definisi
1. MENGINGAT – Mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang		
1.1 Mengenali	Mengidentifikasi	Menempatkan pengetahuan dalam memori jangka panjang yang sesuai dengan pengetahuan tersebut
1.2 Mengingat kembali	Mengambil	Mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka Panjang
2. MEMAHAMI – Mengkonstruksi makna dari materi pelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru		
2.1 Menafsirkan	Mengklarifikasi, memparafrasakan, merepresentasi, menerjemahkan	Mengubah satu bentuk gambaran menjadi bentuk lain
2.2 Mencontohkan	Mengilustrasikan, memberi contoh	Menemukan contoh atau ilustrasi tentang konsep atau prinsip
2.3 Mengklasifikasikan	Mengategorikan, mengelompokkan	Menentukan sesuatu dalam satu kategori
2.4 Merangkum	Mengabstraksi, menggeneralisasi	Mengabstraksikan tema umum atau poin-poin pokok
2.5 Menyimpulkan	Menyarikan, mengekstrapolasi, menginterpolasi, memprediksi	Membuat kesimpulan yang logis dari informasi yang diterima
2.6 Membandingkan	Mengontraskan, memetakan, mencocokkan	Menentukan hubungan antara dua ide, dua objek, dan semacamnya
2.7 Menjelaskan	Membuat model	Membuat model sebab-akibat dalam sebuah sistem

Kategori dan Proses Kognitif	Nama-nama Lain	Definisi
3. MENGAPLIKASIKAN – Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu		
3.1 Mengeksekusi	Melaksanakan	Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang familier
3.2 Mengimplementasikan	Menggunakan	Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang tidak familier
4. MENGANALISIS – Memecah-mecah materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan		
4.1 Membedakan	Menyendirikan, memilah, memfokuskan, memilih	Membedakan bagian materi pelajaran yang relevan dari yang tidak relevan, bagian yang penting dari yang tidak penting
4.2 Mengorganisasi	Menemukan, koherensi, memadukan, membuat garis besar, mendeskripsikan peran, menstrukturkan	Menentukan bagaimana elemen-elemen bekerja atau berfungsi dalam sebuah struktur
4.3 Mengatribusikan	Mendekonstruksi	Menentukan sudut pandang, bias, nilai, atau maksud dibalik materi pelajaran
5. MENGEVALUASI – Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan/atau standar		
5.1 Memeriksa	Mengoordinasi, mendeteksi, memonitor, menguji	Menemukan kesalahan dalam suatu proses atau produk; menentukan apakah suatu proses atau produk memiliki konsistensi internal; menemukan efektivitas suatu prosedur yang sedang dipraktikkan

Kategori dan Proses Kognitif	Nama-nama Lain	Definisi
5.2 Mengkritik	Menilai	Menemukan inkonsistensi antara suatu produk dan kriteria eksternal; menentukan apakah suatu produk memiliki konsistensi eksternal; menemukan ketepatan suatu prosedur untuk menyelesaikan masalah
6. MENCIPTA – Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal		
6.1 Merumuskan	Membuat hipotesis	Membuat hipotesis-hipotesis berdasarkan kriteria
6.2 Merencanakan	Mendesain	Merencanakan prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas
6.3 Memproduksi	Mengkonstruksi	Menciptakan suatu produk

Sumber: (Anderson & Krathwohl, 2015)

2.1.2 Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Girgin (2020:778) model pembelajaran *project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan berlangsung, mendukung aktivitas kognitif tingkat tinggi, memerlukan berbagai macam alat dan sumber daya, serta mempertimbangkan keterampilan akademik dan sosial secara bersamaan dan menekankan pada penggunaan teknologi. Menurut Prihatin (2019:11) model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Sedangkan, menurut Sinambela *et al.* (2022:44) *Project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada proses, berfokus pada masalah, dan berjangka

waktu yang relatif pendek, model ini menggabungkan konsep-konsep dari sejumlah komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu maupun pengalaman lapangan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* merupakan model yang berpusat pada peserta didik, melalui model pembelajaran berbasis proyek ini peserta didik dituntut untuk belajar secara aktif serta memberikan stimulus untuk mengatasi masalah dengan berpartisipasi dalam mengerjakan proyek selama proses pembelajaran.

Teori belajar konstruktivisme mendukung model pembelajaran *project based learning* karena dalam model pembelajaran ini menekankan bagaimana pengetahuan diperoleh bukan dari sekedar apa yang diberikan guru, sehingga memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam menghasilkan pemahaman dan membangun pengetahuan melalui proses aktif seperti investigasi, eksperimen, dan refleksi. Sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang membantu siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri untuk menghasilkan suatu produk dari proyek yang dikerjakan dalam pembelajaran.

Teori konstruktivisme menurut Lev Vygotsky (Sunismi *et al.*, 2022:57) mengemukakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial. Artinya, mendorong siswa untuk saling berinteraksi, belajar dalam berkelompok, kolaborasi, dan berbagi ide dengan rekan-rekan dan guru, siswa dapat memperluas pemahaman mereka dan membangun pengetahuan yang lebih kompleks dan mendalam. Hal ini diperkuat oleh John Dewey, model pembelajaran ini dapat membangun kelas demokratis. Metode proyek sendiri berasal dari gagasan John Dewey mengenai konsep "*Learning by doing*" yaitu proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan berbagai tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, kelas demokratis ini bermakna bahwasannya dalam pembelajaran siswa akan terbagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk menyelesaikan proyek yang menarik berdasarkan ide mereka sendiri (Sunismi *et al.*, 2022:90).

2.1.2.2 Tujuan Project Based Learning (PjBL)

Menurut Manasikana *et al.* (2022:47) tujuan dari PjBL ini adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan siswa, membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan siswa dalam

memecahkan masalah yang diterima secara langsung, serta meningkatkan kolaborasi dan interaksi antar siswa. Sedangkan menurut Trianto (Anggraini & Wulandari, 2021) tujuan model pembelajaran *project based learning* adalah untuk mengembangkan wawasan siswa dalam menghadapi permasalahan secara langsung, mengembangkan keterampilan, dan memberikan kebiasaan untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang diterima.

Jadi, model *project based learning* ini bertujuan untuk membimbing dan memberikan pelatihan kepada peserta didik dalam menyelesaikan sebuah proyek dengan kolaboratif dan memberikan kesempatan kepada para peserta didik dalam mengeksplorasi materi serta bagaimana cara untuk memecahkan masalahnya. Sehingga, peserta didik diharapkan bisa memahami cara pemecahan masalah dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya.

2.1.2.3 Prinsip-prinsip *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Fathurrohman (Salamun *et al.*, 2023:67-68), terdapat beberapa prinsip yang harus dipahami dalam menerapkan pembelajaran model *project based learning*, diantaranya:

1. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang melibatkan tugas dalam kehidupan nyata untuk menambah ilmu pelajaran
2. Penugasan proyek menekankan kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang ditentukan dalam pembelajaran
3. Melakukan penyelidikan atau eksperimen secara autentik dengan menghasilkan produk nyata yang telah dianalisis dan dikembangkan berdasarkan tema atau topik dan disusun dalam bentuk produk (laporan atau hasil karya)
4. Kurikulum pada PjBL berbeda dengan kurikulum tradisional, karena pada PjBL memerlukan strategi sasaran yang berpusat pada proyek
5. Menekankan pada tanggung jawab dan kewajiban siswa terhadap dirinya
6. Kegiatan siswa berfokus pada tugas-tugas yang serupa dengan situasi sebenarnya. Kegiatan tersebut mengintegrasikan tugas nyata dan menghasilkan sikap profesional

7. *Active learning*, memunculkan pertanyaan dan menggugah keinginan siswa untuk mengidentifikasi jawaban yang relevan, sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar mandiri
8. Presentasi dan evaluasi siswa menghasilkan umpan balik yang berharga. Hal ini mendorong pembelajaran berbasis pengalaman
9. PjBL tidak hanya mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dasar, tetapi juga berdampak kuat pada keterampilan dasar seperti pemecahan masalah, kerja kelompok, dan manajemen diri
10. Berfokus pada masalah yang menimbulkan penggunaan konsep, prinsip, dan pengetahuan yang tepat oleh siswa untuk memecahkan masalah
11. PjBL berfungsi sebagai titik pusat dan proyek harus disesuaikan dengan pengetahuan siswa
12. Proyek adalah kegiatan siswa yang penting
13. Mendeskripsikan model pembelajaran berbasis proyek berpusat pada proses relatif berjangka waktu, unit pembelajaran bermakna.

2.1.2.4 Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Prihatin (2019:11-12), model pembelajaran berbasis proyek ini memiliki beberapa karakteristik, diantaranya:

1. Peserta didik membuat keputusan tentang kerangka kerja
2. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik
3. Peserta didik mendesain proses untuk menyelesaikan masalah atau tantangan yang telah diajukan tersebut
4. Peserta didik bertanggung jawab untuk bekerja sama dan mengelola informasi untuk memecahkan masalah
5. Proses evaluasi dilakukan secara terus-menerus
6. Peserta didik melakukan refleksi mengenai aktivitas yang sudah mereka lakukan secara berkala
7. Produk akhir dari aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif
8. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

2.1.2.5 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Langkah-langkah dalam pembelajaran *project based learning* menurut Salamun *et al.* (2023:70-71), yaitu:

1. Menentukan pertanyaan dasar

Pertanyaan tersebut harus menyangkut suatu permasalahan yang harus dipecahkan untuk menghasilkan suatu penemuan atau produk. Topik yang diangkat harus relevan dengan dunia nyata dan mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan mendalam.

Pada tahap ini, siswa diberikan materi dengan bantuan media *scrapbook*, kemudian peneliti akan mengajukan pertanyaan dasar untuk membangkitkan pemahaman terhadap konsep nyata.

2. Membuat desain proyek

Perencanaan bersifat kolaboratif antara guru dan siswa. Perencanaan mencakup peraturan permainan, pemilihan kegiatan yang akan mendukung dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penting dengan mengintegrasikan berbagai topik pendukung, dan menginformasikan tentang alat dan bahan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan proyek.

Pada tahap ini, peneliti akan membagi siswa menjadi 4 kelompok. Kemudian siswa akan berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk memecahkan masalah yang telah disajikan pada *scrapbook*, setelah itu siswa diminta untuk melakukan kegiatan proyek mulai dari perencanaan sampai membuat suatu proyek atau produk.

3. Menyusun penjadwalan

Guru dan siswa bekerja sama menyusun jadwal kegiatan untuk menyelesaikan proyek. Waktu penyelesaian proyek harus jelas dan siswa harus dibimbing untuk mengatur waktu yang tersedia. Guru harus memberikan siswa kebebasan dan kesempatan untuk mencoba dan mengeksplorasi hal-hal baru, dengan tetap memantau dan mengingatkan siswa jika menyimpang dari tujuan program.

Pada tahap ini, siswa akan diberikan kesempatan untuk mencatat semua materi yang didapatkan selama pengerjaan proyek serta mencatat jadwal akhir pengumpulan tugas yang telah disepakati bersama.

4. Memonitor kemajuan proyek

Guru bertanggung jawab untuk memantau aktivitas siswa saat mereka menyelesaikan proyek. Memantau dengan memfasilitasi siswa melalui setiap proses. Dengan kata lain, guru berperan sebagai pembimbing kegiatan siswa.

5. Penilaian hasil

Tujuan penilaian adalah membantu guru dalam mengukur pencapaian standar kompetensi, berperan dalam menilai kemajuan setiap siswa, memberikan umpan balik terhadap tingkat pemahaman yang dicapai siswa, dan membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran selanjutnya.

Pada tahap ini, setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek yang telah dilakukan dan terjadi proses tanya jawab. Peneliti bertindak sebagai pemimpin diskusi dan berpartisipasi untuk mengevaluasi jawaban, sehingga siswa dapat mengembangkan pemahaman, berpartisipasi aktif dalam diskusi, dan melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran.

6. Evaluasi pengalaman

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang dilaksanakan. Proses refleksi dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini, siswa diminta mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

2.1.2.6 Kelebihan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Prihatin (2019:15-16), kelebihan dari model *Project Based Learning*, yaitu:

1. Meningkatkan motivasi belajar, mendorong untuk mampu dalam melakukan pekerjaan penting, dan peserta didik pun perlu untuk dihargai.
2. Meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah.
3. Membuat peserta didik lebih aktif dan berhasil memecahkan permasalahan yang kompleks.
4. Meningkatkan kolaborasi. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan dalam berkomunikasi.
5. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.

6. Memberikan pengalaman pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasikan proyek dan merancang *timeline* serta sumber lainnya seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
7. Memberikan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
8. Melibatkan peserta didik untuk belajar dalam mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimilikinya, lalu diimplementasikannya.
9. Membuat suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik dan guru dapat menikmati setiap proses dalam pembelajaran.

2.1.2.7 Kelemahan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Prihatin (2019:16), selain banyaknya kelebihan dari model *Project Based Learning*, model ini juga memiliki kelemahan, diantaranya:

1. Memerlukan waktu yang banyak untuk menyelesaikan masalah.
2. Biaya yang dikeluarkan cukup banyak.
3. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
4. Bagi peserta didik yang mempunyai kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
5. Akan ada peserta didik yang tidak mampu untuk memahami topik ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda.

2.1.2.8 Media Pembelajaran Scrapbook

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk mempermudah dalam penyampaian materi. Media pembelajaran memiliki peran penting untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya pada kelas rendah yang belum mampu untuk berpikir secara abstrak, sehingga materi yang disampaikan harus digambarkan dalam bentuk yang lebih nyata. *Scrapbook* sendiri berasal dari bahasa Inggris, yaitu “*scrap*” yang berarti potongan atau sisa dan “*book*” berarti buku. *Scrapbook* adalah seni menempelkan pada suatu media, dimulai dengan menempelkan foto, sisa kertas, dan ide kreatif lainnya. Menurut Sistiasih (2019:78) *scrapbook* merupakan seni menempel foto atau gambar pada media kertas dan menghiasnya menjadi suatu karya yang kreatif. *Scrapbook* merupakan salah satu bentuk media visual tiga dimensi yang dapat digunakan menjadi salah satu media pembelajaran yang akan

memberikan kesan nyata dan menarik bagi peserta didik. Sedangkan menurut Hijjah & Bahri (2022:27) media *scrapbook* merupakan album yang memuat gambaran-gambaran menggunakan ilustrasi, warna, dan menata tulisan yang disertai dengan penjelasan dibawahnya.

Dapat disimpulkan bahwa, media *scrapbook* merupakan salah satu media pembelajaran tiga dimensi yang menarik tampilannya, sehingga diharapkan mampu mempermudah dan membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan.

Sebagai media pembelajaran, *scrapbook* memiliki kelebihan dan kelemahan, Adapun kelebihan dari *scrapbook*, diantaranya:

1. Memiliki tampilan yang menarik dan interaktif, *scrapbook* disusun dari berbagai foto, gambar, dan catatan penting
2. Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan dan dapat menyajikan sebuah objek agar terlihat nyata melalui gambar atau foto
3. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
4. Mudah dibuat, disusun dan dipadupadankan antara gambar, catatan, dan hiasan
5. Bahan yang digunakan mudah didapatkan
6. Dapat dibuat dan didesain sesuai dengan keinginan

Disamping kelebihan media *scrapbook*, terdapat pula kelemahan dari *scrapbook* ini, yaitu:

1. Memerlukan waktu yang relatif lama dalam proses pembuatannya, tergantung pada kerumitan. Semakin rumit rancangan yang akan dibuat maka waktu yang dibutuhkan akan lebih lama
2. Penggunaan gambar yang terlalu kompleks dan berlebihan akan berdampak pada kurangnya pemusatan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan (Cholifah & Fauziah, 2021:187).

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini didukung dengan adanya penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai acuan. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan topik yang akan diteliti saat ini.

Tabel 2. 2
Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Sumber/Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1.	Tina Lisa Edtami, Rizka Andhika Putra, Ahyo Ruhyanto (Jurnal J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Volume 4, No. 1, 2023)	Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (<i>Project Based Learning</i>) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kawali	Hasil belajar di kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek (<i>project based learning</i>) lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Maka dari itu, metode pembelajaran berbasis proyek (<i>project based learning</i>) memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap hasil belajar siswa.
2.	Titin Nuraeni, Nurkholis, Fitri Aprianti, Dedeh (Jurnal Elementaria Edukasia Volume 6, No. 2 2023)	Implementasi Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD	Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya penggunaan model <i>project based learning</i> berbantuan media digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini ditandai dengan adanya peningkatan sebesar 40%, dari yang memperoleh ketuntasan belajar klasik sebesar 44% menjadi 84% setelah pelaksanaan pembelajaran dengan model ini.
3.	Devi Ria Arsitha, Katon Galih Setyawan, Dian Ayu Larasati, Hendri Prastiyono (Jurnal Dialektika Pendidikan IPS Volume 3, No. 2 2023)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Menggunakan Media <i>Scrapbook</i> Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dengan rata-rata sebesar 78,67 yang berarti lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas kontrol sebesar 72,71. Sehingga, terdapat perbedaan antara hasil belajar IPS siswa pada sub

No.	Sumber/Penulis	Judul	Hasil Penelitian
			materi pembangunan berkelanjutan yang dipengaruhi oleh model pembelajaran berbasis proyek menggunakan <i>scrapbook</i> .

Tabel 2. 3

Persamaan dan Perbedaan Penelitian Sebelumnya

No	Persamaan	Perbedaan
1	Menggunakan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> untuk mengukur hasil belajar siswa	Penelitian ini tidak menggunakan alat atau media bantu <i>Scrapbook</i>
2	Menggunakan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> untuk mengukur hasil belajar siswa	Menggunakan alat bantu media digital dengan subjek penelitiannya adalah siswa Sekolah Dasar.
3	Menggunakan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dengan bantuan media <i>scrapbook</i> untuk mengukur hasil belajar siswa	Variabel dependen yang diteliti ada dua, yaitu variabel kreativitas dan hasil belajar

2.3 Kerangka Pemikiran

Setiap gagasan memerlukan proses atau konsep untuk memudahkan dalam merumuskan pola pikir, sehingga perlu diciptakan kerangka pemikiran. Kerangka tersebut menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel. Menurut Sekaran (Sugiyono, 2019:95), kerangka berpikir atau kerangka konseptual adalah model konseptual tentang bagaimana suatu teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai isu penting.

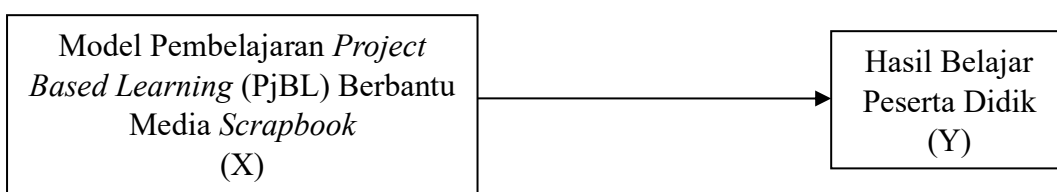
Landasan teori yang mendukung hasil belajar adalah teori belajar konstruktivisme, yang mana teori ini mengungkapkan peserta didik harus berpartisipasi secara aktif dalam pembuatan ide, pemahaman, dan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Sehingga, mereka mampu mengembangkan potensinya dan membangun pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang dan dikelola dengan cara yang mendorong peserta didik untuk mengorganisasi pengalaman mereka sendiri menjadi pengetahuan yang bermakna.

Permasalahan yang terjadi di tempat dilakukannya penelitian ini yaitu hasil belajar siswa yang masih dibawah KKM. Dengan adanya masalah ini, guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang mampu membangun interaksi yang baik antara siswa dengan guru, salah satu cara yang bisa guru lakukan yaitu dengan menerapkannya model pembelajaran yang mampu menekankan pada keaktifan peserta didik, salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Menurut Tholib & Rugaiyah (2022:704) model pembelajaran *project based learning* merupakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan sikap disiplin belajar pada siswa dan menjadikan mereka lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki, memecahkan masalah, memusatkan perhatian pada siswa, dan menciptakan produk dari hasil proyek. Dalam proses pembelajarannya guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan merasakan pengalaman langsung untuk memecahkan masalah dan mengerjakan suatu proyek berdasarkan permasalahan tersebut sehingga output yang dihasilkan berupa produk hasil dari kreativitas peserta didik. Keberhasilan proses belajar di kelas tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang inovatif, tetapi juga dipengaruhi oleh penggunaan media yang tepat salah satunya yaitu menggunakan bantuan media *Scrapbook*.

Media scrapbook merupakan alat bantu visual yang menarik dan kreatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karena hasil belajar yang optimal dapat dicapai melalui kualitas pembelajaran yang baik. Media *scrapbook* cocok untuk digunakan dalam pembelajaran karena didalamnya tersaji berbagai gambar dan foto yang dapat menarik perhatian siswa yang membuat materi pelajaran menjadi lebih hidup, mudah diingat, dan tidak akan mudah merasa jenuh ketika belajar. Dengan demikian siswa akan lebih mudah untuk memahami dan antusias dalam proses pembelajaran karena di dalamnya terdapat sesuatu yang baru yang dapat memperjelas suatu penyajian dan informasi. Oleh karena itu, penggunaan media scrapbook dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam dan berkesan.

Dengan pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat, dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan bantuan media *Scrapbook* diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Secara ringkas, kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 2. 1
Bagan Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:99), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan. Oleh karena itu, rumusan masalah dan kerangka berpikir adalah titik awal untuk merumuskan hipotesis. Hipotesis berfungsi sebagai landasan teoritis yang membantu dalam menyiapkan penelitian untuk mengungkap data empiris yang berkaitan dengan pengaruh dan keterlibatan komponen hipotesis. Hipotesis terdiri dari perumusan jelas dan sederhana yang bersifat deklaratif (menyatakan) tentang tanggapan potensialnya sebagai solusi tentatif terhadap masalah yang sedang dibahas (Syahza, 2021:86). Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ho: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Scrapbook* sebelum dan sesudah perlakuan.
Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Scrapbook* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Ho: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol

yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.

Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.

3. Ho: Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Scrapbook* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.

Ha: Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Scrapbook* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.