

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Model Pembelajaran

Kerangka konsep yang dikenal sebagai model pembelajaran menunjukkan cara sistematis (teratur) untuk mengatur kegiatan belajar, atau pengalaman, untuk mencapai tujuan belajar (kemampuan belajar) (Octavia, 2020). Model pembelajaran adalah strategi atau rencana yang digunakan oleh guru untuk membuat kurikulum (rencana pembelajaran) dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik (Sari et al., 2021). Model pembelajaran adalah strategi yang digunakan oleh guru untuk mengajar peserta didik mengenai topik tertentu. Pemilihan model ini harus disesuaikan dengan bahan terbuka yang digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Marfu'ah et al., 2022).

Dari beberapa hasil penelitian yang sudah dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah strategi yang digunakan oleh guru untuk mengatur kegiatan proses belajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2 Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Thomas, Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memungkinkan guru mengatur pembelajaran di kelas melalui kerja proyek. Dia percaya bahwa ini banyak digunakan untuk menggantikan pendekatan pengajaran tradisional yang menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran (Nababan et al., 2023). Sedangkan menurut Made Wena, pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memungkinkan guru mengelola pembelajaran di kelas dengan menggunakan kerja proyek. Jenis pekerjaan yang terdiri dari tugas-tugas kompleks berdasarkan pertanyaan dan masalah yang sangat menantang. Ini mengajarkan peserta didik untuk merencanakan, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan melakukan investigasi. Selain itu, memberikan mereka kesempatan untuk bekerja secara mandiri (Sastradiharja & Febriani, 2023).

Model pembelajaran *project based learning* (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran yang inovatif yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui penyelidikan mendalam tentang topik atau masalah yang sebenarnya. Menurut (Luthfi et al., 2024) Melalui kegiatan proyek yang membutuhkan kreativitas, kolaborasi, dan tanggung jawab individu untuk menyelesaikan tugas, model PjBL mendorong siswa untuk belajar secara aktif. Model ini menekankan keterlibatan langsung peserta didik dalam merancang, melaksanakan, dan melaporkan hasil proyek, sehingga proses belajar menjadi lebih signifikan. Selain itu, (Giwanti et al., 2020) Menegaskan bahwa PjBL tidak hanya dapat membuat produk fisik tetapi juga dapat membuat produk non-fisik seperti laporan, rencana, atau proposal yang menunjukkan kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritis. Hal ini menunjukkan bahwa proyek yang bersifat konseptual masih relevan dengan prinsip PjBL karena kegiatan tersebut melibatkan proses investigasi dan refleksi dalam konteks kehidupan nyata.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahawa *project based learning* adalah pembelajaran yang dimana guru memberikan pengajarannya melalui tugas *project*, hal tersebut dapat membantu peserta didik mendalami pelajaran terhadap masalah dan membuat keputusan. Oleh karena itu, proyek dalam PjBL dapat berupa praktik langsung atau karya konseptual seperti proposal usaha. Ini sesuai dengan konteks penelitian ini, di mana siswa membuat proyek tentang "proposal bisnis makanan internasional" dengan berpikir, berbicara, dan bekerja sama dalam kelompok.

2.1.3 Langkah Langkah Model *Project Based Learning*

Tabel 2. 1 Langkah Langkah model project based learning

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta didik
<i>Essential Question</i>	Guru memberikan permasalahan yang kompleks kepada masing masing peserta didik	Peserta didik menerima permasalahan yang kompleks dari guru

<i>Design a Plan for the Project</i>	Guru mengarahkan peserta didik membuat rancangan cara untuk membuat produk dari masalah yang sudah diberikan	Peserta didik Bersama kelompok membuat rancangan cara untuk membuat produk dari masalah yang diberikan oleh guru
<i>Create a Schedule</i>	Guru mengarahkan setiap kelompok untuk Menyusun jadwal pembuatan produk	Setiap kelompok berdiskusi untuk Menyusun jadwal pembuatan produk
<i>Monitoring the Student and the Progress of the Project</i>	Guru memfasilitasi peserta didik untuk menginvestigasi produk yang akan mereka buat	Peserta didik menginvestigasi produk yang akan mereka buat
<i>Assess the Outcome</i>	Guru mengawasi kemajuan produk yang peserta didik buat	Peserta didik membuat produk
<i>Evaluate the Experience</i>	Guru membimbing kelompok untuk mempresentasikan hasil produk yang mereka buat	Setiap kelompok mempresentasikan hasil produk yang telah dibuat

Sumber (Nababan et al., 2023)

Menurut (Nababan et al., 2023) Pendekatan pembelajaran yang dikenal sebagai Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) berfokus pada proses penyelesaian masalah di dunia nyata. Dalam pelaksanaannya, guru membantu, mengarahkan, dan menyatukan setiap langkah, mulai dari memberikan masalah, merancang solusi, menyusun jadwal, melakukan penyelidikan, hingga penilaian dan presentasi hasil. Peserta didik aktif menerima tantangan, merancang solusi, mengatur waktu, melakukan penelitian, membuat produk, dan menyajikan hasil.

2.1.4 Karakteristik Model *Project Based Learning*

Project-Based Learning adalah model pembelajaran yang melibatkan proyek nyata untuk mengajarkan peserta didik konsep. Karakteristik pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah sebagai berikut:

1. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan pengevaluasi produk kerja
2. Menggunakan proyek sebagai media pembelajaran
3. Memulai pembelajaran dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari peserta didik
4. Tekanan pembelajaran kontekstual
5. Menjadikan produk sederhana sebagai hasil pembelajaran proyek.

Sumber (Sastradiharja & Febriani, 2023)

2.1.5 Kelebihan dan Kekurang Model *Project Based Learning*

1. Kelebihan Model *Project Based Learning*

- a. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.
- b. Memberikan kesempatan untuk belajar dalam berbagai disiplin ilmu.
- c. Memberikan peluang unik bagi pendidik untuk membangun hubungan dengan peserta didik sebagai fasilitator.
- d. Memberikan kesempatan untuk membangun hubungan dengan komunitas yang besar.
- e. Membantu peserta didik lebih aktif dan berhasil dalam memecahkan masalah.

2. Kekurangan Model *Project Based Learning*

- a. Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- b. Membutuhkan banyak biaya.
- c. Banyak peserta didik merasa nyaman dengan kelas konvensional, dimana guru memiliki peran penting di kelas.
- d. Peserta didik yang memiliki masalah dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan menghadapi kesulitan.
- e. Ada kemungkinan peserta didik tidak terlibat aktif dalam kelompok kerja, sehingga sulit bagi mereka untuk memahami topik (Nababan et al., 2023).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa menggunakan model *project based learning* dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Kelebihannya yaitu peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran dan mampu memecahkan permasalahan yang sulit sedangkan kekurangannya sendiri yaitu jika ada peserta didik yang kurang mengerti mengenai permasalahan yang diberikan oleh guru, maka peserta didik cenderung tidak terlibat aktif dalam pembelajaran.

2.1.6 Metode *Flipped Classroom*

Flipped Classroom adalah pendekatan yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan interaksi satu sama lain sambil mengurangi jumlah instruksi langsung yang digunakan. Dalam *flipped classroom*, aktivitas pembelajaran, keterlibatan peserta didik, dan podcasting. Peserta didik pertama kali menerima pelajaran melalui video pembelajaran yang sudah dikemas, yang harus mereka tonton (Meilisa & Pernanda, 2020). Sedangkan menurut (Khurin In Ratnasari et al., 2023) adalah pendekatan belajar di mana peserta didik melihat materi pelajaran melalui video sebelum kelas dan kemudian menghadiri kelas untuk berbicara dan bertukar pikiran. Diharapkan bahwa kegiatan ini mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara proaktif dalam proses belajar, sehingga mereka dapat memahami materi dengan baik.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *flipped classroom* adalah metode pembelajaran yang dimana peserta didik belajar di luar kelas atau di rumah dan mengerjakan tugas di sekolah dan guru memberikan materinya melalui video, penerapan metode *flipped classroom* mampu membuat peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik.

2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan *Flipped Classroom*

Menurut (Eko Sumanto, 2021) berikut adalah beberapa kelebihan dari metode *Flipped Classroom* adalah sebagai berikut;

1. Metode *Flipped Classroom* dapat menghemat waktu karena materi pembelajaran telah dibagikan sebelum kelas dimulai

2. Mampu menghasilkan eksplorasi dan elaborasi yang luas dan mendalam karena guru dan peserta didik memiliki kesempatan untuk membahas hal hal penting
3. Guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran
4. Metode *flipped classroom* dapat menjadi pemacu kreatifitas Guru

Selanjutnya ada kelemahan dari metode *Flipped Classroom* adalah sebagai berikut;

1. Tidak semua institusi Pendidikan mempunyai prasarana yang diperlukan untuk menunjang terlaksananya metode *flipped classroom*
2. Dapat menimbulkan stress bagi peserta didik karena peserta didik memiliki tugas tambahan untuk mempelajari materi pembelajaran, dan beberapa peserta didik tidak mau atau tidak mampu melakukannya
3. Tidak ada yang dapat memastikan apakah peserta didik benar benar sudah menonton video pembelajaran yang dibuat oleh guru atau belum (Khafifatul, 2022)

Sedangkan menurut (Khairani, 2021) kelebihan model pembelajaran *flipped classroom* adalah sebagai berikut ;

1. Kegiatan didalam kelas dengan proses pra pembelajaran memberi peserta didik kesempatan untuk berkolaborasi (kerja kelompok), belajar Bersama dan menarik.
2. Terjadi komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik.
3. Guru dengan mudah memiliki kesempatan untuk meninjau kembali rencana pembelajaran.
4. Peserta didik mempunyai kesempatan penuh untuk mengerjakan tugas mereka sendiri dan dibantu oleh guru.
5. Guru dapat memastikan bahwa setiap peserta didik memahami konsep atau materi yang diajarkan sebelum melanjutkan ke materi berikutnya.
6. Dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik sesuai dengan tujuan pembelajaran mereka.

Kelemahan model pembelajaran *Flipped Classroom* adalah sebagai berikut;

1. Peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi mengalami kesulitan

2. Tidak tersedianya internet di beberapa tempat (misalnya, di daerah yang tidak memiliki listrik, telepon, komputer atau handphone)
3. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menyelesaikan soal-soal internet
4. Kurangnya kemampuan guru dalam mengakses komputer
5. Pergeseran guru dari yang semula menggunakan teknologi pembelajaran konvensional ke yang sekarang memerlukan pengetahuan TIK
6. Kurangnya interaksi antara peserta didik dan guru

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa dalam penggunaan model *flipped classroom* ini masih mempunyai beberapa kekurangan dan kelebihan. Kelebihan nya sendiri adalah sebagai berikut;

1. Guru dapat memastikan bahwa setiap peserta didik paham dengan materi yang diajarkan sebelum melanjutkan ke materi berikutnya
2. Dapat membantu peserta didik untuk berkolaborasi dengan teman sebayanya terkait materi yang akan diajarkan oleh guru
3. Memungkinkan waktu di kelas digunakan untuk diskusi dan elaborasi yang mendalam antara guru dan peserta didik
4. Memungkinkan terjadinya peningkatan komunikasi antara guru dan peserta didik, yang mendukung interaksi yang lebih efektif

Sedangkan kekurangan dari penggunaan model *flipped classroom* adalah sebagai berikut;

1. Tidak semua institusi Pendidikan mempunyai prasarana untuk mendukung pengaplikasian model *flipped classroom*
2. Tidak semua peserta didik membaca materi yang akan diajarkan oleh guru
3. Model ini dapat menimbulkan stress bagi peserta didik karena adanya tugas untuk mempelajari materi sebelum kelas dimulai
4. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran, yang memungkinkan peserta didik kurang mengerti pada saat proses belajar

2.1.8 Indikator *Project Based Learning* Berbantuan Metode *Flipped Classroom*

Menurut (Afdar et al., 2024) indikator *Project Based Flipped Classroom* adalah sebagai berikut;

1. Keterlibatan peserta didik

Hal ini mencakup pada pengamatan seberapa siap peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelas yang menunjukkan minat mereka pada *project*.

2. Hasil belajar

Peningkatan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran diukur melalui penilaian seperti *pretest* dan *posttest*.

3. Keterampilan kolaboratif

Kemampuan peserta didik untuk bekerja sama dalam *project*, berbagi informasi, dan memecahkan masalah dalam diskusi kelas.

4. Berpikir kritis

Mengevaluasi kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berbasis *project*. Tugas atau penugasan tertentu dapat digunakan untuk menilai kemajuan ini

5. Integrasi teknologi

Penggunaan alat dan sumber daya digital untuk mendukung pembelajaran di rumah (seperti menonton video) dan di kelas (seperti *project* kolaborasi)

6. Umpan balik

Hal ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bertanya kepada guru dan teman sejawat mereka selama *project*, yang meningkatkan pengalaman belajar.

2.1.9 Hasil Belajar

Pada dasarnya, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang setelah mengikuti proses belajar mengajar tertentu, yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan yang dialami peserta didik disebabkan oleh proses belajar mengajar, yaitu proses yang dilakukan peserta didik melalui program dan kegiatan

yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru selama proses pengajaran. Hasil belajar peserta didik menentukan kemampuan dan perkembangan peserta didik serta tingkat keberhasilan pendidikan (Yandi et al., 2023). Hasil belajar adalah pernyataan yang menjelaskan pengetahuan atau keterampilan yang harus dimiliki peserta didik setelah diberikan tugas, yang membantu peserta didik memahami mengapa pengetahuan dan keterampilan tersebut akan bermanfaat bagi mereka (Bramantha, 2021).

Dari penjelasan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari apa yang diperoleh oleh peserta didik dalam proses belajar, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.

2.1.10 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Syah, faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi beberapa bagian yaitu

1. Faktor internal

Faktor internal memiliki berbagai aspek yang dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik, yaitu diantaranya kondisi fisik dan kondisi psikologis yang keduanya mempengaruhi cara peserta didik belajar dan berinteraksi di kelas

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi pembelajaran peserta didik tidak berasal dari dalam diri mereka sendiri. Faktor-faktor ini terbagi menjadi dua kategori utama yaitu lingkungan sosial dan non-sosial. Lingkungan yang positif dan mendukung dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, sedangkan lingkungan yang negatif dapat menghambat pembelajaran.

3. Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar adalah kategori upaya belajar peserta didik yang mencakup pendekatan dan Teknik yang digunakan peserta didik untuk mempelajari materi

Sumber (Damayanti, 2022).

Menurut (Siregar, 2021) hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara dua faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor internal

Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik adalah aspek fisiologis yaitu kondisi umum jasmani, yang menunjukkan tingkat kebugaran tubuh dan sendi-sendinya yang dapat berdampak pada semangat dan intensitas peserta didik dalam belajar. Selain itu juga ada aspek psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor sosial. Faktor sosial yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik meliputi lingkungan sosial Masyarakat, lingkungan sosial keluarga dan lingkungan sosial sekolah.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri yang meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis, lalu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah lingkungan Masyarakat, keluarga dan lingkungan sekolah, dimana peserta didik dapat mendapatkan motivasi untuk meraih hasil belajar yang tinggi.

2.1.11 Indikator Hasil Belajar

Menurut Muhibbin, menuliskan jenis dan indikator hasil belajar peserta didik diantaranya;

1. Ranah Kognitif

Terdapat beberapa indicator dalam ranah ini yaitu, mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif mencakup beberapa indicator termasuk penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan.

3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik mencakup beberapa indikator yaitu, keterampilan bergerak dan bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan nonn verbal Sumber (Krisnayanti & Wijaya, 2022).

Adapun menurut Gagne ada lima kemampuan yang dapat ditinjau dari hasil belajar yaitu;

1. Informasi verbal

Informasi verbal merupakan kemampuan untuk mengkomunikasikan pengetahuan tentang fakta secara lisan dikenal sebagai kapasitas informasi verbal. Hal ini dapat diperoleh melalui berbicara, membaca buku, dan metode lainnya. Informasi ini dapat dikelompokkan ke dalam kategori seperti fakta, prinsip, atau nama generalisasi.

2. Keterampilan intelektual

Keterampilan intelektual adalah kemampuan untuk membedakan, memahami konsep, aturan, dan memecahkan masalah dikenal sebagai keterampilan intelektual. Pelajarilah keterampilan ini.

3. Strategi kognitif

Strategi kognitif adalah kemampuan untuk menyusun dan mengembangkan proses berpikir melalui pengumpulan, analisis, dan sintesis.

4. Sikap

Sikap adalah respon yang diberikan seseorang terhadap suatu objek didasarkan pada penilaian stimulus tersebut. mungkin bersifat positif atau negatif, tergantung pada evaluasi item yang dimaksud.

5. Keterampilan motorik

Keterampilan motorik adalah keterampilan belajar yang dapat dilihat dari kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan otot yang diperlihatkan dalam belajar (Ardani, 2020).

Penelitian ini hanya berfokus pada pengukuran hasil belajar pada ranah kognitif karena ranah kognitif lebih mudah diukur secara objektif dengan instrumen tes seperti *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, data yang dikumpulkan dapat dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui apakah ada peningkatan dalam hasil belajar. Aspek afektif dan psikomotor juga penting, tetapi untuk mengukurnya

diperlukan observasi yang lebih mendalam dan waktu yang lebih lama. Fokus utama penelitian adalah domain kognitif. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya waktu penelitian dan fokus penelitian yang ingin melihat bagaimana model pembelajaran berdampak pada peningkatan pengetahuan (pemahaman konsep).

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Peneliti menampilkan beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

Tabel 2. 2Penelitian Yang Relevan

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Fitrah M, Sofroniou, Setiawan, dan Widiastuti,	<i>The Impact of Integrated Project-Based Learning and Flipped Classroom on Students' Computational Thinking Skills: An Embedded Mixed-Methods Study</i>	<i>Education Sciences</i> , Vol. 15, No. 4, 2025	Model PjBL + <i>Flipped Classroom</i> secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir komputasional siswa (terutama dekomposisi & abstraksi) dibandingkan model tradisional.
2.	Ruslan R, Lu'mu, L., M Fakhri dan Ahmar.	<i>Effectiveness of the Flipped Project-Based Learning Model Based on Moodle LMS to Improve Student</i>	<i>Education Sciences</i> , Vol. 14, No. 9, 2024	Model Flipped Project-Based Learning terbukti meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemecahan

		<i>Communication and Problem-Solving Skills in Learning Programming</i>		masalah siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.
3.	Alessa, I. A., & Hussein, S.	<i>Using Traditional and Modern Teaching Methods on the Teaching Process from Teachers' Own Perspective</i>	<i>Research in Educational and Social Sciences</i> (RESS Journal), Vol. 4, No. 1, 2023	Guru cenderung memilih metode tradisional karena mudah diterapkan, namun metode ini membatasi kreativitas dan partisipasi aktif siswa dalam belajar.
4.	Ika Listiqowati, Budijanto, Sumarmi, dan I Nyoman Ruja	<i>The Impact of Project-Based Flipped Classroom (PjBFC) on Critical Thinking Skills</i>	<i>International Journal of Instruction</i> Vol.15, No.3 2022	Berdasarkan hasil penelitian, model PjBFC efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam mata kuliah MPPG daring. Selain itu, model PjBFC merupakan model

				pembelajaran alternatif yang dapat membangun kemampuan berpikir kritis untuk menghadapi tantangan abad ke-21.
5.	Laghari, S.	<i>Impact of Traditional Teaching Methodologies on the Performance of Students at Primary Level</i>	<i>Annals of Human and Social Sciences</i> , Vol. 5, No. 2, 2024	Metode tradisional efektif meningkatkan penguasaan konsep dasar, tetapi kurang mendorong keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif siswa.
6.	Anastassis Kozanitis dan Lucian Nenciovici	Effect of active learning versus traditional lecturing on the learning achievement of college students	Higher Education 2023, Vol 86	Hasil penelitian menunjukkan strategi pembelajaran aktif seperti flipped learning, diskusi dan proyek

		in humanities and social sciences: a meta-analysis		kolaboratif mampu meningkatkan prestasi akademik yang lebih signifikan dibandingkan dengan metode ceramah tradisional.
--	--	---	--	---

Tabel di atas menunjukkan bahwa PjBL meningkatkan berbagai hasil belajar peserta didik, seperti kreativitas, penyelesaian masalah, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar mata pelajaran tertentu. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa PjBL adalah model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa PjBL dapat diterapkan dalam berbagai variasi kelas, seperti *flipped class*, kontekstual, atau berbasis masalah.

Tabel 2. 3 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Yang Relevan

Persamaan	Perbedaan
Penelitian <i>menggunakan project based learning</i> (PjBL) sebagai metode inti. Beberapa mengkombinasikan dengan metode lain seperti <i>flipped classroom</i> atau pendekatan kontekstual	Variasi implementasi PjBL, beberapa peneliti menekankan aspek spesifik seperti kemampuan berpikir kritis, <i>problem solving</i> kreativitas, keaktifan dan peningkatan hasil belajar secara umum.

2.3 Kerangka Berfikir

Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* mengemukakan bahwa kerangka berfikir menunjukkan bagaimana teori berinteraksi dengan berbagai elemen yang telah ditentukan sebagai masalah penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis bagaimana variabel yang akan diteliti berhubungan dengan satu sama lain. Oleh karena itu, perlu dijelaskan bagaimana variabel

independent dan variabel dependen berinteraksi secara teoritis. Jika ada variabel moderator dan intervensi dalam penelitian, maka perlu dijelaskan mengapa mereka digunakan. Selanjutnya hubungan antara variabel tersebut dibangun menjadi paradigma penelitian harus di daasarkan pada kerangka berfikir (Sugiyono, 2015).

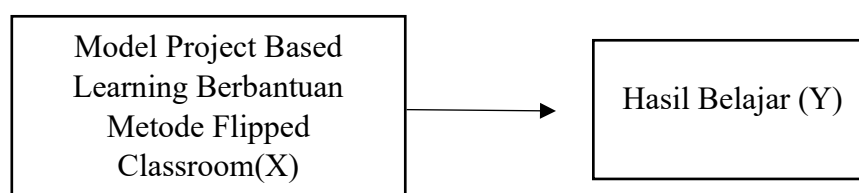
Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme Lev Vygotsky dalam teorinya ia berpendapat bahwa interaksi sosial adalah koponen terpenting yang dapat membentuk pengetahuan, dan hubungan antara individu dan lingkungan sosial sangat penting untuk pembentukan pengetahuan yang dapat memicu perkembangan kognitif. Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak akan belajar secara efektif dan efisien jika mereka bekerja sama dengan anak-anak lain dan dalam lingkungan yang mendukung di bawah bimbingan orang yang lebih mampu, seperti guru atau orang dewasa. Begitu pula dengan teori belajar penemuan Jerome Bruner, yaitu belajar untuk pengembangan kognitif peserta didik. Jika Piaget mengatakan bahwa pertumbuhan kognitif mempengaruhi perkembangan bahasa peserta didik, tetapi Bruner mengatakan bahwa perkembangan bahasa peserta didik sangat mempengaruhi perkembangan kognitif mereka. Perkembangan kognitif seseorang terjadi dalam tiga tahap, yang ditentukan oleh cara mereka melihat kondisi lingkungan mereka (Tohari & Rahman, 2024).

Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dan *flipped classroom* adalah pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan membuat mereka lebih aktif, mandiri, dan bekerja sama. Menurut teori konstruktivisme Lev Vygotsky, pembelajaran yang optimal terjadi ketika peserta didik berinteraksi dalam lingkungan sosial yang mendukung. Hal ini terutama terjadi dengan scaffolding dan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). *Zone of Proximal Development* atau ZPD adalah gagasan yang diusulkan oleh psikolog Rusia Lev Vygotsky. ZPD adalah istilah yang mengacu pada perbedaan antara tingkat perkembangan seorang anak (apa yang dapat mereka lakukan secara mandiri) dan tingkat perkembangan potensi (apa yang dapat mereka capai dengan bantuan atau bimbingan dari orang lain, seperti orang tua, guru, atau teman sebaya yang lebih mampu). Metode *Flipped Classroom* memungkinkan peserta didik mempelajari konsep dasar secara mandiri dengan menggunakan berbagai sumber

di luar kelas, seperti modul digital, video, atau artikel. Dengan demikian, waktu di kelas dapat dikonsentrasikan pada kegiatan yang lebih mendalam seperti diskusi, pemecahan masalah, dan penerapan konsep dalam proyek berbasis PjBL. Pendekatan ini mendukung pembelajaran aktif karena peserta didik memiliki lebih banyak kesempatan untuk meningkatkan pemahaman mereka sendiri dan bekerja sama dengan guru dan rekan secara lebih efektif dalam menyelesaikan proyek. Prinsip *scaffolding* juga mendukung penggunaan PjBL dalam model kelas berputar, dimana guru bertindak sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan sesuai kebutuhan peserta didik. Peserta didik ZPD dapat lebih memahami dengan bantuan teman sebaya dan guru karena adanya interaksi sosial dalam kelompok proyek. Hal ini dianggap dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah, sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, kombinasi PjBL dan *flipped classroom* dapat menjadi strategi yang bagus untuk membuat pengalaman belajar lebih bermakna. Ini juga dapat menyesuaikan pengalaman belajar dengan kebutuhan unik peserta didik dan meningkatkan keterampilan yang diperlukan untuk pembelajaran modern.

Dalam kerangka berfikir peneliti akan memaparkan konsep dari judul penelitian. Adapun kerangka berfikir peneliti dapat dideskripsikan dalam bagan dibawah ini:

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir



2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang berarti “dibawah”, dan “*thesa*” yang berarti “kebenaran”, yang menunjukkan sifat sementara dari suatu solusi untuk masalah penelitian. Menurut Moh. Nazir hipotesis adalah jawaban sementara untuk masalah penelitian yang harus diuji dengan data empiris. Dalam upaya memahami fenomena, hipotesis bersifat *tentative* dan merupakan asumsi

atau hipotesis yang berkaitan dengannya. Hipotesis dapat dianggap sebagai pernyataan yang memberikan dasar dan garis besar untuk verifikasi penelitian. mereka memberikan gambaran singkat tentang hubungan antara fenomena kompleks yang ingin dipelajari, terlepas dari fakta bahwa hipotesis merupakan kesimpulan, ia masih belum lengkap dan perlu dibuktikan melalui analisis data empiris (Sembiring et al., 2022).

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini dapat merumuskan hipotesis sebagai berikut

- Ha : Terdapat adanya perbedaan hasil belajar prakarya kewirausahaan pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Metode *Flipped Classroom* di kelas ekperimen.
- Ha : Terdapat adanya perbedaan hasil belajar prakarya kewirausahaan dengan diterapkannya model pembelajaran *Konvensional* di kelas kontrol pada pengukuran awal dan akhir.
- Ha : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar prakarya kewirausahaan pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Metode *Flipped Classroom* di kelas ekperimen dan kelas kontrol dengan diterapkannya model pembelajaran *Konvensional*.