

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Pembelajaran

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dari definisi tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran mencakup dua aktivitas utama, yakni belajar dan mengajar. Menjelaskan bahwa mengajar merupakan usaha untuk membelajarkan peserta didik agar mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, sehingga terjadi perubahan pada diri peserta didik baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Helmiati, 2019).

Mata Pelajaran Geografi berperan penting dalam mengembangkan keterampilan yang dapat membekali peserta didik untuk berkarya dan meningkatkan kemampuannya (Sutratatma, 2015). Geografi merupakan ilmu yang bersifat kompleks dengan cakupan objek material yang sangat luas. Secara umum, Geografi mempelajari aspek fisik maupun sosial dalam kehidupan manusia (Aksa, 2019). Sementara itu, Ikatan Geografi Indonesia (IGI) mendefinisikan Geografi sebagai ilmu yang menelaah persamaan dan perbedaan geosfer dengan menggunakan pendekatan kewilayahan dan lingkungan dalam konteks keruangan.

2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan rancangan kegiatan belajar yang direncanakan dan ditampilkan secara sistematis dari awal hingga akhir oleh pendidik. Dengan kata lain, model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka yang memayungi penerapan pendekatan, metode, strategi, serta teknik pembelajaran (Helmiati, 2019). Model pembelajaran adalah cara yang telah dipersiapkan guru untuk mendorong peserta didik melakukan aktivitas belajar. Dalam praktiknya, model pembelajaran dirancang agar menarik, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan secara

efektif dan efisien, berperan aktif dalam proses belajar, memahami materi dengan lebih mudah, mampu mengerjakan tugas dengan baik, serta dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kegiatan pembelajaran (Soesilo et al., 2022).

Dari berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau cara yang digunakan pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran secara menyeluruh, yang mencakup penerapan metode, pendekatan, strategi, dan teknik tertentu guna mewujudkan tujuan pembelajaran secara optimal.

2.1.3 Ciri – Ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki beberapa karakteristik menurut (Istiyani, 2021), yaitu:

- 1) Setiap model memiliki visi dan tujuan pendidikan tertentu. Misalnya, model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir induktif peserta didik.
- 2) Dapat dijadikan acuan dalam melakukan perbaikan proses belajar mengajar di kelas.
- 3) Memiliki komponen pelaksanaan yang meliputi tahapan atau langkah-langkah pembelajaran, bentuk interaksi atau reaksi, sistem sosial, serta sistem pendukung. Keempat aspek tersebut menjadi pedoman guru dalam menerapkan model pembelajaran.
- 4) Memberikan dampak atau pengaruh tertentu terhadap hasil belajar, salah satunya berupa peningkatan capaian belajar peserta didik.
- 5) Menjadi dasar dalam penyusunan rencana pembelajaran sesuai dengan model yang dipilih.

2.1.4 Teori Belajar Yang Melandasi Penelitian

Teori belajar pada dasarnya menguraikan bagaimana proses belajar berlangsung pada diri seseorang. Melalui teori belajar, kita dapat memahami mekanisme seorang individu dalam memperoleh pengetahuan. Pemahaman ini sangat membantu guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dengan kata lain, penguasaan guru terhadap teori belajar memungkinkan mereka mengorganisasi kegiatan pembelajaran dengan lebih baik sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar secara optimal.

Teori yang menjadi dasar penelitian ini adalah teori konstruktivisme. *Tran Vui* dalam (Lathifah et al., 2024) menjelaskan bahwa konstruktivisme merupakan teori belajar yang bertumpu pada pengalaman individu. Teori ini menegaskan bahwa setiap manusia memiliki peluang untuk mengembangkan kemampuan serta memperluas pengetahuan yang sudah dimilikinya. Secara bahasa, istilah konstruktivisme berasal dari kata Inggris *to construct* dan kata Latin *construere* yang berarti menyusun atau membangun suatu struktur.

Selanjutnya, menurut (Budyastuti & Fauziati, 2021) konstruktivisme merupakan teori yang menggambarkan bagaimana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman yang dialami. Menurut Suparno (2013:7) dalam bukunya *Filsafat Konstruktivisme*, berpandangan bahwa belajar merupakan proses dimana peserta didik membangun pengetahuan melalui keterlibatan secara langsung dan interaksi sosial. Pengetahuan dalam pandangan ini tidak dipahami sebagai kumpulan fakta yang harus dihafal secara pasif, melainkan hasil konstruksi pribadi yang berkembang. Implikasi dari paradigma konstruktivis ini menggeser peran guru dari sekadar pemberi informasi menjadi seorang fasilitator. Sehingga memungkinkan peserta didik untuk menciptakan situasi belajar yang memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, bereksperimen, dan menemukan konsep secara mandiri. Teori ini menekankan penyediaan ruang bagi peserta didik untuk mengontekstualkan pengetahuan dengan realitas di lapangan. Pendekatan ini juga menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student centered learning*), dimana proses belajar berfokus pada bagaimana siswa memahami dan mengembangkan makna dari informasi yang diperoleh. Teori konstruktivisme menjadi dasar bagi munculnya berbagai model pembelajaran modern seperti *Project Based Learning* (PjBL).

Perkembangan teori konstruktivisme dipengaruhi oleh pemikiran Piaget dan Vygotsky. Menurut Piaget dalam (Azzahra, 2025), pengetahuan berkembang melalui proses asimilasi dan akomodasi, yakni mengolah

informasi baru berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki serta menyesuaikan struktur kognitif untuk memahami berbagai fenomena. Piaget meyakini bahwa perkembangan kognitif anak terjadi melalui tahap-tahap universal dan anak membangun pengetahuannya sendiri saat berinteraksi dengan lingkungannya

Sementara itu, Vygotsky berpendapat bahwa fungsi mental tingkat tinggi seseorang berasal dari interaksi sosial dengan lingkungan budaya dan masyarakat di sekitarnya. Area ini dikenal sebagai *zone of proximal development* (ZPD), yaitu jarak antara pencapaian tingkat perkembangan aktual (kemampuan memecahkan masalah secara mandiri) dan tingkat perkembangan potensial (kemampuan memecahkan masalah dengan bimbingan orang lain). Dengan demikian, aktivitas pembelajaran yang mengedepankan interaksi sosial seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, serta pembelajaran berbasis masalah menjadi sangat relevan dengan prinsip konstruktivisme, mengingat strategi tersebut secara aktif melibatkan pertukaran gagasan dalam konteks sosial. (Wardani et al., 2023).

Tall dalam (Rohaendi & Laelasari, 2020) menyatakan bahwa teori Piaget dan Vygotsky berada dalam aliran konstruktivis, namun keduanya juga memiliki keterkaitan dengan pendekatan sosial dan kognitif. Aliran konstruktivisme dianggap memiliki kesamaan dengan pendekatan sosial sekaligus terhubung dengan aliran kognitif.

Dengan demikian, teori konstruktivisme yang berakar dari pemikiran Piaget dan Vygotsky menjadi landasan penting bagi penelitian ini. Konstruktivisme memandang peserta didik sebagai individu aktif yang membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung maupun interaksi dengan lingkungan sosialnya.

2.1.5 Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek yang kini lebih dikenal dengan istilah *Project Based Learning* (PjBL), merupakan suatu model pembelajaran dimana guru mengelola proses belajar melalui penugasan yang diwujudkan dalam bentuk proyek.

Menurut Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, metode proyek didefinisikan sebagai tugas yang diberikan pendidik kepada peserta didik berupa rangkaian kegiatan yang memanfaatkan objek dari lingkungan sekitar atau aktivitas sehari-hari. Proyek tersebut dapat dikerjakan secara individu maupun kelompok. Istilah “proyek” sendiri berasal dari bahasa Latin *proyektum*, yang bermakna tujuan, rancangan, atau rencana.

Pembelajaran berbasis proyek ini merupakan gagasan dari John Dewey mengenai konsep *learning by doing*. Konsep ini menekankan bahwa belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui tindakan nyata yang dilakukan secara langsung sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui pendekatan ini, peserta didik dilatih untuk menguasai suatu pekerjaan atau aktivitas melalui rangkaian langkah yang terstruktur hingga mencapai tujuan yang diharapkan.

2.1.6 Pembelajaran *Project Based Learning*

a. Pengertian *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang banyak dikembangkan di negara-negara maju, termasuk Amerika Serikat. Dalam bahasa Indonesia, istilah ini berarti pembelajaran berbasis proyek. Secara lebih luas, *The George Lucas Educational Foundation* memberikan beberapa penjelasan mengenai *Project Based Learning* (PjBL), yaitu:

- 1) *Project Based Learning* (PjBL) berbasis pada kurikulum dan standar pembelajaran. Model ini menuntut adanya standar isi yang jelas dalam kurikulum. Proses pembelajaran dimulai dengan pertanyaan penuntun yang kemudian dijawab melalui kegiatan proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai mata Pelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami elemen penting serta prinsip utama dari disiplin ilmu yang sedang dipelajari.
- 2) *Project Based Learning* (PjBL) menekankan pada pertanyaan atau masalah yang dapat dijawab oleh setiap peserta didik. Guru maupun peserta didik merumuskan pertanyaan penuntun (*guiding question*)

yang menjadi dasar proses pembelajaran. Karena setiap peserta didik memiliki gaya belajar berbeda, model ini memberi ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi materi dengan cara yang bermakna sesuai karakteristik masing-masing. Melalui kegiatan eksploratif dan kolaboratif, peserta didik pada akhirnya diarahkan untuk menemukan jawaban dari pertanyaan penuntun tersebut.

- 3) *Project Based Learning* (PjBL) mendorong peserta didik untuk meneliti isu atau topik yang berhubungan dengan permasalahan nyata, sekaligus mengintegrasikan berbagai mata Pelajaran. Dengan cara ini, peserta didik dapat melihat keterhubungan antar konsep secara menyeluruh (holistic). Selain itu, kegiatan pembelajaran berbasis proyek juga memungkinkan peserta didik melakukan penyelidikan mendalam terhadap masalah dunia nyata yang relevan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka.
- 4) *Project Based Learning* (PjBL) mendukung peserta didik dalam melaksanakan tugas-tugas yang bersifat abstrak maupun intelektual untuk mengkaji permasalahan yang kompleks. Peserta didik dilatih untuk mengeksplorasi, menilai, menafsirkan, serta mensintesis informasi melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang menuntut peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri dan menunjukkan pemahaman baru dalam berbagai bentuk representasi. Model ini mengubah pengalaman belajar peserta didik dari yang bersifat konvensional menjadi lebih nyata, karena melibatkan mereka secara aktif dalam pengambilan keputusan, pemecahan masalah, penyelesaian tugas, hingga menghasilkan produk berupa proyek.

b. Prinsip Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu bentuk pembelajaran inovatif yang menekankan pada penerapan belajar kontekstual melalui kegiatan yang bersifat kompleks. Model ini diyakini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna,

dan relevan bagi peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa prinsip utama menurut (Rahma, 2017), yaitu:

- 1) Prinsip Keterpusatan (*Centrality*), menekankan bahwa proyek bukan sekadar tambahan, melainkan inti dari kurikulum. Melalui kerja proyek, peserta didik mempelajari konsep-konsep pokok dari suatu bidang pengetahuan. Dengan demikian, proyek menjadi pusat strategi pembelajaran di kelas.
- 2) Prinsip Pertanyaan pendorong atau penuntun (*driving Question*), yaitu proyek selalu berfokus pada suatu permasalahan atau pertanyaan kunci yang mendorong peserta didik untuk berusaha memahami serta menemukan prinsip utama dari suatu disiplin ilmu.
- 3) Prinsip Investigasi konstruktif (*Constructive Investigation*), menekankan bahwa pembelajaran berbasis proyek harus berorientasi pada pencapaian tujuan melalui kegiatan inkuiri, pembentukan konsep, dan pemecahan masalah. Proyek yang dipilih hendaknya mampu menstimulasi peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri dalam menghadapi persoalan nyata.
- 4) Prinsip Otonomi (*Autonomy*), memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk mandiri dalam proses pembelajaran. Peserta didik diberi kebebasan menentukan pilihan, bekerja dengan pengawasan minimal, serta bertanggung jawab atas aktivitas belajarnya.
- 5) Prinsip Realistis (*Realism*), mengharuskan proyek bersifat nyata dan berhubungan langsung dengan kehidupan. Tantangan yang diberikan bukan sekadar simulasi, melainkan masalah autentik yang solusinya dapat diterapkan di lapangan. Oleh karena itu, guru perlu merancang pengalaman belajar yang kontekstual, salah satunya dengan melibatkan peserta didik dalam kegiatan yang berhubungan dengan dunia kerja sesungguhnya.

c. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model *Project Based Learning* (PjBL) berfokus pada permasalahan yang bersifat kontekstual. Secara umum, pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek berlangsung dalam rentang waktu 2 hingga 8 minggu (Ariani et al., 2016). Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan pertanyaan mendasar. Proses pembelajaran diawali dengan perumusan pertanyaan utama yang dapat menantang peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar. Topik yang

dipilih harus sesuai dengan realitas kehidupan sehari-hari serta mendorong terjadinya investigasi mendalam.

- 2) Mendesain perencanaan proyek. Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peserta didik. Dalam perencanaan tersebut ditetapkan aturan, pemilihan aktivitas yang relevan untuk menjawab pertanyaan mendasar, integrasi antar mata Pelajaran yang memungkinkan, serta identifikasi alat dan bahan yang dapat digunakan dalam penyelesaian proyek.
- 3) Menyusun jadwal. Guru bersama peserta didik merancang jadwal penyelesaian proyek. Tahapan ini meliputi:
 - Menentukan alur waktu penyelesaian proyek.
 - Menetapkan batas waktu (*deadline*) pengerjaan.
 - Mengarahkan peserta didik untuk merancang cara baru.
 - Membimbing ketika ada langkah yang tidak sesuai dengan tujuan proyek.
 - Meminta peserta didik memberikan alasan atas pemilihan strategi yang digunakan.
- 4) Memantau pelaksanaan dan perkembangan proyek. Guru bertugas melakukan pengawasan dan pendampingan terhadap aktivitas peserta didik selama pengerjaan proyek, serta memberikan fasilitasi pada setiap tahap proses.
- 5) Mengujikan hasil proyek. Penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian standar, menilai perkembangan peserta didik, memberikan umpan balik mengenai tingkat pemahaman mereka, serta menjadi dasar bagi guru dalam menyusun strategi pembelajaran selanjutnya.
- 6) Mengevaluasi kegiatan. Pada tahap ini, guru dan peserta didik melakukan refleksi bersama terhadap keseluruhan proses dan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek menjadi sarana yang efektif dalam proses pembelajaran karena mampu mengembangkan

kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik secara terpadu (Nirmayani, 2021).

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

Menurut Anggraini et all. (2020) tujuan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) antara lain:

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang luas kepada peserta didik dalam menghadapi permasalahan secara langsung;
- 2) Mengembangkan keterampilan serta kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang dialami.

Adapun Sintaks Model *Project Based Learning* (PjBL) dapat dilihat pada tabel:

Tabel 2. 1 Sintaks Model *Project Based Learning* (PjBL)

No	Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
1	Penentuan pertanyaan mendasar	Guru memfasilitasi peserta didik untuk bertanya terkait persiapan tema atau topik suatu proyek	Peserta didik mengajukan pertanyaan sebagai bahan tema atau topik proyek yang akan dibuat
2	Mendesain perencanaan proyek	Guru memfasilitasi peserta didik untuk merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta 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 dirancangnya.	Peserta didik melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya.
4	Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek	Guru memfasilitasi dan memonitor peserta didik dalam melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat.	Peserta didik melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat.
5	Menguji hasil	Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyusun laporan kemudian mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karya.	Peserta didik menyusun laporan kemudian mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karya.
6	Evaluasi hasil proyek	Guru dan peserta didik pada akhir proses	Peserta didik dan guru melakukan

No	Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
		pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek.	refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek.

(Sumber: Nirmayani dkk., 2021)

Berdasarkan uraian mengenai langkah-langkah *Project Based Learning* (PjBL) sebelumnya, penelitian ini mengacu pada tahapan yang dikemukakan Sumarni dalam (Adnan, 2022) serta dikaitkan dengan pendapat (Nirmayani, 2021). Model *Project Based Learning* (PjBL) tersebut terdiri dari enam tahap, yaitu: merumuskan pertanyaan mendasar, merancang pelaksanaan proyek, menyusun jadwal, memantau kegiatan peserta didik dan perkembangan proyek, melakukan penilaian, serta mengevaluasi pengalaman belajar.

Dalam penelitian ini, setiap tahapan tersebut dipadukan dengan penggunaan media *Pop Up Book* sebagai sarana untuk membantu peserta didik memahami materi sekaligus menghasilkan produk pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penggunaan *Pop Up Book* mendukung pelaksanaan proyek melalui kegiatan perencanaan, pembuatan, hingga presentasi hasil proyek yang dilakukan secara kolaboratif. Adapun sintaks model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop Up Book* yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Sintaks Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media *Pop Up Book*

No	Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
1	Penentuan pertanyaan mendasar	Pelaksanaan Pretest, Guru mengajukan pertanyaan pemantik, guru memperkenalkan media Pop Up Book	Peserta didik mengajukan pertanyaan sebagai bahan tema atau topik proyek yang akan dibuat
2	Mendesain perencanaan proyek	Guru membentuk 4-5 kelompok dan menentukan tema submateri dari masing masing kelompok.	Peserta didik merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaannya dan berkumpul dengan kelompoknya.
3	Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek	Guru memberitahu waktu pengerjaan proyek dan deadline pengumpulan proyek.	Peserta didik melakukan penjadwalan semua kegiatan yang akan

No	Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
			dilaksanakan, dan mengerjakan proyek.
4	Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek	Guru memfasilitasi dan memonitor peserta didik dalam melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat.	Peserta didik mengerjakan proyek.
5	Menguji hasil	Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyusun laporan kemudian mempresentasikan hasil proyek.	Peserta didik menyusun laporan kemudian mempresentasikan hasil proyek di depan kelas.
6	Evaluasi hasil proyek	Guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan penilaian terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek, lalu melaksanakan posttest.	Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek, dan melaksanakan posttest.

(Sumber: Nirmayani dkk., 2021)

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

1) Kelebihan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Kelebihan dari penerapan *Project Based Learning* (PjBL) menurut (Anggraini et al., 2020) antara lain:

- Membantu peserta didik memperluas cara berpikirnya terhadap berbagai persoalan nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- Memberikan pengalaman belajar langsung yang melatih kemampuan berpikir kritis sekaligus keterampilan praktis yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
- Selaras dengan tuntutan pendidikan modern karena pelaksanaannya menekankan pada pengembangan keterampilan peserta didik, baik melalui kegiatan praktik, penguasaan teori, maupun penerapan dalam situasi nyata.

2) Kekurangan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Kekurangan Model *Project Based Learning* (PjBL) menurut (Sutrisna et al., 2020) adalah:

- Membutuhkan guru yang lebih terampil dan mau belajar

- Membutuhkan fasilitas sarana dan prasarana seperti peralatan dan bahan yang memadai
- Kesulitan melibatkan peserta didik dalam kerja kelompok.

2.1.7 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan guru untuk membantu proses penyampaian inti materi kepada peserta didik. Istilah ini terdiri dari dua kata, yaitu “media” yang berarti perantara atau penghubung, dan “pembelajaran” yang merujuk pada kondisi yang memudahkan seseorang dalam melakukan aktivitas belajar (Rahmayanti et al., 2025).

Menurut (Hasan et al., 2021), media pembelajaran mencakup segala bentuk alat yang digunakan pendidik untuk menjembatani komunikasi dengan peserta didik guna meningkatkan ketertarikan serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dalam pengertian tersebut, terdapat lima unsur penting, yaitu: 1) berfungsi sebagai alat penyampai materi saat kegiatan pembelajaran, 2) menjadi sumber belajar, 3) menumbuhkan minat belajar peserta didik, 4) menjadi sarana praktis yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna, serta 5) membantu memperoleh dan mengembangkan keterampilan.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat pendukung yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Dengan adanya media, peserta didik akan lebih mudah memahami dan menerima materi yang diajarkan selama kegiatan pembelajaran di kelas.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz (1982) dalam (Wulandari et al., 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran, terutama media visual, memiliki empat fungsi utama, yaitu:

1. Fungsi Atensi

Media visual berperan untuk menarik sekaligus mengarahkan fokus peserta didik pada materi Pelajaran, khususnya pada informasi yang disajikan dalam bentuk visual atau yang mendampingi teks.

2. Fungsi Afektif

Fungsi ini tampak melalui rasa senang atau ketertarikan peserta didik ketika mempelajari materi yang dilengkapi gambar. Visual dapat membangkitkan emosi dan mempengaruhi sikap peserta didik, misalnya pada materi yang memuat isu-isu sosial.

3. Fungsi Kognitif

Media visual membantu mempercepat proses pemahaman dan memperkuat kemampuan peserta didik dalam mengingat pesan atau informasi yang terdapat pada gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Media visual memberikan dukungan tambahan dalam memahami teks, terutama bagi peserta didik yang memiliki kemampuan membaca rendah. Visual membantu mereka mengingat kembali isi materi yang telah diajarkan di sekolah.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar menurut (Wulandari et al., 2023) adalah sebagai berikut:

- 1) Peran media pembelajaran sangat krusial dalam menyederhanakan penyampaian materi, sehingga informasi menjadi lebih mudah dipahami. Hal ini berdampak langsung pada efektivitas kegiatan belajar mengajar serta optimalisasi capaian akademis siswa.
- 2) Penggunaan media mampu memusatkan atensi peserta didik dan membangkitkan gairah belajar mereka. Selain menciptakan interaksi yang lebih konkret dengan lingkungan sekitar, media juga memfasilitasi personalisasi pembelajaran agar siswa dapat bereksplorasi secara mandiri sesuai dengan potensi dan minat pribadinya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi berbagai keterbatasan yang berhubungan dengan indera, ruang, maupun waktu.

Media pembelajaran mampu memberikan pengalaman yang seragam kepada peserta didik mengenai berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka.

d. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran pada dasarnya mengacu pada berbagai bentuk atau alat yang dipakai untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media tersebut berperan sebagai sarana penghubung antara guru dan peserta didik, sehingga informasi yang diberikan dapat dipahami dengan lebih jelas. Menurut Ramli (2024), media ini membantu memperlancar proses penyampaian materi dalam pembelajaran. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran yaitu:

Tabel 2. 3 Jenis - Jenis Media Pembelajaran

No	Kategori	Jenis Media
1.	Media Tanpa Proyeksi Dua Dimensi	Gambar, diagram, bagan, grafik, poster, peta dasar, kartun
2.	Media Tanpa Proyeksi Dua Dimensi	Benda nyata, boneka, peta & globe, topeng, animasi 3D
3.	Media Audio	Radio, tape recorder, laboratorium bahasa, CD, MP3
4.	Media Dengan Proyeksi	Film, slide, film strip, overhead proyektor, opaque projector, microfiche, LCD
5.	Media Audiovisual	Televisi, video, film, VTR, VCD, DVD
6.	Media Terpadu & Digital	Laptop + LCD, komputer, multimedia interaktif

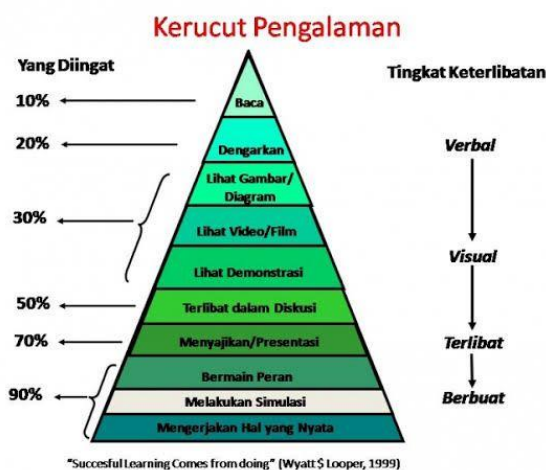
(Sumber: Ramli, 2024)

2.1.8 Teori yang Melandasi Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media *Pop Up Book* landasan teori yang digunakan yaitu teori Edgar Dale yang dikenal sebagai *Cone of Experience* atau Kerucut Pengalaman. Menurut (Fahmi, 2024), teori tersebut menegaskan bahwa pengalaman yang diperoleh individu memberikan gambaran mengenai tahapan perkembangan yang dilalui dalam mencapai suatu capaian belajar. Melalui perspektif ini, pendidik dapat mengenali fase perkembangan peserta didik sehingga dapat menentukan strategi yang tepat untuk mendukung

tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada konteks mata Pelajaran Geografi, khususnya materi Dinamika Litosfer yang memiliki banyak konsep abstrak seperti struktur lapisan bumi, proses pembentukan batuan, dan pengaruh tenaga endogen, penggunaan media konkret menjadi sangat penting. *Pop Up Book*, sebagai media visual tiga dimensi, mampu menghadirkan representasi yang lebih nyata sehingga membantu peserta didik memahami konsep yang selama ini sulit divisualisasikan hanya melalui penjelasan verbal atau teks. Kerucut pengalaman Edgar Dale dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman
(Sumber: Sofyan H, 2018)

Kerucut pengalaman tersebut menunjukkan bahwa semakin berada pada bagian bawah kerucut, semakin tinggi tingkat keterlibatan pengalaman dan penguasaan pengetahuan yang diperoleh. Kerucut pengalaman juga menguraikan berbagai bentuk representasi pengalaman belajar yang disusun mulai dari yang paling konkret hingga yang paling abstrak, yaitu: (1) pengalaman langsung dan pengalaman yang memiliki tujuan tertentu, (2) pengalaman tiruan, (3) pengalaman dramatis, (4) demonstrasi, (5) studi banding, (6) pameran, (7) televisi edukatif, (8) gambar bergerak, (9) rekaman radio dan gambar diam, (10) simbol visual, serta (11) simbol verbal (Sari, 2019).

Dengan demikian, teori Edgar Dale memberikan landasan kuat bagi

penggunaan *Pop Up Book* dalam pembelajaran berbasis proyek *Project Based Learning*. Melalui PjBL, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pembuat produk. *Pop Up Book* yang dibuat peserta didik pada tahap proyek dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih bermakna karena:

- 1) Peserta didik terlibat langsung dalam merancang dan membuat representasi visual materi Dinamika Litosfer,
- 2) Proses pembuatan *Pop Up Book* mendorong peserta didik mengonstruksi sendiri pengetahuannya,
- 3) Media tiga dimensi membantu mengurangi keabstrakan konsep Geografi, sehingga pemahaman meningkat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori yang dikemukakan Edgar Dale menjadi dasar penting dalam pemanfaatan media pembelajaran. Kerucut pengalaman menegaskan bahwa media dapat menyediakan beragam jenis pengalaman belajar, mulai dari yang bersifat konkret hingga abstrak. Namun demikian, hal ini tidak berarti bahwa pembelajaran harus selalu dimulai dari pengalaman konkret, karena Dale tidak memaknai kerucut tersebut sebagai suatu hierarki. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, karakteristik materi, serta kebutuhan belajar peserta didik.

2.1.9 Media *Pop Up Book*

a. Pengertian Media *Pop Up Book*

Media *Pop Up Book* merupakan salah satu media visual yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Buku ini dirancang dengan mekanisme kertas seperti lipatan, geseran, gulungan, sehingga memungkinkan adanya gerakan dan interaksi. *Pop Up Book* adalah buku yang memiliki bagian tertentu yang dapat bergerak dengan tampilan tiga dimensi. Secara prinsip, *Pop Up Book* sama dengan origami karena sama-sama memanfaatkan teknik melipat kertas, hanya saja *Pop Up Book* memiliki variasi bentuk mulai dari yang sederhana hingga

kompleks dalam pembuatannya (Sahara et al., 2022).

Saat dibuka, *Pop Up Book* menghadirkan kejutan visual di setiap halamannya sesuai dengan bentuk lipatan yang telah dirancang. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Pop Up Book* termasuk media tiga dimensi yang mampu memberikan daya tarik tersendiri. Media ini efektif untuk menstimulasi minat belajar, menumbuhkan semangat peserta didik, serta membantu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Winda et al., 2022)

b. Alat dan material dalam pembuatan *Pop Up Book*

Adapun Adapun Dalam pembuatan *Pop Up Book*, beberapa material yang diperlukan antara lain:

1) Kertas

Kertas merupakan bahan utama dalam membuat pop-up book. Ada berbagai jenis dan ukuran kertas yang dapat digunakan, namun hal terpenting adalah memilih kertas dengan ketebalan dan tekstur yang sesuai agar pop-up lebih kuat dan tahan lama.

2) Gunting

Pemilihan gunting yang tepat sangat membantu proses pemotongan kertas. Menurut Ives, gunting sebaiknya mudah digerakkan dan mampu memotong dengan baik.

3) Lem

Jenis lem yang dianjurkan adalah lem yang mudah dikontrol penggunaannya.

4) Pensil dan penggaris

Pensil yang nyaman digunakan sangat disarankan. Penggaris besi cocok untuk membantu proses pemotongan dengan cutter, sedangkan penggaris plastik bening berguna untuk membuat tanda atau melakukan pengukuran.

5) Alas potong

Diperlukan alas atau mat khusus saat memotong agar permukaan

meja tidak rusak atau tergores.

6) Cutter

Cutter dipakai untuk memotong bagian-bagian kertas yang membutuhkan ketelitian lebih tinggi.

c. Teknik *Pop Up Book*

Ada beberapa teknik melipat kertas yang bisa digunakan untuk membuat *Pop Up Book*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Teknik *Pop Up v-folding*, ialah teknik membuat potongan kertas agar terlihat tegak pada halaman buku kemudian menempelkan potongan atau lipatan kertasnya itu ke dalam sisi yang diinginkan. Sudut harus diperhatikan dalam pembuatan lipatan kertas ini agar tidak terjadi kemiringan.
- 2) Teknik *Pop Up floating layers*, ialah teknik yang bertujuan untuk membuat kesan pada potongan kertas bergerak naik ke atas. Kesan bergerak ini akan terlihat ketika halaman buku dibuka, yang mana konstruksi dasar bangunan akan mengangkat bagian atas kertas yang awalnya terlipat sehingga tampak timbul.
- 3) Teknik *Pop Up volvelles*, ialah teknik melipat kertas hingga membentuk halaman yang dapat menampilkan permukaan kertas yang dapat digerakkan secara berputar.
- 4) Teknik *Pop Up box layer* adalah jenis lapisan atau lipatan bentuk terbalik yang digunakan untuk membuat struktur kertas yang berfungsi sebagai dasar *Pop Up*. Untuk pembuatan kertas utama menggunakan lapisan kotak-kotak (*box layer*), yang memberikan kesan ruang pada karya yang dihasilkan.
- 5) Teknik *lift the flap*, ialah teknik melipat kertas dengan cara menumpuk-numpuk potongan kertas atau lipatan kertas selanjutnya ditempelkan pada sisi susunan untuk disisihkan yang mana tujuannya agar kertas tersebut dapat dibuka dan ditutup.
- 6) Teknik *pull-tab*, yaitu dengan cara merekatkan kertas atau potongan- potongan kertas menjadi satu, yang kemudian digerakkan

dengan cara ditarik, sehingga tercipta sesuatu yang berbeda.

- 7) Teknik *sliding action-pull tab* adalah teknik yang menunjukkan gerakan ke atas saat kertas ditarik ke atas atau ke bawah.
- 8) Teknik *floating planes*, ialah teknik melipat kertas yang menampilkan gambar yang mengarah ke atas ketika dibuka.
- 9) Teknik *stick to the layer*, ialah teknik yang berusaha menunjukkan gambar yang ditempel pada bagian halaman.
- 10) Teknik Teknik *parallel-fold action*, ialah teknik melipat kertas dengan bentuk segitiga kemudian ditempelkan tepat di halaman bagian tengah-tengah.
- 11) Teknik *Internal Stand*, ialah teknik ini kebanyakan dibuat untuk sandaran kecil, ketika dibuka gambarnya akan berdiri. Dalam ini, pada kartu.
- 12) Teknik *Mouth*, ialah teknik lipatan kertas yang menghasilkan bentuk lipatan seperti mulut.

Dalam pembuatan *Pop Up Book*, tidak terdapat ketentuan mengenai teknik yang wajib digunakan maupun jumlah teknik yang harus diterapkan. Dengan demikian, peneliti memiliki keleluasaan penuh dalam memilih teknik yang dianggap paling sesuai dengan kebutuhan. Beragam teknik yang telah dijelaskan sebelumnya hanya berfungsi sebagai contoh dan panduan umum, sekaligus menunjukkan banyaknya alternatif lipatan kertas yang dapat dimanfaatkan.

Hal yang perlu menjadi perhatian utama ialah tujuan penelitian ini, yaitu di terapkan pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Cipatujah. Karena sasaran kegiatan adalah peserta didik kelas X, peneliti harus mempertimbangkan kemampuan mereka dalam membuat karya *Pop Up Book*. Fokus penelitian ini bukan pada tingkat kerumitan atau keindahan hasil akhir *Pop Up Book*, melainkan pada tingkat antusiasme dan keterlibatan peserta didik selama proses pembuatannya. Hasil yang terlihat menarik merupakan nilai tambah, namun bukan prioritas utama.

Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik

Pop Up Book yang sederhana, yaitu teknik *floating layers* dan *internal stand*, kemudian memberikan ruang bagi peserta didik untuk menambahkan variasi lipatan dasar sesuai kreativitas mereka. Selain itu, peneliti juga akan menambahkan elemen dekoratif dan hiasan pendukung dalam *Pop Up Book* agar tampil lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

d. Ciri – Ciri *Pop Up Book*

Pop Up Book adalah media pembelajaran visual yang bersifat interaktif dan berbentuk tiga dimensi. Buku ini didesain sedemikian rupa agar pesan dan materi yang disampaikan lebih menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik, terutama pada tingkat sekolah dasar. Adapun karakteristik utama *Pop Up Book* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Berbentuk Tiga Dimensi

Pop Up Book memiliki ilustrasi atau elemen grafis yang muncul dan menonjol ketika halaman dibuka. Struktur Tiga Dimensi ini memberikan pengalaman visual sekaligus sentuhan yang membantu memperkuat pemahaman materi.

2) Memuat Gambar yang Bergerak atau Interaktif

Di dalam *Pop Up Book* terdapat berbagai mekanisme seperti lipatan, tarikan, atau putaran yang membuat gambar bergerak saat halaman dibuka, sehingga menciptakan unsur interaktif dan kejutan bagi pembaca.

3) Desain Visual Menarik dan Penuh Warna

Buku ini dibuat dengan warna-warna cerah serta desain visual yang menarik untuk menumbuhkan minat baca anak dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses belajar.

4) Mengonversi Konsep Abstrak menjadi Bentuk Konkret

Materi atau konsep yang sulit dipahami secara abstrak, seperti fenomena sains atau proses matematika, dapat divisualisasikan menjadi bentuk yang lebih nyata dan mudah dipahami melalui *Pop Up Book*.

5) Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak

Aktivitas membuka dan menutup halaman serta menggerakkan bagian-bagian pada buku membantu melatih motorik halus anak dan mendukung pembelajaran yang lebih aktif.

e. Tujuan Penggunaan *Pop Up Book* Dalam Pembelajaran

Pop Up Book sebagai media pembelajaran visual dan interaktif memiliki berbagai tujuan yang mendukung peningkatan efektivitas proses belajar, adapun tujuan penggunaannya yaitu:

1) Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

Pop Up Book menawarkan visual yang menarik, penuh warna, serta elemen tiga dimensi yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat peserta didik dalam mengikuti Pelajaran.

2) Memudahkan Pemahaman Materi yang Bersifat Abstrak

Melalui ilustrasi dalam bentuk *Pop Up Book*, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak khususnya dalam Pelajaran seperti sains, Geografi, matematika dan IPS.

3) Meningkatkan Ingatan dan Daya Retensi Peserta didik

Penyajian materi secara visual, interaktif, dan menyenangkan membantu peserta didik mengingat informasi lebih lama dibandingkan dengan media pembelajaran biasa.

4) Mengembangkan Kreativitas dan Imajinasi

Desain *Pop Up Book* merangsang kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif peserta didik melalui pengamatan visual dan proses mental yang aktif.

5) Mendorong Partisipasi dan Interaksi dalam Pembelajaran

Karena bersifat interaktif, *Pop Up Book* memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi melalui kegiatan membuka, menarik, atau mengamati bagian *Pop Up Book*, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.

6) Mendukung Pembelajaran Terpadu

Pop Up Book dapat disesuaikan dengan tema maupun topik dalam kurikulum, sehingga sangat tepat digunakan dalam

pembelajaran di sekolah.

f. Cara Kerja *Pop Up Book*

Pop Up Book berfungsi melalui gerakan membuka, menutup, dan memutar halaman yang kemudian menghasilkan efek gerak pada bagian tertentu. Para pembuat *Pop Up Book* menggunakan berbagai teknik lipatan kreatif agar elemen-elemen di dalamnya dapat terbuka, tertutup, muncul, maupun tetap tidak tertekuk saat buku dibuka. Dengan kata lain, pop-up merupakan karya tiga dimensi yang dibentuk dari lipatan dan potongan kertas, dimana potongan tersebut akan muncul tanpa terlipat ketika halaman dibuka, serta kembali terlipat dan tersembunyi ketika buku ditutup.

g. Manfaat Media *Pop Up Book*

Adapun manfaat dari media *Pop Up Book* adalah sebagai berikut:

- 1) Merangsang imajinasi peserta didik terhadap materi pembelajaran sebagai bentuk penguatan pemahaman konsep.
- 2) Mengembangkan kreativitas peserta didik dalam menciptakan sesuatu yang baru.
- 3) Menumbuhkan sikap menghargai terhadap buku.
- 4) Menjadi media pendukung dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.
- 5) Menanamkan kebiasaan gemar membaca melalui penggunaan *Pop Up Book*.

h. Kelebihan dan Kelemahan *Pop Up Book*

1) Kelebihan *Pop Up Book*

Media *Pop Up Book* memiliki keunggulan dalam membantu peserta didik memahami informasi, menarik perhatian melalui tampilan gambar dan warna yang variatif, serta mampu merepresentasikan konsep abstrak sehingga penyampaian materi menjadi lebih bermakna dan berkesan (Harlinda, 2021).

2) Kelemahan *Pop Up Book*

Adapun kelemahan dari media *Pop Up Book* menurut

(Wulandari, 2021) adalah:

- Membutuhkan waktu yang relatif lama dalam proses pembuatannya.
- Membutuhkan banyak kertas serta bahan pendukung untuk membuatnya.
- Rentan rusak apabila menggunakan bahan dengan kualitas rendah.
- Kurang efektif digunakan oleh seluruh peserta didik dalam kelas karena ukurannya yang cenderung kecil.

i. Manfaat Media *Pop Up Book*

Adapun manfaat dari media *Pop Up Book* adalah sebagai berikut:

- 1) Merangsang imajinasi peserta didik terhadap materi pembelajaran sebagai bentuk penguatan pemahaman konsep.
- 2) Mengembangkan kreativitas peserta didik dalam menciptakan sesuatu yang baru.
- 3) Menumbuhkan sikap menghargai terhadap buku.
- 4) Menjadi media pendukung dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.
- 5) Menanamkan kebiasaan gemar membaca melalui penggunaan *Pop Up Book* sehingga dapat memperkuat budaya literasi.

2.1.10 Hasil Belajar Kognitif

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar didefinisikan sebagai tingkat pencapaian peserta didik dalam mempelajari materi Pelajaran di sekolah, yang dinyatakan melalui skor dari hasil tes pada sejumlah materi Pelajaran tertentu (Ahmad, 2013). Sedangkan menurut (Turrohmah, 2017) Hasil belajar adalah proses yang bertujuan untuk menilai nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran. Berdasarkan pengertian ini, hasil belajar bertujuan untuk mengetahui seberapa berhasil seorang peserta didik setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Tingkat keberhasilan ini kemudian diwakili dalam bentuk nilai yang disajikan dengan huruf, kata, atau symbol.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses pembelajaran, yang menghasilkan perubahan perilaku dalam hal pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan, sehingga menunjukkan peningkatan dari kondisi sebelumnya. Hasil belajar juga berfungsi sebagai salah satu indikator keberhasilan proses belajar, menunjukkan perubahan perilaku yang dialami peserta didik setelah menjalani aktivitas belajar.

b. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran karena menjadi landasan bagi berkembangnya kemampuan yang lain (Nurlindayani et al., 2020). Setiap peserta didik memiliki kemampuan kognitif yang berbeda, namun kemampuan tersebut dapat berubah dan meningkat seiring waktu. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya pengalaman interaksi peserta didik dengan lingkungannya. Baik lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga memberikan kontribusi nyata terhadap perkembangan kemampuan kognitif peserta didik.

Ranah kognitif berkaitan dengan perilaku yang menitikberatkan pada aspek intelektual, meliputi pengetahuan, pemahaman, serta keterampilan berpikir (Mahmudi et al., 2022). Hasil belajar kognitif mengacu pada capaian peserta didik dalam ranah pengetahuan dan pemahaman terhadap materi Pelajaran, termasuk kemampuan mengingat, memahami, serta menerapkan konsep dan fakta yang telah dipelajari.

c. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Dalam taksonomi bloom, tujuan pendidikan dibagi dalam tiga domain, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Pada ranah kognitif, memuat tujuan pembelajaran dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Singkatnya, taksonomi Bloom membagi kemampuan tingkat

berpikir atau kognitif (cognitive) menjadi 6 tingkat, menjadi C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), C4 (analisis), C5 (sintesis), C6 (evaluasi).

Krathwohl, (2002) menyampaikan bahwa Bloom menyampaikan pemikirannya tentang taksonomi kognitif terutama dalam rangka penyusunan soal/ tes ujian untuk siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Krathwohl yang merupakan sahabat dari Bloom bersama dengan ahli psikologi bidang pendidikan merevisi taksonomi tersebut untuk menekankan proses berpikir aktif. Untuk mengukur hasil belajar kognitif, Anderson dalam (Nafiati, 2021) merevisi Taksonomi Bloom dan membaginya ke dalam enam dimensi, yaitu:

Tabel 2. 4 Taksonomi Bloom

Level	Taksonomi Bloom Sebelum di Revisi (Benjamin Bloom, 1956)	Taksonomi Bloom Sesudah di Revisi (Anderson & Krathwohl, 2002)
C1	Pengetahuan (<i>Knowledge</i>) Merupakan kemampuan mengingat kembali fakta, metode, pola, struktur, atau konsep baik yang spesifik maupun universal.	Mengingat (<i>Knowledge</i>) Kemampuan untuk mengenali dan mengingat kembali pengetahuan, fakta, maupun konsep yang telah dipelajari. Proses ini mencakup kegiatan seperti mengidentifikasi, memberi label, mencocokkan, menyebutkan, atau memilih informasi.
C2	Pemahaman (<i>Comprehension</i>) Kemampuan menangkap makna dari suatu informasi sehingga dapat digunakan tanpa harus dikaitkan dengan materi yang lain.	Memahami (<i>Comprehension</i>) kemampuan untuk membangun makna dari suatu pesan, baik lisan, tulisan, maupun visual. Proses memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, serta menjelaskan.

Level	Taksonomi Bloom Sebelum di Revisi (Benjamin Bloom, 1956)	Taksonomi Bloom Sesudah di Revisi (Anderson & Krathwohl, 2002)
C3	Penerapan (<i>Application</i>) Kemampuan menggunakan konsep, teori, prinsip pada situasi nyata.	Mengaplikasikan Kemampuan menggunakan konsep, ide, atau prinsip yang telah dipelajari dalam situasi nyata untuk memecahkan masalah. Hal ini dapat berupa penerapan hukum, rumus, metode, maupun prinsip ke dalam konteks baru, dengan proses seperti menghitung, menerapkan, memodifikasi, mengoperasikan, hingga mengimplementasikan.
C4	Analisis (<i>Analysis</i>) Kemampuan menguraikan suatu pernyataan menjadi bagian-bagian penyusunnya sehingga hubungan antar unsur lebih jelas.	Menganalisis Kemampuan menguraikan informasi menjadi bagian-bagian, mengelompokkan, serta menemukan hubungan antar konsep, fakta, argumen, atau kesimpulan. Proses analisis meliputi membandingkan, mengklasifikasi, mendeteksi, menguraikan, menelaah, dan mendiagnosis.
C5	Sintesis (<i>Synthesis</i>) Kemampuan menggabungkan elemen terpisah menjadi kesatuan baru.	Mengevaluasi Kemampuan menilai suatu objek, informasi, atau gagasan berdasarkan kriteria tertentu. Proses ini mencakup kegiatan seperti memeriksa, mengkritisi, mereview, memvalidasi, hingga menguji.
C6	Evaluasi (<i>Evaluation</i>) Kemampuan menilai nilai suatu materi berdasarkan kriteria tertentu.	Mencipta Kemampuan menyusun atau menghubungkan berbagai elemen untuk membentuk keseluruhan baru, termasuk merancang, merencanakan, mengembangkan, membangun, hingga menghasilkan produk atau gagasan baru.

(Sumber: Gunawan & Paluti (2019) dan Nafiati (2021))

2.2 Penelitian Yang Relevan

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang kemudian hasil penelitian tersebut dijadikan sebagai acuan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Beberapa

penelitian tersebut diajukan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. 5 Penelitian yang relevan

No.	Aspek	Penelitian 1 (Skripsi)	Penelitian 2 (Skripsi)	Penelitian 3 (Jurnal)
1.	Peneliti	Indah Apriliyani	Aflahatin Nupus Isnaeni	Nova Lailatul Zanah, Suwito & Onik Farida Nikmatullah
2.	Tahun	2024	2024	2024
3.	Instansi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi	Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
4.	Judul	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> (PJBL) Menggunakan Media Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas XI IPS di SMAN 1 Manonjay a)	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)	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Geografi
5.	Rumusan Masalah	1. Bagaimana tahapan penerapan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) menggunakan media mind mapping pada mata Pelajaran Geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya? 2. Bagaimana pengaruh model	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	1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Geografi kelas XI di SMAN 1 Talun?

No.	Aspek	Penelitian 1 (Skripsi)	Penelitian 2 (Skripsi)	Penelitian 3 (Jurnal)
		<i>Project Based Learning</i> (PjBL) menggunakan media mind mapping terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran Geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya?	IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya? 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?	2. Bagaimana perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model <i>Project Based Learning</i> dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan model konvensional (ceramah, diskusi, tanya jawab)?
6.	Metode Penelitian	<i>Quasi Experiment</i>	<i>Quasi Eksperiment</i>	<i>Quasi Experiment</i>

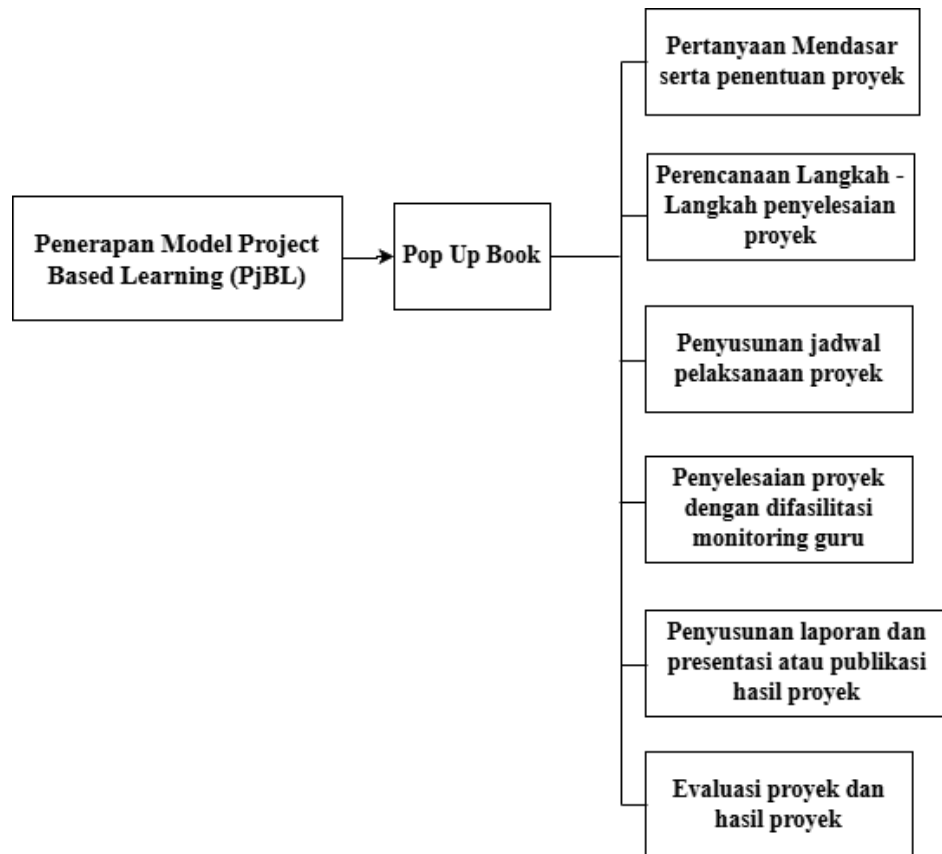
(Sumber: Data Hasil Studi Pustaka 2025)

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu hubungan antara konsep satu dengan konsep yang lainnya dari masalah yang akan diteliti. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini yaitu:

2.3.1 Kerangka Konseptual 1

Tahapan penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop Up Book* pada mata Pelajaran Geografi materi Dinamika Litosfer di kelas X SMA Negeri 1 Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya.



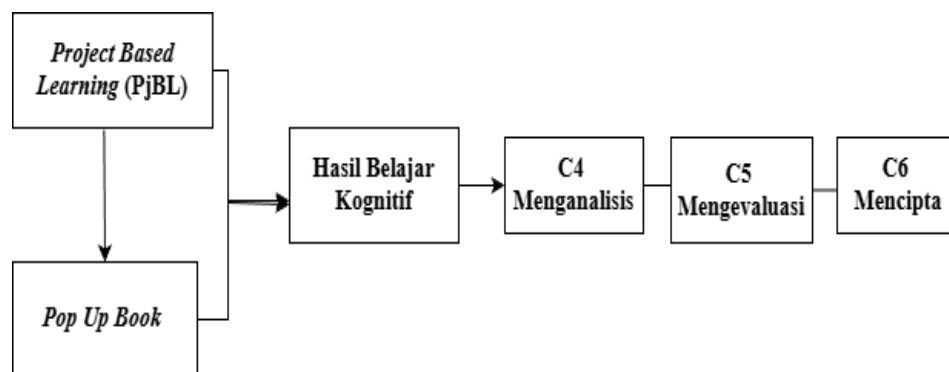
Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual I

(Sumber: Pengolahan Data 2025)

Berdasarkan kerangka konseptual I tahapan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop Up Book* memiliki beberapa tahapan yaitu Penentuan pertanyaan mendasar, Perencanaan proyek, Menyusun jadwal, Memonitoring peserta didik, Penilaian, dan Evaluasi.

2.4.1 Kerangka Konseptual 2

Pengaruh penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Media *Pop Up Book* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran Geografi materi Dinamika Litosfer di kelas X SMA Negeri 1 Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya.



Gambar 2. 3 Kerangka Konseptual II
(Sumber: Pengolahan Data 2025)

Berdasarkan konseptual II penelitian ini menggambarkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif diukur melalui beberapa indikator kemampuan berpikir yaitu C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta). Ketiga indikator tersebut dipilih karena sesuai dengan karakteristik model *Project Based Learning* (PjBL) yang menekankan proses pemecahan masalah, analisis, penilaian, dan produksi karya melalui proyek yang dikerjakan oleh peserta didik, termasuk pembuatan produk *Pop Up Book*.

Untuk menentukan peningkatan kemampuan kognitif tersebut, peneliti menggunakan teknik pengukuran berupa pretest dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil dari kedua tes tersebut kemudian dianalisis untuk melihat perubahan tingkat kemampuan kognitif peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* berbantuan media *Pop Up Book*.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian pada dasarnya merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah yang telah ditetapkan yang perlu diuji kebenarannya melalui uji statistik (Zarah, 2023). Sedangkan menurut (Yusuf, 2014) hipotesis adalah suatu dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya melalui penyelidikan ilmiah

1. Tahapan penerapan model Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop Up Book* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran Geografi materi Dinamika Litosfer di kelas X SMA Negeri Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya yaitu terdiri dari: pertanyaan mendasar serta penentuan proyek, perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek, penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, penyelesaian proyek dengan difasilitasi monitoring guru, penyusunan laporan dan presentasi atau publikasi hasil proyek, evaluasi proses dan hasil proyek.
2. Pengaruh penerapan model Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop Up Book* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran Geografi materi Dinamika Litosfer di kelas X SMA Negeri Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya.

Ha : Terdapat pengaruh dari Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media *Pop Up Book* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran Geografi materi Dinamika Litosfer di kelas X SMA Negeri Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya.

Ho : Tidak terdapat pengaruh dari Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media *Pop Up Book* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran Geografi materi Dinamika Litosfer di kelas X SMA Negeri Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya.