

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019:6) Pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Sejalan dengan itu Salomo, dkk (2023:2) Belajar dalam pengertiannya dapat mencakup proses perolehan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, studi pengajaran, atau latihan. Secara umum belajar melibatkan individu yang memperoleh pengetahuan baru, mengubah pemahaman atau keterampilan yang sudah dimiliki, mengembangkan sikap baru melalui interaksi dengan lingkungan sekitar.

Dari penjelasan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses individu untuk mendapatkan perubahan perilaku baik dalam pengetahuan, tingkah laku, keterampilan, sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan suatu proses dan interaksi yang terjadi, proses dilakukan dengan pelaksanaan yang tepat. Belajar juga

merupakan aktivitas untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman baru. Belajar dan pembelajaran memiliki kaitan yang erat dalam proses pendidikan. Belajar dan pembelajaran harus berjalan berdampingan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Pembelajaran menurut Bunyamin (2021:78) Pembelajaran merupakan suatu 2rgani, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut, meliputi: tujuan, materi, model, dan evaluasi. Ke empat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, model, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan itu menurut Djamaluddin dan Wardana (2019:13) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik, dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan pembelajaran adalah sebuah 2rgani yang terdiri dari komponen-komponen saling terkait, yaitu tujuan, materi, model, dan evaluasi, yang perlu diperhatikan oleh pendidik dalam menentukan strategi dan pendekatan pembelajaran. Pembelajaran suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan tertentu untuk mendukung pemerolehan ilmu, kemahiran, sikap,

dan kepercayaan. Pembelajaran bertujuan membantu peserta didik belajar dengan baik melalui proses alami yang melibatkan memori, kognisi, dan metakognisi, yang juga terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka atau strategi yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien yang digunakan oleh peserta didik. Menurut Salomo, dkk (2023:20) model pembelajaran adalah sesuatu yang mengacu pada suatu rencana atau kerangka yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan pemahaman. Model pembelajaran dapat bervariasi tergantung pada konteks, metode pengajaran, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, contohnya model pembelajaran kolaboratif, proyek, dan berbasis masalah. Sejalan dengan Rosdiani (2012:5) model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Sejalan dengan itu juga Sutikno (2019:52) model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara atau prosedur yang digunakan oleh pendidik dalam

menyampaikan materi pelajaran agar peserta didik dapat belajar secara efektif, ada banyak macam model pembelajaran yang bisa diterapkan pada proses belajar. Dengan kata lain, model pembelajaran berperan penting dalam mengimplementasikan rencana pembelajaran ke dalam praktik yang nyata dan terarah. Model pembelajaran sangatlah penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran, peserta didik tidak akan berhasil dalam belajarnya jika model pelajaran kurang tepat.

b. Jenis Model Pembelajaran

Ada beberapa jenis-jenis dan macam-macam model pembelajaran menurut Salomo, dkk (2023:24) diantaranya:

1. Pembelajaran Kolaboratif

Model pembelajaran kolaboratif 4rgan pada kolaborasi dan interaksi diantara siswa untuk mencapai hasil pembelajaran. Siswa berkolaborasi dalam tim kecil untuk menyelesaikan masalah, bertukar gagasan, atau menyelesaikan tugas tertentu. Pendekatan ini merangsang dialog, pemikiran reflektif, dan penciptaan pengetahuan secara kolektif.

2. Pembelajaran Berbasis Proyek

Dalam pendekatan pembelajaran yang berfokus pada proyek, siswa terlibat dalam tugas nyata yang memerlukan keterampilan pemecahan masalah, penelitian, dan penerapan pengetahuan. Mereka berkolaborasi baik secara individu maupun dalam tim untuk menyelesaikan proyek yang berkaitan dengan materi ajar. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaitkan pembelajaran dengan situasi di dunia nyata. Selain itu,

pendekatan pembelajaran berbasis proyek memiliki ciri-ciri khusus yang terintegrasi dalam proses belajar di kelas, yaitu:

a. Pembelajaran Nyata

Project based learning menekankan penggunaan konteks nyata atau situasi dunia nyata sebagai dasar proyek. Bertujuan agar siswa dapat melihat koneksi antara pembelajaran dan dunia nyata, dan mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pembelajaran.

b. Tantangan atau Pertanyaan Sentral

Project based learning dimulai dengan menyajikan tantangan atau pertanyaan sentral kepada siswa. Tantangan ini menjadi bagian proyek dan mendorong siswa untuk mencari solusi melalui proses penyelidikan, eksplorasi, dan pemecahan masalah.

c. Kolaborasi dan Tim

Project based learning mendorong siswa untuk bekerja dalam tim atau kelompok. Kolaborasi dalam *project based learning* melibatkan pembagian tugas, berbagi pengetahuan, mendiskusikan ide, memberikan umpan balik, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Kolaborasi ini mencerminkan lingkungan kerja yang nyata di dunia profesional.

d. Penelitian dan Investigasi

Project based learning melibatkan kegiatan penelitian dan investigasi. Siswa diajak untuk mencari informasi, mengumpulkan data, menganalisis sumber daya, dan menyusun pengetahuan baru yang membantu siswa

mengembangkan keterampilan penelitian yang mendalam dan memahami cara mengakses sumber daya yang relevan.

e. Penerapan dan Pembuatan Produk

Project based learning mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam membuat produk, solusi, presentasi, atau karya lain yang menunjukkan pemahaman terhadap proyek tersebut. Melalui proses ini, siswa belajar menerapkan konsep dan keterampilan dalam konteks praktis.

f. Pembimbingan Guru

Guru dalam PjBL berperan sebagai fasilitator dan pembimbing. Mereka memberikan arahan, bimbingan, dan umpan balik kepada siswa selama proses pembelajaran. Guru membantu mengarahkan siswa dalam pemecahan masalah, mengatasi hambatan, dan memastikan pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran yang berfokus pada masalah mengajak siswa untuk terlibat dalam menyelesaikan persoalan melalui analisis kasus atau situasi yang memerlukan penyelidikan, serta penerapan ide. Para siswa mengenali persoalan, merumuskan metode untuk mengatasinya, dan mencari solusi yang relevan. Pendekatan ini mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, serta penerapan konsep dalam konteks yang tepat.

4. Pembelajaran Terbalik / *Flipped Learning*

Dalam pendekatan pembelajaran terbalik, siswa mengeksplorasi materi secara mandiri di luar lingkungan kelas dengan menggunakan bahan bacaan, video, atau sumber belajar daring sebelum melakukan pertemuan di kelas. Selama kelas, waktu difokuskan pada diskusi, kerja sama, dan penerapan ide-ide melalui tugas-tugas atau proyek. Pendekatan ini memindahkan kegiatan pemahaman awal dari dalam kelas ke luar kelas dan memaksimalkan waktu di dalam kelas untuk aktivitas yang lebih aktif.

5. Pembelajaran Berbasis Penemuan

Model pembelajaran yang berfokus pada penemuan melibatkan siswa untuk terlibat dalam proses memperoleh pengetahuan lewat eksperimen, penelitian, dan pengamatan. Siswa memiliki kesempatan untuk mengobservasi, bertanya, dan menarik kesimpulan sendiri melalui aktivitas eksplorasi.

6. Pembelajaran Individual

Model pembelajaran personal menekankan perhatian pada kebutuhan belajar masing-masing siswa. Guru menyiapkan kegiatan belajar yang sesuai dengan minat, cara belajar, dan kemampuan setiap siswa. Siswa memiliki kesempatan untuk belajar secara independen dengan bimbingan dan umpan balik.

7. Pembelajaran Jarak Jauh / *Online Learning*

Model pendidikan jarak jauh memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan konten pembelajaran dan komunikasi antara guru dan

siswa. Siswa memperoleh pengetahuan melalui platform digital, konferensi video, atau materi belajar secara daring. Pendekatan ini menawarkan keleluasaan dalam waktu dan lokasi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli diatas disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah strategi untuk meningkatkan efektivitas belajar. Beberapa model utama meliputi kolaboratif, berbasis proyek, berbasis masalah, *flipped learning*, berbasis penemuan, individual, dan jarak jauh. Setiap model menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan siswa, membuat pembelajaran lebih interaktif, fleksibel dan relevan.

c. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Ciri-ciri model pembelajaran menurut Nurdyansyah dan Fahyuni (2016:25) terbagi sebagai berikut:

1. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
2. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
3. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: 1) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax), 2) adanya prinsip-prinsip reaksi, 3) sistem sosial, dan 4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
4. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi : 1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, 2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
5. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Model pembelajaran memiliki ciri khas tertentu, seperti memiliki tujuan pendidikan spesifik, dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar, serta terdiri dari komponen utama seperti langkah-langkah pembelajaran, prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. Selain itu,

penerapan model pembelajaran menghasilkan dampak langsung dari hasil belajar yang terukur dan dampak jangka panjang. Guru juga perlu merancang persiapan mengajar berdasarkan model yang dipilih agar pembelajaran lebih efektif.

d. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Dunia pendidikan yang terus berkembang saat ini dibutuhkan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa menjadi semakin penting. Salah satu pendekatan yang kini banyak diterapkan adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model ini tidak hanya menekankan pada pemahaman konsep, tetapi juga pada penerapan langsung melalui proyek-proyek nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Menurut Salomo, dkk (2023:78) Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan proyek atau tugas nyata sebagai pusat dari pengalaman pembelajaran siswa. Sejalan dengan Murtadlo dan Aqib (2022:124) Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang diterapkan dengan jalan memberikan kegiatan belajar kepada peserta didik, dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih, merancang, dan memimpin pikiran, serta pekerjaannya. Pembelajaran berbasis proyek ini menitik beratkan pada aktivitas peserta didik untuk dapat memahami suatu konsep dengan melakukan investigasi mendalam tentang suatu masalah dan menemukan solusi dengan pembuatan proyek. Dan menurut Tesalonika, dkk (2024:13) *Project Based Learning* adalah model

pembelajaran yang terpusat pada peserta didik untuk membangun dan mengaplikasikan prinsip suatu disiplin ilmu secara holistik melalui proyek yang dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah dalam dunia nyata. Jadi *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat kepada siswa, model pembelajaran ini memfokuskan pembelajaran melalui proyek yang dalam penyelesaian masalahnya dikerjakan oleh siswa agar siswa tersebut memahami konsep dalam menyelesaikan masalah dan menemukan solusi.

2. Tujuan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Tujuan model pembelajaran dalam *Project Based Learning* menurut Salomo, dkk (2023:80) Tujuan utama dari *project based learning* adalah mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam konteks yang berarti bagi siswa. Dengan berfokus pada proyek nyata, siswa dapat melihat relevansi materi pembelajaran dengan dunia nyata dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. *Project based learning* juga mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti pemecahan masalah, pemikiran kritis, kerjasama, komunikasi, dan kreativitas. Berikut ini pemaparan tujuan pembelajaran *project based learning* menurut Salomo, dkk (2023:80-82) yaitu:

a. Pemahaman

Project based learning memiliki tujuan agar siswa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai isi pembelajaran. Dengan berpartisipasi dalam proyek yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, siswa dapat

menyelidiki konsep dengan lebih mendetail, menggunakan pengetahuan dalam situasi yang signifikan, serta membangun pemahaman yang bertahan lama.

b. Pemecahan Masalah

Salah satu tujuan penting dari pembelajaran berbasis proyek adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek, siswa menghadapi tantangan yang rumit yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis, menganalisis situasi, menentukan solusi, dan menilai hasilnya. Melalui rangkaian ini, siswa belajar berpikir kritis, menilai berbagai pilihan, dan membuat keputusan yang tepat.

c. Keterampilan Kolaborasi

Pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok. Mereka belajar untuk saling bertukar informasi, menghargai pandangan orang lain, berkomunikasi secara efisien, dan bersama-sama mencari solusi. Tujuan ini mendukung mereka dalam mengasah kemampuan kerjasama, kepemimpinan, negosiasi, serta pengambilan keputusan yang efisien.

d. Relevansi dan Penerapan

Dalam *project based learning*, siswa belajar melalui konteks yang relevan dengan dunia nyata. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik mengenali hubungan antara apa yang mereka pelajari dan penggunaannya dalam situasi aktual. Dengan melibatkan peserta didik dalam kegiatan yang terkait dengan kehidupan mereka, pembelajaran berbasis proyek memberikan

pengalaman belajar yang signifikan dan mendorong mereka untuk menerapkan pengetahuan dalam aktivitas sehari-hari.

e. Keterampilan Abad ke-21

Project based learning juga bertujuan meningkatkan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja dan kehidupan di masa depan. Ini mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kerjasama, komunikasi, pemecahan masalah, kemampuan beradaptasi, kemandirian, serta literasi digital. Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa mendapatkan peluang untuk mengembangkan serta memperkuat keterampilan secara langsung.

Berdasarkan pendapat ahli diatas disimpulkan bahwa *Project Based Learning* bertujuan mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam konteks nyata agar siswa lebih memahami materi dan melihat relevansinya dengan dunia nyata. Model ini mendorong pemecahan masalah, kolaborasi, dan penerapan keterampilan pada abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis yang berguna dalam kehidupan dan dunia kerja.

3. Prinsip Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki beberapa prinsip-prinsip dalam model pembelajaran yang digunakan oleh guru, menurut Yani (2021:10) Pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran dengan menggunakan tugas proyek sebagai model pembelajaran. Para peserta didik

bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara nyata atau realistis.

1. Pembelajaran berpusat pada peserta didik yang melibatkan tugas-tugas proyek pada kehidupan nyata untuk memperkaya pembelajaran.
2. Tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau 13rgan yang telah ditentukan dalam pembelajaran.
3. Penyelidikan atau eksperimen dilakukan secara autentik dan menghasilkan produk nyata yang telah dianalisis dan dikembangkan berdasarkan tema/topik yang disusun dalam bentuk produk (laporan atau hasil karya)
4. Produk tersebut selanjutnya dikomunikasikan untuk mendapat tanggapan dan umpan balik untuk perbaikan produk.

Jadi pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui tugas-tugas proyek yang relevan dengan kehidupan nyata, sehingga mereka belajar seolah-olah berada di dunia yang sesungguhnya. Proses ini berpusat pada peserta didik dan menuntut mereka melakukan eksperimen berdasarkan tema atau topik pelajaran tertentu, dengan pendekatan yang autentik dan kontekstual. Hasil dari pembelajaran ini adalah produk nyata, baik berupa laporan maupun karya, yang kemudian dikomunikasikan untuk mendapatkan umpan balik guna penyempurnaan lebih lanjut. Model ini tidak hanya memperkaya pembelajaran, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan kolaboratif siswa.

4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Setiap langkah penting untuk membantu siswa terlibat secara aktif, mengembangkan pemahaman mendalam, dan menghasilkan produk yang bermakna dalam proyek yang sesuai dengan kehidupan mereka.

Langkah-langkah pembelajaran *Project based Learning* menurut Salomo, dkk (2023:86-88) sebagai berikut:

a. Identifikasi Tantangan atau Pertanyaan Sentral

Tentukan masalah atau pertanyaan utama yang akan menjadi tujuan dari proyek ini. Pertanyaan tersebut perlu bersifat menantang dan relevan dengan situasi siswa, serta mendorong analisis mendalam dan penyelidikan lebih lanjut.

b. Perencanaan Proyek

Bantu para siswa dalam menyusun rencana untuk proyek dengan menentukan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai sasaran proyek. Bantulah mereka dalam mengembangkan taktik, mengelola sumber daya, serta menyusun rencana kerja yang rinci.

c. Penelitian dan Investigasi

Ajak para siswa untuk melakukan studi dan eksplorasi untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan proyek. Bimbing siswa dalam mengumpulkan informasi, menilai sumber-sumber, dan menemukan referensi yang dapat dipercaya.

d. Kolaborasi dan Tim

Fasilitasi kerja sama antar siswa dalam tim atau kelompok kecil. Bantu siswa dalam bertukar informasi, mengolah gagasan, dan berkolaborasi untuk memenuhi sasaran proyek. Tawarkan arahan mengenai cara berkolaborasi dengan efisien.

e. Penerapan dan Pembuatan Produk

Dorong para siswa untuk menggunakan pemahaman dan keahlian yang telah mereka peroleh saat menciptakan produk atau solusi yang relevan dengan proyek. Bantu dalam mengatur, merancang, dan mengembangkan produk dengan standar kualitas yang tinggi.

f. Presentasi dan Refleksi

Berikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan hasil karya mereka kepada teman sekelas, pengajar, atau audiens lainnya. Ini bisa dilakukan dalam bentuk presentasi, pameran, atau penerbitan daring. Setelah seluruh presentasi, dorong pelajar untuk merefleksikan pengalaman pendidikan mereka dan mengevaluasi proses serta hasil yang telah mereka raih.

g. Evaluasi dan Umpan Balik

Evaluasi tugas siswa sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Sampaikan masukan yang membangun dan bermanfaat kepada siswa mengenai kelebihan dan kekurangan proyek mereka. Bantu mereka untuk mengenali elemen-elemen yang perlu diperbaiki.

h. Refleksi Akhir

Dorong siswa untuk memikirkan tentang keseluruhan proses pembelajaran berbasis proyek dan mengevaluasi pengetahuan yang mereka dapatkan. Bicarakan tentang pengalaman mereka secara komprehensif, pencapaian, rintangan, dan wawasan baru yang telah mereka raih.

Dapat disimpulkan agar proyek dapat berjalan dengan baik, penyusunan jadwal menjadi langkah penting dalam PjBL. Dalam tahap ini,

siswa didorong untuk berpikir kreatif dalam menemukan solusi dan menyusun strategi kerja yang efektif. Guru juga membantu siswa dalam mengatasi tantangan yang muncul selama penyelesaian proyek, sehingga mereka dapat belajar dari pengalaman dan mengembangkan keterampilan problem-solving yang lebih baik. Secara keseluruhan, PjBL memberikan banyak manfaat bagi peserta didik, termasuk meningkatkan kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, serta kemampuan berpikir kritis dan analisis.

3. Hasil Belajar

Dalam proses pendidikan, salah satu aspek penting yang menjadi tolok ukur keberhasilan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan menjadi dasar evaluasi efektivitas proses pengajaran. Menurut Bunyamin (2021:99) Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Sejalan dengan Sudirman, dkk (2024:29) Hasil belajar adalah nilai tentang perubahan, peningkatan, kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik didalam kegiatan proses pembelajaran yang dipresentasikan oleh guru pada mata pelajaran tersebut. Hasil belajar bukan hanya fokus pada titik kegiatan pembelajaran disekolah tetapi bagaimana peserta didik menunjukkan perubahan pada diri sendiri saat beradaptasi antar individu dengan individu maupun lingkungan sekitar serta

cara bagaimana menghadapi suatu tantangan dan memberikan solusi pada masalah itu sendiri. Dengan itu Ananda dan Hayati (2020:51) hasil belajar merupakan perolehan prestasi yang dicapai secara maksimal oleh siswa. Belajar merupakan proses atau kegiatan yang dijalani secara sadar untuk mendapatkan perubahan, baik dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan ataupun sikap.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, hasil belajar mencakup lebih dari sekadar penguasaan teori mata pelajaran, tetapi juga melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, hasil belajar mencerminkan perubahan, peningkatan, dan kualitas yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil belajar hal yang di dapat siswa setelah melakukan proses belajar, baik itu berupa nilai, pengetahuan, keterampilan, maupun perubahan perilaku atau sikap setelah melakukan kegiatan belajar.

Hal ini tidak hanya terlihat dalam lingkungan sekolah, tetapi juga dalam kemampuan siswa beradaptasi, berinteraksi dengan lingkungan, serta menghadapi dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Ini menunjukkan bahwa evaluasi hasil belajar tidak hanya memperhatikan pencapaian siswa dalam mencapai tujuan pendidikan, tetapi juga menggambarkan efektivitas proses pembelajaran dalam menghasilkan perubahan yang diinginkan pada siswa. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya menjadi ukuran keberhasilan siswa, tetapi juga merupakan indikator kualitas pengajaran dan pembelajaran yang dilakukan dalam mencapai tujuan pendidikan.

4. Mata Pelajaran Prakarya

Mata pelajaran prakarya menurut Waryanti dan Nurwito, dkk (2022:2-5) Prakarya Kerajinan di Indonesia dimulai dari kegiatan nonformal yang bersinggungan dengan tradisi lokal yang memuat sistem budaya, teknologi lokal, serta nilai-nilai kehidupan sosial. Oleh karena itu, berdasarkan dokumentasi Kemendikbud, penataan pelajaran Prakarya Kerajinan pada Kurikulum Merdeka ini berjalan mengikuti perubahan serta berpijak pada perkembangan IPTEK yang mendasarkan pada budaya dan kearifan lokal. Hal ini diajukan karena kekuatan nilai kearifan lokal (*local wisdom*) merupakan keunggulan dan menjadi sistem nilai kerja pada setiap daerah sebagai potensi lokal.

Adapun materi pembelajaran yang akan peneliti teliti yakni materi Kerajinan Bahan Limbah Lunak sesuai dengan materi yang tengah diajarkan di BAB pertama, materi pelajaran yang di dalamnya terdapat dua materi utama yakni kerajinan limbah lunak organik dan kerajinan limbah lunak anorganik, sedangkan yang akan digunakan oleh peneliti yaitu sub bab limbah anorganik pada materi kerajinan limbah plastik.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Isrohani, H dan Sinta, YC dalam jurnal pendidikan Vol. 4, No. 2, Desember 2021 dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap minat dan hasil belajar

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

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mone, F., Lehan, A, dkk dalam jurnal pendidikan dasar flobamorata. Vol. 4, No. 2, 2023 dengan judul “Efektivitas Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Oebafok”. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif yaitu *pre-experimental design* secara khusus penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *one-group prettest-posttest design*. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA yang di kumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest*, hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa adanya perbandingan dari rata-rata *posttest* sebesar 78,20 > dari rata-rata nilai *pretest* yaitu 57,20. Selanjutnya hasil pengujian dianalisis menggunakan teknik analisis *statistic paired samples test* dibuktikan bahwa hasil perhitungan uji-t memiliki nilai t test sebesar 13,178 lebih besar (>) dari nilai t tabel 12, 621 pada taraf signifikansi 95% dan d.f 19 = 1.729. Berdasarkan kriteria keputusan penerimaan/penolakan maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA.

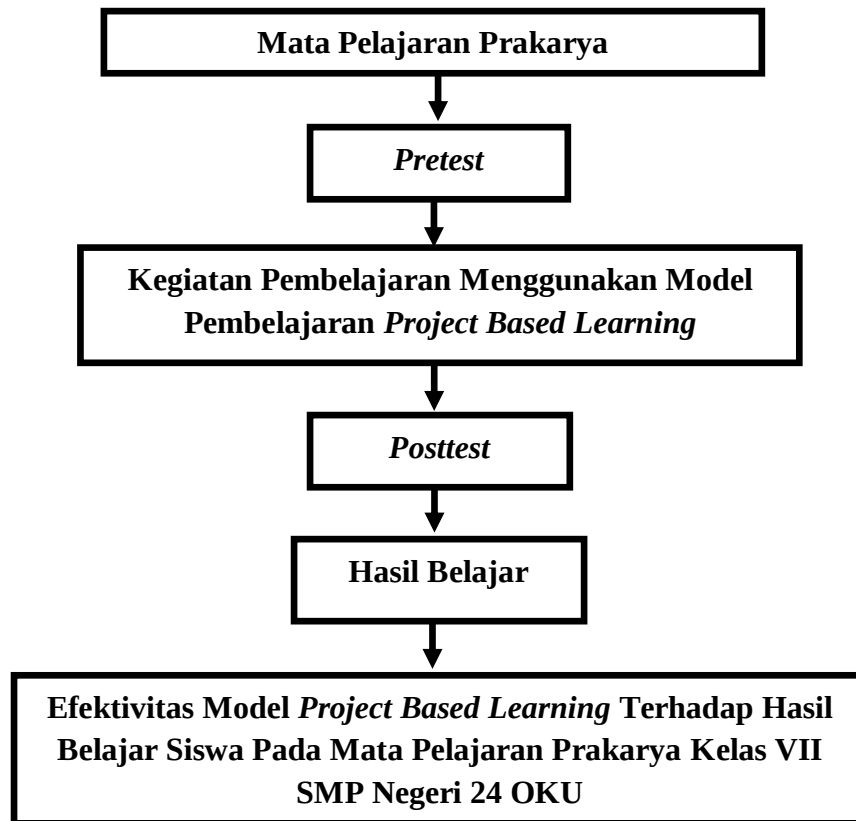
3. Penelitian yang dilakukan oleh Hijjaratul, Phadilah Z dari penelitian hasil skripsi Institut Agama Islam Negeri (Iain) Parepare (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Parepare Pada Mata Pelajaran IPS”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) hasil belajar peserta didik kelas VIII yang telah diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPS memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,22, (2) terdapat pengaruh penerapan *Project Based Learning* yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Parepare. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu nilai rata-rata *pretest* 50,28 dan nilai rata-rata *posttest* 87,22 yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII.10 pada mata pelajaran IPS. Selain itu dapat pula dilihat dari hasil uji *N-Gain Score* yang dimana diperoleh rata-rata sebesar 73,9722 atau 73,9% hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare cukup efektif dalam hasil belajar peserta didik.

Relevansi penelitian ini terletak pada kesamaan pemilihan model yaitu sama-sama meneliti ke efektivan model pembelajaran *Project Based Learning*. Namun, perbedaan pada penelitian ini terletak pada mata pelajaran dan lokasinya. Penelitian sebelumnya menggunakan mata pelajaran IPA, IPA, dan IPS sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran Prakarya. Selain itu,

lokasi penelitian sebelumnya dilakukan di SMA, SD, dan SMP yang tentu berbeda-beda sekolah, sementara penelitian peneliti di laksanakan di SMP Negeri 24 OKU. Metode penelitian yang digunakan hampir sama yaitu kuantitatif eksperimen. Sedangkan jenis penelitian nya menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* dan eksperimen semu atau *Quasi Eksperimen*. Sedangkan jenis penelitian peneliti menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan kajian teori, maka kerangka konseptualnya sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual Efektivitas Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya SMP Negeri 24 OKU