# BAB II

# KAJIAN TEORI

## Kerangka Teoritis

### 2.1.1 Hakikat belajar

Menurut (Saputro, 2019) bahwa belajar adalah itu merupakan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.

Menurut (Zulfah & Mukhoiyaroh, 2022) Belajar adalah upaya untuk memperluas pengetahuan, memasukkan informasi ke dalam praktik, dan mengubah perilaku dan reaksi yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar adalah proses mengubah perilaku kognitif, emosional, dan psikomotorik agar dapat terus menjalani kehidupan yang lebih baik. Setiap pelajaran harus mencapai salah satu dari tiga tujuan ini. Kurikulum dibuat dan dipraktikkan melalui proses pembelajaran. Salah satunya adalah desain pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa atau preferensi belajar.

Menurut (Sianipar et al., 2023) Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses holistik yang tidak hanya melibatkan pengumpulan pengetahuan, tetapi juga transformasi dalam berbagai aspek individu, termasuk kognitif, emosional, dan psikomotorik. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam menjalani kehidupan dengan lebih baik dan adaptif.

Menurut (Zulfah & Mukhoiyaroh, 2022) Teori belajar berikut secara khusus dapat digunakan untuk kegiatan belajar:

1. Menurut teori belajar humanistik, belajar adalah proses yang dirancang untuk memanusiakan manusia dengan memungkinkan siswa mencapai potensi penuhnya.
2. Teori belajar konstruktivis, yang menekankan kolektif aktivasi, refleksi, dan interpretasi untuk mengintegrasikan informasi dari pengalaman nyata.
3. Teori pembelajaran kognitif, yang menggambarkan bagaimana informasi (pesan pembelajaran) diproses dan diproses selama proses pembelajaran, berteori pada elemen kognitif dan persepsi pemahaman.

Menurut (Fadlan, 2019) Belajar adalah proses aktualiasasi sumber pergerakan dan pendorong tingkah laku manusia untuk memenuhi kebutuhan sesuai dengan tujuan yang dikehendaki.

### 2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Carera, 2024) Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut (Tethool et al., 2021) Hasil belajar adalah komponen teknologi instruksional yang memberikan informasi tentang keberhasilan dari tujuan yang telah digariskan.

Menurut (Mahendra et al., 2022) Hasil belajar adalah kompetensi yang peserta didik miliki sesudah menjalani pengalaman belajar. Jadi, hasil belajar yaitu suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik sesudah melaksanakan proses belajar pada waktu tertentu, hasil belajar juga dijadikan sebagai ukuran untuk menilai pemahaman peserta didik dalam *learning process*.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup tiga domain utama yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar berfungsi sebagai indikator keberhasilan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

## 2.2 Model *Project Based Learning*

### 2.2.1 Pengertian Model *Project Based Learning*

Menurut (Vinata et al., 2023) Menyatakan bahwa model *project based learning* atau model pembelajaran berbasis *project* merupakan model pembelajaran yang menggunakan *project* atau kegiatan sebagai media. Model pembelajaran ini menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.

Menurut (Cahyaningtyas et al., 2023) model *project based learning* merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan masalah dunia nyata dengan pembelajaran untuk menumbuhkan kreativitas siswa.

Sedangkan menurut (Zalukhu et al., 2023) model *project based learning* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk permasalahan yang muncul saat pembelajaran. Dengan pendekatan pembelajaran berbasis *project,* siswa dapat mempertimbangkan untuk membuat *project* atau mengerjakan pembelajaran sambil berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan, pembelajaran berbasis *project* menggunakan *project* sebagai sarana pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa model *project based learning* merupakan strategi yang sangat efektif dalam membantu siswa mengembangkan kreativitas mereka dengan mengintegrasikan masalah dunia nyata ke dalam pembelajaran.

### 2.2.2 Karakteristik Model *Project Based Learning*

Menurut (Zainuddin et al., 2023) menyatakan bahwa karakteristik model *project based learning* yaitu :

1. Siswa dihadapkan pada permasalahan yang terkait dengan kehidupan sehari – hari siswa.
2. Diberikan suatu *project* yang berkaitan dengan materi.
3. Siswa diminta untuk memecahkan suatu masalah secara mandiri.
4. Membuat suatu *project* atau kegiatan berdasarkan permasalahan.
5. Siswa dilatih untuk bekerja secara individu atau kelompok untuk menghasilkan suatu *project.*

### 2.2.3 Langkah – Langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning*

 Menurut (Putri & S, 2023) menjelaskan model *project based learning* dapat diterapkan melalui langkah – langkah berikut.

1. Guru mengajukan pertanyaan dasar pada siswa
2. Guru merancang langkah –langkah kegiatan penyelesaian *project*
3. Guru mendamping siswa melakukan penjadwalan semua kegiatan *project* yang telah direncanakan.
4. Guru memfasilitas dan monitoring siswa dalam melaksanakan *project* yang telah direncanakan.
5. Guru memfasilitas siswa untuk mempublikasikan dan mempresentasikan hasil karya.
6. Guru dan siswa melakukan evaluasi terhadap aktivitas dan hasil *project* yang telah di buat.

**Tabel 2.1**

**Sintaks Model *Project Based Learning* menurut (Anggraini & Wulandari, 2021) meliputi :**

|  |  |
| --- | --- |
| Tahap 1 | Penentuan *project* yakni, Penyampaian topik dalam teori oleh guru kemudian di susul dengan kegiatan pengajuan pertanyaan oleh siswa mengenai bagaiamana memecahkan masalah. Selain mengajukan pertanyaan siswa juga harus mencari langkah yang sesuai dengan dalam pemecahan masalahnya. |
| Tahap 2 | Perencanaan langkah -langkah penyelesaian *project* guru melakukan pengelompokkan terhadap siswa sesuai dengan prosedur pembuatan *project*. Pada kd menerapkan komunikasi efektif kehumasan menunjukkan ketidak tuntasan pada ranah kognitif. Kemudian siswa melakukan pemecahan masalah melalui kegiatan diskusi bahkan terjun langsung dalam lapangan. |
| Tahap 3 | Penyusunan jadwal pelaksanaan *project* melakukan penetapan langkah – langkah serta jadwal antara guru dan siswa dalam penyelesaian *project* tersebut. Setelah melakukan batas waktu maka siswa dapat melakukan penyusunan langkah serta jadwal dalam realisasinya . |
| Tahap 4 | Penyelesaian *project* dengan fasilitas dan monitoring guru pemantauan yang dilakukan oleh pendidik mengenai keaktifan siswa ketika menyelesaikan *project* serta realisasi yang dilakukan dalam penyelesaian *project* serta realisasi yang dilakukan dalam penyelesaian pemecahan masalah. Siswa melakukan realisasi sesuai dengan jadwal *project* yang telah ditetapkan. |
| Tahap 5 | Penyusunan laporan dan presentasi/ publikasi hasil *project* guru melakukan discuss dalam pemantauan realisasi yang dilakukan dijadikan laporan sebagai bahan untuk pemaparan terhadap orang lain. |
| Tahap 6 | Evaluasi *project* dan hasil *project* guru melakukan pengarahan pada proses pemaparan *project* tersebut, kemudian melakukan refleksi serta menyimpulkan secara garis besar apa yang telah diperoleh melalui lembar pengamatan dari guru.  |

### 2.2.4 Kelebihan dan Kelemahan Model *Project Based Learning*

Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan dari mode*l project based learning* dilansir dari buku pembelajaran berbasis *project* oleh (Damayanti, 2023) , yaitu :

Kelebihan dari model *project based learning* sebagai berikut :

1. Memotivasi siswa dengan melibatkannya di dalam pembelajaran
2. Menyediakan kesempatan pembelajaran berbagai disiplin ilmu
3. Membantu keterkaitan hidup di luar sekolah
4. Menyediakan peluang unik karena pendidik membangun hubungan dengan siswa sebagai fasilitator
5. Menyediakan kesempatan untuk membangun hubungan dengan komunitas yang besar.
6. Membuat siswa lebih aktif dan berhasil memecahkan *problem –problem* yang ada.

Kekurangan dari model *project based learning* , yaitu :

1. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah
2. Membutuhkan biaya yang cukup banyak
3. Banyak siswa yang merasa nyaman dengan kelas, di mana guru memegang peran utama di kelas
4. Banyaknya peralatan yang harus dibeli
5. Siswa yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan
6. Ada kemungkinan siswa ada yang kurang aktif dalam kerja kelompok, sehingga dikhawatirkan siswa tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

### 2.2.5 Mengatasi Kelemahan Model *Project Based Learning*

Salah satu cara mengatasi kelemahan dalam model *project based learning*yaitu :

1. Membantu memastikan bahwa siswa memahami konsep yang diajarkan dan juga memungkinkan mereka untuk terus berkembang dari pengalaman *project* mereka.
2. Selain itu, memberikan panduan yang jelas dan mendukung untuk siswa, serta mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran *project*, juga dapat membantu meningkatkan efektivitas model ini.

## 2.3 Pembelajaran Tematik

 Pembelajaran tematik terpadu dalam kurikulum 2013 menekankan integrasi antara berbagai mata pelajaran dengan menggunakan tema sebagai pengait.Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Pembelajaran tematik terpadu dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep materi yang bergabung dalam tema tersebut.Namun perlu diingat bahwa dalam pembelajaran tematik terpadu fokusnya hanya pada tema yang berkaitan dengan alam dan kehidupan manusia.

Jadi, seperti pada mata pelajaran agama tidak termasuk dalam pendekatan pembelajaran berbasis tema ini.Oleh karena itu, dalam mengimplementasikan kurikulum 2013, perlu memperhatikan pendekatan yang sesuai untuk setiap mata pelajaran agar dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.

### 2.3.1 Materi Pembelajaran Tema Indahnya Keragaman di Negeriku

**Ips**

**Faktor penyebab keragaman masyarakat di indonesia**

Indonesia memiliki wilayah yang sangatluas. Wilayah indonesia membentang dari sabang sampai merauke. Kota sabang terletak di paling ujung utara pulau sumatera, sedangkan kota, merauke terletak di paling ujung timur pulau irian jawa. Wilayah indonesia didiam oleh begitu banyak suku bangsa dengan keanekaragaman budayanya ada suku bangsa melayu, jawa, sunda, ambon dan sebagainya. Mereka hidup berdampingan dan bersama-sama membangun bangsa Indonesia.

**Ppkn**

**Keragaman bahasa daerah di indonesia**

Bahasa menjadi alat untuk berkomunikasi di indonesia terdapat beragam suku bangsa. Keragaman suku bangsa menghasilkan bahasa daerah yang beragam pula.Di antara bahasa-bahasa daerah itu terdapat berbedaan. Namun, perbedaan disatukan dengan penggunaan bahasa indonesia sebagai bahasa nasional. Bahasa daerah yang berkembang di wilayah indonesia berjumlah ratusan di suatu daerah seringkali berkembang lebih dari satu bahasa daerah.

**Bahasa indoneisa**

**Menentukan ide pokok paragraf**

Ide pokok disebut juga gagasan pokok atau gagasan utama.Ide pokok merupakan masalah utama yang dibahas atau diungkapkan dalam bacaan.Ide pokok dapat terletak di awal paragraf, di akhir paragraf, di awal dan di akhir paragraf atau seluruh paragraf. Adapun ciri-ciri ide pokok antara lain yaitu :

* 1. Memiliki kalimat pendukung atau penjelasan
	2. Ada yang mendukung, baik itu berupa penjelasan atau alasan yang menguatkan
	3. Inti dari sebuah paragraf atau pusat pembahasan.

### 2.3.2 Indikator Hasil Belajar Tema Indahnya Keragaman di Negeriku

|  |  |
| --- | --- |
| **Indikator** | **Deskriptor** |
| Pengetahuan dan pemahaman  | Siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan keragaman budaya, suku, bahasa, dan agama yang ada di indonesia. |
| Sikap dan nilai  | Siswa menunjukan sikap toleransi, saling mengahargai, dan menghormati perbedaan budaya dan kepercayaan. |
| Keterampilan  | Siswa dapat membuat *project* yang menggambarkan keragaman budaya. |
| Aplikasi pengetahuan  | Siswa dapat mengaitkan keragaman budaya dengan kehidupan sehari – hari  |
| Sikap terhadap pancasila  | Siswa bisa menjelaskan bagaimana pancasila bisa menjelaskan bagaimana pancasila menjadi dasar untuk menjaga kerukunan dan persatuan dalam keragaman.  |

## 2.4 Penelitian Relevan

Penelitian relevan merujuk pada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh peneliti lain dan diakui sebagai relevan dengan topik atau masalah peneliti yang sedang dipelajari :

1. Penelitian yang di lakuka oleh Izah Nurfitriyah pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi energi kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Masangan Wetan pada kelas IV, dengan diterapkannya kurikulum merdeka dan mulai dilakukannya pembelajaran tatap muka, model pembelajaran yang digunakan pada materi energi kurang sesuai dengan kebutuhan siswa, selain itu model pembelajaran *project based learning* belum pernah diterapkan, sehingga dalam kegiatan pembelajaran banyak siswa yang gaduh dan kurang memusatkan perhatiannya selama kegiatan belajar mengajar, serta pembelajaran menjadi tidak kondusif yang menyebabkan hasil belajar kurang maksimal, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning*terhadap hasil belajar siswa pada materi energi kelas IV sekolah dasar dan respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *project based learning*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan *desain one group pretest-posttest*. Penelitian ini dilakukan di SDN Masangan Wetan, dengan jumlah 40 siswa SD kelas IV. Hasil analisis uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai Sig. 0,000 < 0,05 maka H0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model *project based learning* terhadap hasil belajar siswa materi energi kelas IV sekolah dasar. Rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen *pretest* sebesar 68,6 dan *posttest* 95,25 mengalami peningkatan sebesar 39%, dengan demikian penggunaan model tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil dari angket diperoleh persentase 99% dengan kriteria sangat baik.
2. Penelitian yang di lakukan oleh Raka Hermawan Kaban pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran PAKEM terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 047176 Sirumbia tahun pelajaran 2019/2020. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 047176 Sirumbia berjumlah 45 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel *purposive sampling* dalam hal ini peneliti memilih kelas V yang berjumlah 21 orang untuk dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif sejenis survei metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif jenis untuk menguji hipotesis dengan menggunakan teknik hipotesis, teknik hipotesis yang digunakan adalah hipotesis uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran PAKEM memiliki rata-rata 24,19 dengan kategori cukup dan hasil belajar memiliki 18,90 dengan kategori cukup hal ini didukung dengan hasil pengujian hipotesis uji t dimana nilai 𝑡ℎ𝑖𝑡𝑢n𝑔>𝑡𝑡𝑎𝑏𝑒𝑙 yaitu sebesar 4,196 < 1,720, maka Ha diterima yaitu ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran PAKEM terhadap hasil belajar kelas V SD Negeri 047176 Sirumbia tahun pelajaran 2019/2020.

## 2.3 Kerangka Befikir

Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang dirancang untuk mengembangkan siswa tidak hanya dari segi pengetahuan (kognitif) tetapi juga dari segi sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor).Dalam kurikulum ini, metode pembelajaran yang dianjurkan adalah pembelajaran tematik terpadu, di mana berbagai mata pelajaran dikombinasikan dalam tema-tema tertentu untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan kontekstual bagi siswa.Pelaksanaan kurikulum 2013 masih menghadapi berbagai tantangan sehingga belum bisa berjalan dengan optimal. Guru dan siswa sering mengalami beberapa kendala. Salah satu permasalahan utama yang dirasakan oleh guru adalah adanya kesenjangan dalam hasil belajar siswa, di mana tidak semua siswa bisa mencapai hasil yang diharapkan secara merata. Selain itu, keterbatasan waktu untuk menerapkan seluruh aspek kurikulum 2013 juga menjadi kendala, sehingga proses belajar mengajar tidak bisa berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Kesenjangan kemampuan di dalam kelas dapat membuat proses belajar mengajar menjadi tidak efektif. Siswa yang lebih pintar cenderung cepat memahami materi, sementara siswa yang kurang mampu akan kesulitan. Akibatnya, dapat timbul keributan di dalam kelas yang menghambat kelancaran pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah ini, guru perlu cermat dalam memilih model pembelajaran yang menarik bagi siswa, sehingga mereka tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis *project based learning* dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Kerangka Befikir pada penelitian ini yaitu :

**Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berfikir**

## 2.4 Hipotesis Tindakan

Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar siswa

Ha : Ada pengaruh model pembelajaran *project based larning* terhadap belajar hasil siswa.