

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu hal yang semula tidak tahu apa-apa menjadi tahu. Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah (Gagne dalam Suprijono, 2013: 2). Sedangkan menurut Burton dalam Murfiah (2017:6) mengatakan bahwa “belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang berinteraksi antara peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan sikap atau tingkah laku individu dengan adanya interaksi sesama individu maupun lingkungan. Belajar melibatkan interaksi antara guru dengan peserta didik, bisa juga dengan lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Tujuan belajar secara umum yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, pembentukan sikap dan kemampuan konsep dan keterampilan.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Arifin (Muhibbin, 2010) memberi pengertian mengajar menjadi sebuah rangkaian aktivitas penyaluran bahan ajar kepada siswa agar bisa menyerap, menanggapi, menguasai, serta mengembangkan bahan ajar tersebut. Istilah mengajar sekaligus terhubung dengan kata “mendidik”, istilah mendidik tak hanya *transfer of knowledge* namun *transfer of values* pula. Mendidik dimaknai lebih *komperhensif*, yaitu usaha membina diri siswa secara penuh, baik *kognitif*, *psikomotorik* /afektif agar tumbuh menjadi insan yang berpribadi. Sejalan dengan Howard (Daryanto, 2010:162) Mengajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik dalam upaya mengembangkan potensi siswa atau peserta didik melalui proses transfer ilmu, keterampilan, nilai, dan sikap.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan mengajar juga di maknai mendidik yang artinya tidak hanya *transfer of knowledge* tetapi juga *transfer of values*, yaitu kegiatan guru atau pendidik dalam mentransfer pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap kepada siswa atau peserta didik melalui interaksi yang berlangsung dalam lingkungan pendidikan formal atau non-formal.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Secara umum, pembelajaran dapat dipahami sebagai proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi sosial. Masing-masing definisi ini memberikan wawasan yang berbeda tentang bagaimana pembelajaran berlangsung dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Nasution (2005: 12) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Gulo (2004: 24) mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar.

Dari berbagai pengertian pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolok ukur yang digunakan untuk melihat seberapa berhasil siswa dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran. Perilaku ini meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, kemampuan berpikir, pemahaman dan penghargaan terhadap masalah.

Menurut (Sudjana & Wijayanti, 2018) Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menempuh pengalaman belajar atau proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan seorang guru pada akhir program pembelajaran atau akhir program untuk menentukan hasil belajar siswa. Sedangkan Wardani, Slameto, & Winanto (n.d.) “Mendefinisikan bahwa hasil belajar harus diidentifikasi melalui informasi yang berkaitan dengan pengukuran penguasaan materi dan aspek perilaku melalui teknis tes maupun non tes”.

Berdasarkan pengertian hasil belajar yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan evaluasi akhir dari proses dan pelaksanaan berulang. Tujuan dari hasil belajar adalah untuk membentuk kepribadian individu yang tetap ingin mencapai hasil yang lebih baik sehingga cara berpikir berubah dan berkembang dan menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.

Menurut (Zaki Ahmad, 2020: 812) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya. Menurut (Inayahtur, 2019: 98) media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat lain dari Rohani, 2018: 93 media merupakan suatu alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru kepada anak didik. Peneliti menyimpulkan dari beberapa para ahli bahwa media adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada khalayak.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa dasarnya semua pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

2.1.6 Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran adalah pendekatan atau metode yang digunakan untuk mengorganisir, menyampaikan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Menurut pendapat Joyce & Weil (Rusman, 2014:133) “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas”. Model pembelajaran merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Pendidikan Berbasis Proyek (*Project Based Learning/PjBL*) adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proyek yang kompleks dan menantang, yang biasanya memerlukan penyelesaian masalah nyata. Menurut

Sani (2014) “Pembelajaran berbasis proyek dapat didefinisikan sebagai pembelajaran dengan kegiatan jangka panjang yang melibatkan siswa merancang, membuat dan menampilkan produk untuk memecahkan masalah dunia nyata”. Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis proyek dapat digunakan sebagai model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam membuat perencanaan, berkomunikasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan yang tepat atas masalah yang dihadapi. Model pembelajaran ini mengandalkan video pembelajaran yang memberitahu apa saja yang dijelaskan dalam materi pembelajaran yang dimaksud dan menjadi salah satu faktor utama dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu sebelumnya guru sudah menyiapkan video yang mengarah pada pembahasan materi yang akan dibawakannya. Video pembelajaran sangat mendukung dalam menarik konsentrasi anak bahkan menjadi pusat perhatian anak pada video yang sudah disajikan, karena timbul rasa ingin tau dan apa yang ada dalam video pembelajaran tersebut. Video pembelajaran dibuat seunik mungkin agar menarik perhatian pada anak untuk fokus selama pembelajaran berlangsung.

Model apapun digunakan selalu menekankan keaktifan peserta didik dalam setiap berlangsungnya proses pembelajaran. Cirinya adalah inovatif dan kreatif. Inovatif artinya setiap pembelajaran selalu mendapat dan memberikan sesuatu yang baru dan berbeda, bahkan selalu menarik minat peserta didik. Sementara kreatif artinya setiap pembelajaran harus menimbulkan suatu minat kepada peserta didik untuk menghasilkan metode, teknik, atau cara yang harus dikuasai oleh mereka yang diperoleh mulai dari proses pembelajaran sampai selesainya suatu pembelajaran yang berlangsung. Menurut Satria, dkk. (2022) “Pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek merangsang keterampilan anak, sehingga setiap proyek yang Pada model pembelajaran ini menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan menginterpretasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata”.

1.Langkah-langkah Model *Project Based Learning*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* menurut Hosnan (2014) langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menentukan proyek yang akan diselesaikan, guru membimbing peserta didik agar mampu menganalisis proyek.
- b) Guru memilih atau merancang proyek yang relevan dan sesuai dengan kurikulum serta tujuan pembelajaran. Ini melibatkan penentuan topik atau masalah yang akan dikerjakan siswa, memastikan bahwa proyek tersebut menantang dan dapat memberikan kesempatan untuk penerapan dalam keterampilan dan pengetahuan. Guru juga memberikan arahan dan dukungan kepada siswa sepanjang proses proyek. Ini termasuk: (1). Memberikan Instruksi Jelas: Menjelaskan tujuan proyek, langkah-langkah yang harus diambil.(2). Mengajarkan Keterampilan Analisis: Membantu siswa memahami cara menganalisis proyek, termasuk cara memecah masalah, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan, dan merencanakan langkah-langkah penyelesaian. (3). Memberikan Umpan Balik: Menyediakan umpan balik konstruktif selama proses kerja untuk membantu siswa memperbaiki dan meningkatkan hasil proyek mereka. (4). Fasilitasi Diskusi dan Kolaborasi: Mengarahkan diskusi kelompok dan kolaborasi antara siswa untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan ide-ide dalam proyek.

Proses ini adalah untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya menyelesaikan proyek tetapi juga belajar bagaimana menganalisis, merencanakan, dan menerapkan keterampilan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas dengan sukses. Dengan bimbingan yang tepat, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, problem-solving, dan kemampuan kolaborasi yang penting dalam konteks pendidikan dan dunia nyata.

- 2) Merancang kegiatan penyelesaian, peserta didik dibimbing oleh guru untuk menyusun rancangan penyelesaian proyek.

- a) Guru membantu siswa merancang langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek. Ini mencakup pembuatan rencana tindakan yang meliputi penjadwalan, alokasi tugas, dan pengaturan sumber daya. Siswa

belajar bagaimana merinci tugas-tugas yang harus dilakukan, menetapkan tepat waktu, dan menentukan prioritas. Guru membimbing siswa dalam menyusun rancangan penyelesaian proyek dengan: (1). Menjelaskan Langkah-langkah: Membantu siswa mengidentifikasi langkah-langkah konkret yang harus diambil untuk menyelesaikan proyek. (2). Menyediakan Template atau Alat: Memberikan alat atau template perencanaan untuk membantu siswa menyusun rencana mereka. (3). Mengevaluasi Rancangan: Memberikan umpan balik dan saran tentang bagaimana memperbaiki dan menyempurnakan rencana untuk memastikan efektivitas dan kelengkapan.

Pembimbingan ini adalah untuk memastikan siswa memiliki rencana yang jelas dan terstruktur untuk menyelesaikan proyek dengan sukses, serta mengembangkan keterampilan manajemen proyek dan perencanaan.

3) Penyusunan jadwal penyelesaian proyek setelah dibuat rancangan penyelesaian.

Setelah menyusun rancangan penyelesaian proyek, penyusunan jadwal penyelesaian proyek merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa proyek dapat diselesaikan tepat waktu dan sesuai dengan rencana:

a) Identifikasi Tugas dan Aktivitas:

1. Daftar Tugas: Buat daftar semua tugas dan aktivitas yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek berdasarkan rancangan penyelesaian.
2. Sub-Tugas: Pecah tugas utama menjadi sub-tugas atau langkah-langkah kecil untuk mempermudah pelaksanaan dan pemantauan.

b) Penentuan Durasi Tugas:

1. Perkiraan Waktu: Tentukan berapa lama masing-masing tugas atau sub-tugas akan memakan waktu. Pertimbangkan waktu yang dibutuhkan untuk riset, pengembangan, dan penyelesaian.
2. Buffer Time: Sertakan waktu cadangan untuk kemungkinan kendala atau masalah yang tidak terduga.

c) Pengaturan Urutan Tugas:

1. Urutan Logis: Susun tugas dalam urutan logis berdasarkan ketergantungan. Beberapa tugas mungkin harus diselesaikan sebelum tugas lainnya dapat dimulai.

2. Prioritas: Identifikasi tugas yang memiliki prioritas tinggi dan harus diselesaikan terlebih dahulu.

d) Penjadwalan:

1. Buat Timeline: Buat jadwal dengan menetapkan tanggal mulai dan selesai untuk setiap tugas. Ini bisa dilakukan menggunakan alat seperti diagram Gantt atau kalender.
2. Penetapan Tenggat Waktu: Tentukan tenggat waktu untuk setiap fase proyek dan pastikan bahwa jadwal realistis.

e) Alokasi Sumber Daya:

1. Distribusi Tugas: Tentukan siapa yang akan mengerjakan setiap tugas dan pastikan sumber daya yang diperlukan tersedia.
2. Peralatan dan Bahan: Identifikasi dan alokasikan peralatan, bahan, atau dukungan lain yang diperlukan.

f) Pemeriksaan dan Penyesuaian:

1. Review Jadwal: Tinjau jadwal dengan siswa untuk memastikan semua aspek proyek tercakup dan tidak ada konflik atau kekurangan.
2. Penyesuaian: Sesuaikan jadwal jika diperlukan berdasarkan umpan balik atau perubahan kondisi.

g) Pemantauan dan Evaluasi

1. Pemantauan Kemajuan: Pantau kemajuan proyek sesuai dengan jadwal yang telah dibuat. Lakukan penyesuaian jika ada keterlambatan atau perubahan.
2. Evaluasi Berkala: Lakukan evaluasi berkala untuk memastikan proyek tetap pada jalur yang benar dan sesuai dengan rencana.

Langkah-langkah ini, siswa dapat mengelola waktu dan sumber daya mereka dengan lebih efektif, memastikan bahwa proyek dapat diselesaikan tepat waktu dan sesuai dengan kualitas yang diharapkan.

4) Penyelesaian proyek yang dibimbing oleh guru.

Penyelesaian proyek yang dibimbing oleh guru mencakup beberapa langkah kunci untuk memastikan proyek diselesaikan dengan sukses:

a) Penetapan Tujuan dan Kriteria:

1. Jelaskan Tujuan: Guru memastikan bahwa siswa memahami tujuan akhir proyek dan kriteria keberhasilan yang harus dipenuhi.
2. Klarifikasi Harapan: Menyampaikan ekspektasi mengenai kualitas dan hasil akhir proyek.

b) Pengembangan Rencana:

1. Bantu Merancang Rencana: Guru membantu siswa merinci rencana tindakan, termasuk jadwal dan pembagian tugas.
2. Diskusikan Rencana: Merekam dan mendiskusikan rencana dengan siswa untuk memastikan bahwa semua aspek penting telah dipertimbangkan.

c) Bimbingan Selama Proyek:

1. Pendampingan Reguler: Memberikan bimbingan berkala melalui pertemuan atau diskusi untuk memantau kemajuan siswa.
2. Sesi Konsultasi: Menyediakan waktu untuk diskusi mendalam dan memberikan umpan balik tentang perkembangan proyek.

d) Pengawasan dan Dukungan:

1. Tindak Lanjut: Memantau pelaksanaan proyek untuk memastikan bahwa siswa mengikuti rencana yang telah ditetapkan.
2. Fasilitasi Masalah: Membantu siswa mengatasi masalah atau tantangan yang muncul selama proses penyelesaian proyek.

e) Evaluasi Proyek:

1. Review Hasil: Mengevaluasi hasil akhir proyek untuk memastikan bahwa semua tujuan dan kriteria telah dipenuhi.
2. Berikan Umpan Balik: Menyediakan umpan balik konstruktif mengenai kekuatan dan area yang perlu diperbaiki.

f). Refleksi dan Diskusi:

1. Sesi Refleksi: Mengadakan sesi di mana siswa dapat merefleksikan pengalaman mereka, apa yang telah mereka pelajari, dan bagaimana mereka dapat memperbaiki proses di masa depan.
2. Diskusikan Pembelajaran: Mendorong siswa untuk berbagi pengalaman dan wawasan yang diperoleh dari proyek.

Dengan bimbingan guru yang efektif, siswa dapat menyelesaikan proyek dengan lebih baik, belajar dari pengalaman, dan mengembangkan keterampilan penting seperti manajemen waktu, pemecahan masalah, dan kolaborasi.

5) penyusunan hasil penyelesaian proyek yang akan di presentasikan.

Penyusunan hasil penyelesaian proyek yang akan dipresentasikan melibatkan beberapa langkah penting untuk memastikan bahwa presentasi efektif, jelas, dan sesuai dengan tujuan proyek.

a) Pengorganisasian Konten

1. Identifikasi Poin Utama: Tentukan poin-poin kunci dari hasil proyek yang ingin disampaikan. Ini bisa meliputi tujuan proyek, metodologi, hasil, dan kesimpulan.
2. Struktur Presentasi: Susun konten dalam urutan logis, biasanya mencakup pengantar, latar belakang, metode, hasil, diskusi, dan kesimpulan.

c) Pembuatan Materi Presentasi

1. *Slide* : Buat slide presentasi menggunakan alat seperti *PowerPoint* atau *Google Slides*. Gunakan visual seperti grafik, tabel, dan gambar untuk mendukung informasi dan membuatnya lebih menarik.
2. Catatan Pembicara : Siapkan catatan untuk mendampingi slide yang mencakup poin-poin penting dan penjelasan tambahan yang akan disampaikan selama presentasi.
3. Video : Buat video tentang materi pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang ditentukan.

c) Pengembangan Narasi

1. Tulis Skrip: Buat skrip atau garis besar narasi yang akan disampaikan selama presentasi. Pastikan skrip tersebut jelas, singkat, dan mencakup semua poin penting.
2. Latihan Penyampaian: Latih penyampaian narasi untuk memastikan *fluency* dan kepercayaan diri saat presentasi.

c) Pengaturan Teknis

1. Periksa Peralatan: Pastikan semua peralatan teknis, seperti proyektor, mikrofon, dan laptop, berfungsi dengan baik.

2. Uji Coba: Lakukan uji coba presentasi untuk memastikan bahwa semua media dan alat bekerja dengan lancar.

e) Persiapan dan Latihan

1. Latihan Presentasi: Latih presentasi beberapa kali untuk mengasah keterampilan berbicara di depan umum dan mengatur waktu. Latihan ini juga dapat membantu mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.
2. Umpan Balik: Mintalah umpan balik dari teman atau mentor untuk meningkatkan kualitas presentasi.

f) Presentasi

1. Pendahuluan: Mulailah dengan pendahuluan yang jelas untuk memperkenalkan topik dan tujuan presentasi.
2. Penyampaian: Sajikan informasi dengan cara yang terstruktur dan mudah dipahami. Gunakan visual untuk mendukung penjelasan.
3. Interaksi: Berikan kesempatan untuk tanya jawab di akhir presentasi untuk menangani pertanyaan atau klarifikasi dari audiens.

g) Evaluasi dan Refleksi

1. Tanya Jawab: Terima umpan balik dari audiens dan diskusikan pertanyaan atau tanggapan yang diajukan.
2. Evaluasi Diri: Setelah presentasi, evaluasi kinerja Anda untuk memahami apa yang berjalan baik dan apa yang bisa diperbaiki di masa depan.
3. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, siswa dapat menyusun hasil penyelesaian proyek dengan cara yang terorganisir dan efektif, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam presentasi dan komunikasi hasil proyek.

6) Mengevaluasi hasil proyek yang sudah dikerjakan.

Mengevaluasi hasil proyek yang sudah dikerjakan melibatkan beberapa langkah untuk memastikan bahwa proyek memenuhi tujuan yang ditetapkan dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

a) Menetapkan Kriteria Evaluasi

1. Tentukan Kriteria: Identifikasi kriteria atau standar yang akan digunakan untuk mengevaluasi hasil proyek. Ini bisa mencakup akurasi, kreativitas,

efektivitas, dan pemenuhan tujuan proyek.

1. Buat Rubrik: Buat rubrik penilaian yang mendetail untuk menilai berbagai aspek dari proyek, termasuk konten, presentasi, dan pemecahan masalah.

b) Pengumpulan dan Peninjauan Hasil

1. Kumpulkan Hasil Proyek: Kumpulkan semua output atau produk akhir dari proyek, termasuk laporan, presentasi, dan materi lain yang relevan.
2. Tinjau Dokumen: Tinjau dokumen dan materi proyek dengan cermat untuk menilai kesesuaian dan kualitasnya berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

c) Penilaian Terhadap Kriteria

1. Evaluasi Kinerja: Gunakan rubrik untuk menilai seberapa baik proyek memenuhi setiap kriteria. Berikan skor atau penilaian untuk setiap aspek yang dinilai.
2. Identifikasi Kekuatan dan Kelemahan: Catat area di mana proyek unggul dan area yang perlu diperbaiki.

d) Umpan Balik Konstruktif

1. Berikan Umpan Balik: Sediakan umpan balik yang jelas dan spesifik mengenai apa yang baik dan apa yang bisa diperbaiki. Jelaskan bagaimana aspek-aspek tertentu dapat ditingkatkan.
2. Diskusikan Hasil: Adakan diskusi dengan peserta didik untuk menjelaskan hasil evaluasi dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk bertanya atau meminta klarifikasi.

e) Refleksi dan Pembelajaran

1. Refleksi Proses: Ajak siswa untuk merefleksikan proses proyek dan hasilnya. Diskusikan apa yang telah mereka pelajari dan bagaimana mereka dapat menerapkan pembelajaran tersebut di masa depan.
2. Rencanakan Perbaikan: Identifikasi langkah-langkah yang dapat diambil untuk memperbaiki metode atau pendekatan dalam proyek mendatang.

f) Dokumentasi dan Pelaporan

1. Dokumentasikan Evaluasi: Catat hasil evaluasi dan umpan balik untuk referensi masa depan dan untuk membantu siswa dalam pengembangan lebih lanjut.
2. Sampaikan Laporan: Jika perlu, buat laporan evaluasi yang merangkum hasil penilaian, umpan balik, dan rekomendasi.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, Anda dapat mengevaluasi hasil proyek secara menyeluruh, memberikan umpan balik yang berguna, dan membantu siswa untuk berkembang dan memperbaiki keterampilan mereka dalam proyek-proyek mendatang.

2.1.7 Pengertian Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah materi pendidikan yang disajikan dalam bentuk rekaman audio-visual. Video ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep atau keterampilan tertentu dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Biasanya, video pembelajaran mencakup penjelasan, ilustrasi, contoh, dan visualisasi yang mendukung materi pelajaran. Keuntungan dari video pembelajaran antara lain:

1. Memudahkan pemahaman melalui gambar dan animasi.
2. Meningkatkan minat siswa dengan konten yang dinamis.
3. Siswa dapat menonton kapan saja dan mengulang materi sesuai kebutuhan.

Mayer (2009) “Teori Multimedia Mayer menyatakan bahwa penggunaan video dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menggabungkan teks, gambar, dan suara. Ini membantu mengoptimalkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan saluran visual dan audio secara bersamaan”.

Brusilovsky dan Millán (2007) Berpendapat “Mereka menekankan pentingnya interaktivitas dalam video pembelajaran. Video yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi, seperti melalui kuis atau pertanyaan, dapat meningkatkan keterlibatan dan retensi informasi”. Sedangkan Clark dan Mayer (2016) “Mereka berargumen bahwa video pembelajaran harus dirancang dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain instruksional yang baik, seperti

pengorganisasian konten yang jelas dan penggunaan elemen visual yang relevan untuk mendukung pemahaman”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah sebuah pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan dimainkan dengan siswa.

2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Video

Kelebihan video pembelajaran:

1. Meningkatkan pemahaman dengan menggabungkan gambar dan suara.
2. Dapat mencakup elemen interaktif untuk keterlibatan lebih tinggi.
3. Siswa dapat menonton kapan saja dan mengulang materi sesuai kebutuhan.
4. Menarik perhatian siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
5. Menyediakan berbagai cara untuk menyampaikan informasi.

Kekurangan video pembelajaran:

1. Ketidakfokusan: Siswa mungkin tergoda untuk tidak fokus atau multitasking saat menonton.
2. Keterbatasan Interaksi: Kurang interaktif dibandingkan pembelajaran langsung.
3. Kualitas Konten: Video yang buruk atau tidak terstruktur dapat membingungkan siswa.
4. Aksesibilitas: Tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat atau internet yang diperlukan.
5. Keterampilan Teknologi: Siswa perlu memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat lunak untuk menonton atau berinteraksi.

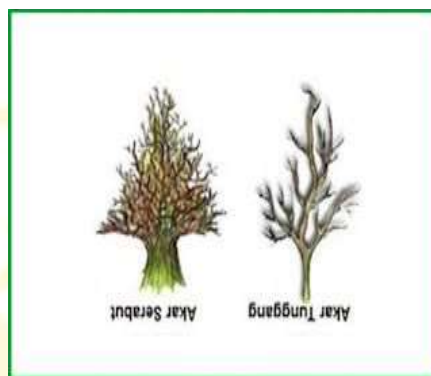
2.1.9 Pengertian Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep dasar dalam sains, seperti biologi, fisika, dan kimia. Proses ini melibatkan berbagai metode, seperti eksperimen, observasi, diskusi, dan studi kasus, untuk membantu siswa memahami fenomena alam dan prinsip-prinsip yang

mengaturnya. Pembelajaran IPA bertujuan untuk tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk kehidupan sehari-hari.

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) di kelas IV membahas tentang tumbuhan sebagai makhluk hidup yang memiliki peran penting dalam ekosistem. Tumbuhan terdiri dari berbagai bagian yang masing-masing memiliki fungsi tertentu:

1. Akar: Menyerap air dan mineral dari tanah, serta menyokong tumbuhan di dalam tanah.



Gambar 2. 1 Akar tunggang dan Akar Serabut

(Sumber: iwanlukman.blogspot.com)

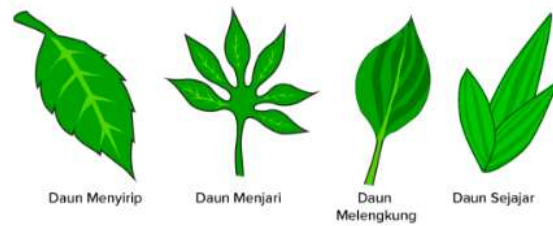
2. Batang: Menyokong tumbuhan, mengangkut air dan nutrisi dari akar ke daun, serta menyimpan makanan.



Gambar 2. 2 Tumbuhan yang Batangnya Memiliki Kambium

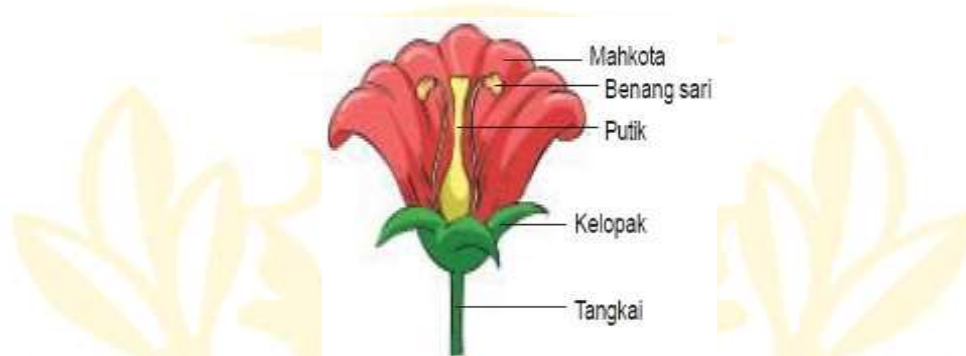
(Sumber: plantmegreen.com)

3. Daun: Tempat terjadinya fotosintesis, proses yang mengubah sinar matahari menjadi energi makanan bagi tumbuhan.



Gambar 2. 3 Bentuk-bentuk Daun
(Sumber: roboguru.ruangguru.com)

4. Bunga: Bagian reproduksi tumbuhan yang menghasilkan biji untuk berkembangbiakan.



Gambar 2. 4 Bagian-bagian Bunga
(Sumber: websitependidikan.com)

5. Buah: Mengandung biji dan berfungsi untuk melindungi serta membantu penyebaran biji.



Gambar 2. 5 Macam-macam Buah-buahan Berbiji
(Sumber : beberapa-macam-buah-tanaman-pasangan-gambar-manakah_QU-IENZOIYV)

Dengan memahami bagian-bagian ini, siswa dapat mengenali bagaimana tumbuhan berfungsi dan berkontribusi pada kehidupan di bumi.

Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar belum menerapkan model pembelajaran secara maksimal, dan kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga menyebabkan proses pembelajaran belum tercapai secara optimal. Siswa Siswa masih takut untuk mengeluarkan pendapat.

2.1.10 Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan peneliti ini adalah penelitian: Penelitian yang pertama adalah skripsi yang ditulis oleh Indah Permata Nim. 11910820663 Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN SUSKA RIAU dengan judul skripsi “PENGARUH MODEL PJBL BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SD NEGERI 106832 SUKAMANDI HULU T.A 2024/2025”. Berdasarkan analisis data, terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis antara siswa belajar melalui model pembelajaran project based learning dan siswa yang belajar melalui pembelajaran ekspositori dengan nilai t hitung sebesar 12,902 dan nilai t tabel dengan taraf signifikan 5% dan $dk = 28$, sebesar 1,701, dengan demikian maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran project based learning berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Babussalam Pekanbaru. Kata kunci: Project Based Learning, Kemampuan Berpikir Kritis.

1. Pengaruh model pembelajaran discovery learning berbantuan video dan problem based learning terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Mira Wabula¹, Pamella Mercy Papilaya², Domingus Rumahlatu² Edubiotik : Jurnal Pendidikan, Biologi dan Terapan ISSN 2528-679X (print), ISSN 2597-9833 (online) Volume 5, Nomor 01, Tahun 2020, Hal. 29 – 41 .
2. Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Berbantuan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika. M.Thaheri Akbar¹, Arief Kuswidyanarko², Kurniawai : Jurnal pendidikan, Matematika dan

Terapan e-ISSN 2775 – 8672, p-ISSN ; 2775 – 9482 – (online) Volume 4, Nomor 04, Tahun 2024, Hal. 2140 – 2147.

3. Penerapan model pembelajaran *Project Based learning (PjBL)* berbantuan media video unruk meningkatkan kreativitas peserta didik. Levina Helvian¹, Edi Fitriana Afriza², Gugum Gumilar² : Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU), ISSN 3047 – 7603, ISSN 3047 – 9673 Volume 1, Nomor 5, Tahun 2022, Hal.384 – 393.

2.1.11 Definisi Operasional

Menurut Sugiono (2019-221). “Definisi oprasional variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut setelah itu ditarik kesimpulannya”. Maka dapat disampaikan dengan:

1. Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang khususnya di sekolah dasar atau dunia yang berlangsung seumur hidup. Salah satu pertanda bahwa seorang telah belajar sesuatu yang dimana adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan nilai atau sikap (afektif), Sehingga bagi pelajar dapat mengembangkan diri masing-masing.
2. Hasil belajar terdiri dari dua kata, yakni hasil dan belajar, yang masing-masing kata tersebut memiliki makna yang berbeda. Hasil adalah suatu wujud dalam memperoleh tujuan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Sedangkan belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai suatu hasil interaksi yang baik pada suatu lingkungan sekitarnya.
3. Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mendekatkan siswa dalam proyek yang kompleks dan menantang, yang biasanya memerlukan penyelesaian masalah nyata. Model pembelajaran proyek berbasis proyek dapat digunakan sebagai model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan peserta didik

dalam membuat perencanaan, berkomunikasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan yang tepat atas masalah yang dihadapi. Model pembelajaran ini mengandalkan video pembelajaran yang memberitahu apa saja yang dijelaskan dalam materi pembelajaran yang dimaksud dan menjadi salah satu faktor utama dalam proses pembelajaran.

2.1.12 Kerangka Berfikir

Melalui model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan Video pembelajaran dapat dilaksanakan dengan nuansa yang menyenangkan karena dilakukan pembelajaran yang inovatif. Siswa dituntut untuk berperan aktif baik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran serta aktif untuk memahami kembali materi pembelajaran yang telah didengar tetapi dapat juga memberi ketertarikan dan suasana yang menyenangkan kepada siswa. Iklim belajar yang menyenangkan dan menantang harus selalu dipelihara karena karakteristik siswa SD yang masih ingin bermain walaupun dalam situasi pembelajaran.

Maka melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat dan efektif diharapkan terjadi perubahan sikap dan hasil belajar siswa serta peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

2.1.13 Hipotesis Penelitian

Dengan melaksanakan langkah dan urutan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media video dengan tepat, maka hasil belajar siswa akan mengalami perubahan kearah yang lebih maksimal. Maka adapun hipotesis penelitian ini adalah: adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran model *PjBL* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu Kecamatan Pagar Merbau Tahun Ajaran 2024/2025.