

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran dapat pula diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran (Banawi, 2019: 92). Pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi faktor yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran, karena model pembelajaran berfungsi sebagai acuan dan pedoman bagi guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien.

Model pembelajaran membantu guru dalam merancang langkah-langkah pembelajaran yang sistematis sehingga proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Rusman 2020). Dengan demikian model pembelajaran guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang sistematis dan strategis mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi pembelajaran. Model pembelajaran juga berperan sebagai pedoman dalam mengelola interaksi guru dan siswa di kelas sehingga tujuan pembelajaran berjalan secara optimal. Oleh karena itu, pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan

karakteristik siswa dan materi pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang kurikulum maupun guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas (Donni 2015). Dengan demikian model pembelajaran, guru memiliki acuan yang jelas dalam menentukan tujuan pembelajaran, memilih strategi, metode, serta media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Model pembelajaran yang dirancang secara sistematis memungkinkan proses pembelajaran berjalan lebih terarah, efektif dan efisien, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dan acuan bagi guru dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran secara sistematis, terarah, dan efisien. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat, sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran, mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, meningkatkan keterlibatan siswa,

serta berdampak positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

a. Pengertian *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) adalah model belajar mengajar yang melibatkan siswa mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari baik secara individu maupun kelompok. Permasalahan yang dikaji merupakan permasalahan kompleks, membutuhkan penguasaan materi dan konsep pelajaran dalam upaya penyelesaian sebuah masalah. Halimah, L dan Iis M (2025 :35) menyatakan bahwa PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang sistematis, melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar dalam mempelajari pengetahuan penting serta meningkatkan keterampilan atau kecakapan hidup melalui proses penyelidikan yang diperluas dan dipengaruhi pertanyaan terstruktur yang kompleks, autentik, produk dan tugas dirancang dengan hati-hati.

Project Based Learning (PjBL) merupakan model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan kompleks. Model pembelajaran PjBL mendorong siswa untuk aktif dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi.

Menurut Earp (dalam Halimah, L dan Iis M, 2025: 38) *Project Based Learning* (PjBL) adalah pendekatan berbasis penyelidikan yang dapat digunakan dimana belajar dengan mengatasi tantangan secara. Melalui kegiatan proyek tersebut, siswa dituntut untuk memahami konsep, menganalisis permasalahan, serta menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam proses penyelesaian proyek. Aktivitas ini secara langsung melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Darmadi (2017: 126) menyatakan berpendapat bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media. Melalui penggunaan proyek tersebut, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian proyek yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada proyek ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar langsung.

Jadi kesimpulan dari model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang berpusat pada siswa melalui kegiatan proyek untuk menyelesaikan permasalahan nyata. PjBL melibatkan siswa secara aktif dalam memahami konsep, berpikir kritis, dan menerapkan pengetahuan dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif.

b. Karakteristik *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Barak (dalam Halimah, L dan Iis M, 2025: 59) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) memiliki beberapa karakteristik yaitu sebagai berikut :

1) Terpusat (*centrality*)

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran berpusat sehingga guru harus terampil menjadi fasilitator. *Project Based Learning* (PjBL) mencakup seluruh aktivitas pembelajaran yang berpusat pada pengerjaan proyek yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran dan penguasaan kompetensi tertentu. Melalui proyek tersebut, siswa mempelajari konsep dan materi pelajaran secara mendalam dan bermakna.

2) Dikendalikan Pertanyaan (*driving question*)

Pembelajaran berbasis proyek difokuskan pada pertanyaan atau permasalahan yang berfungsi untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang sesuai, berusaha memahami konsep utama dan prinsip pada setiap mata pelajaran yang sedang dipelajari oleh siswa.

3) Investigasi Konstruktif (*constructive investigation*)

Aktivitas utama proyek yang harus diselesaikan dengan kemampuan peserta didik dan setiap proyek yang dilaksanakan dan siswa di tuntut untuk melakukan proses penyelidikan secara aktif

melalui kegiatan mengamati, mengumpulkan data, menganalisis dan menarik kesimpulan.

4) Otonomi (*autonomy*)

Prinsip ini memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar secara mandiri, bertanggung jawab, memberi keputusan dan berperan sebagai pencari solusi (*problem solver*)

5) Realistis (*realism*)

Prinsip realistis menekankan bahwa proyek yang dikerjakan siswa harus berkaitan dengan situasi atau permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas ini dapat membantu siswa dalam mengintegrasikan tugas otentik dan menghasilkan sikap profesional.

Lima karakteristik pembelajaran tersebut menegaskan bahwa PjBL merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan aktif siswa melalui pelaksanaan proyek yang terstruktur, bermakna, dan kontekstual. Penerapan karakteristik model *Project Based Learning* (PjBL) diharapkan mampu mengembangkan kemandirian siswa, tanggung jawab, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga tujuan pembelajaran dan penguasaan kompetensi dapat tercapai secara optimal.

c. Langkah-langkah *Project Based Learning* (PjBL)

Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project Based Learning* adalah sebagai berikut (Halimah, L dan Iis M, 2025: 105)

1) Penentuan pertanyaan mendasar (*Start With the Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan murid dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investasi mendalam.

2) Mendesain perencanaan proyek (*Design a Plan for the Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa memiliki atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian produk.

3) Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Pengajar dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain:

- a. Membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek-proyek
 - b. Membuat *deadline* penyelesaian proyek
 - c. Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru
 - d. Membimbing murid ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan
 - e. Meminta murid untuk membuat penjelasan (alasan) pemilihan suatu cara.
- 4) Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa dan untuk mempermudah proses monitoring seorang pengajar harus membuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

- 5) Menguji hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6) Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman selama menyelesaikan proyek.

d. Manfaat *Project Based Learning* (PjBL)

Manfaat pembelajaran berbasis *Project Based Learning* menurut Fathurrohman (2017: 122) di antaranya sebagai berikut:

- 1) Siswa bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.
- 2) Merangsang keaktifan siswa.
- 3) Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran.
- 4) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan suatu masalah.
- 5) Mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis.
- 6) Meningkatkan kolaborasi siswa khususnya yang bersifat kelompok.

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

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

Menurut Anwar, (2020) mengemukakan bahwa kelebihan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), sebagai berikut:

- a. Meningkatkan motivasi belajar.
- b. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
- c. Meningkatkan keterampilan, kemampuan berkomunikasi.
- d. Kemampuan bekerja sama dan kemampuan pemecahan masalah.

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

Menurut Darmadi (2017: 128) mengemukakan bahwa kekurangan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), sebagai berikut:

- a. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah
- b. Membutuhkan biaya yang cukup banyak
- c. Banyaknya peralatan yang harus disediakan
- d. Siswa memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- e. Adanya kemungkinan siswa yang kurang aktif dalam belajar secara kelompok.

f. Peran Pendidik dalam Keberhasilan *Project Based Learning* (PjBL)

Larmer dan Mergendoller (dalam Halimah, L dan Iis M, 2025 : 166) memberikan gambaran tentang peran pendidik dalam PjBL, sebagai berikut :

1) Mendesain dan merencanakan

Pendidik membuat atau merencanakan proyek untuk konteks pembelajaran dengan memperhatikan dan menyesuaikan dengan minat dan pilihan dari siswa.

2) Mensejajarkan dengan standar

Pendidik mensejajarkan standar sesuai dengan kurikulum untuk merencanakan proyek serta memastikan pembahasan dan pengetahuan sesuai dengan bidang studi yang akan dimasukkan dalam proyek.

3) Membangun budaya belajar

Pendidik secara jelas mengutamakan kemandirian dan perkembangan peserta didik, pertanyaan terbuka, semangat tim dan perhatian terhadap siswa.

4) Mengelola aktivitas pembelajaran

Pendidik dan siswa bekerja sama untuk mengatur tugas dan jadwal, menetapkan jadwal, menemukan sumber daya yang digunakan, membuat produk dan mempublikasikannya.

5) Perancang belajar siswa

Pendidik menggunakan berbagai metode pembelajaran, alat, strategi, dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

6) Menilai belajar siswa

Pendidik menggunakan penilaian berupa formatif dan sumatif untuk menilai penguasaan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kerja sama tim dan pekerjaan individu siswa.

7) Terlibat dan melatih

Pendidik terlibat dalam belajar serta berkreasi bersama siswa dalam pengembangan keterampilan, pengalihan, dorongan dan perayaan atas keberhasilan belajar siswa.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2016: 22) mengemukakan bahwa hasil belajar ialah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah seseorang menerima pemahaman belajarnya. Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan (Pratama, 2019). Sementara itu, Hamalik (2017) menegaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari proses pembelajaran yang dialami individu. Menurut Purwanto (2016: 46) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat tersebut hasil belajar merupakan bentuk dan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk dapat bertindak dan berperilaku dengan baik dan bentuk dari apresiasi atas tujuan yang sudah dicapai. Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah siswa ketahui dan perkembangan kemampuan berpikir siswa.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang telah diperoleh siswa setelah mengikuti pelajaran merupakan tolak ukur tingkat keberhasilan ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Slameto (2016:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar sebagai berikut :

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang bersumber dalam diri individu.

Faktor internal terbagi menjadi 3 yaitu sebagai berikut :

a) Faktor Jasmaniah ini berhubungan dengan kondisi fisik individu.

Beberapa faktor jasmaniah yang mempengaruhi proses belajar yaitu kesehatan dan cacat tubuh.

b) Faktor Psikologi ada tujuh yang mempengaruhi belajar yakni intelegensi atau kecakapan, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

c) Faktor Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu, kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber di luar individu.

Faktor Eksternal ini dikelompokkan menjadi 3 faktor, sebagai berikut :

- a) Faktor Keluarga dimana siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- b) Faktor Sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode mengajar, tugas rumah.
- c) Faktor Masyarakat yang mempengaruhi belajar ini mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar terdiri 3 yaitu kognitif , afektif, dan psikomotorik sebagai berikut:

1. Kognitif

Menurut Purwanto (2016: 50) menyatakan bahwa hasil belajar kognitif merupakan perubahan yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi yang terdiri dari penerimaan stimulus eksternal, penyimpanan dan pengolahan informasi untuk penyelesaian

masalah. Helmawati (dalam Marta, Karlina dkk, 2021) menyatakan bahwa klasifikasi hasil belajar kognitif terdiri dari :

- a) Mengingat (C1) merupakan kemampuan menyebutkan kembali fakta, istilah, prinsip, atau teori yang telah dipelajari tanpa harus mengubahnya.
- b) Memahami (C2) merupakan kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, memberikan contoh, atau merangkum materi.
- c) Mengaplikasikan (C3) merupakan kemampuan menggunakan konsep, prinsip, atau prosedur untuk memecahkan masalah dalam situasi baru.
- d) Menganalisis (C4) merupakan kemampuan memecah materi menjadi komponen-komponen, mengenali hubungan antarunsur, dan membedakan fakta.
- e) Mengevaluasi (C5) merupakan kemampuan membuat penilaian berdasarkan kriteria atau norma tertentu.
- f) Menciptakan (C6) merupakan kemampuan menyatukan elemen-elemen menjadi struktur baru atau merumuskan kembali materi ke dalam bentuk baru.

2. Afektif

Menurut Purwanto (2016: 52) hasil belajar afektif terbagi menjadi 5 yaitu sebagai berikut:

- a) Penerimaan (*receiving*) merupakan kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang.
- b) Partisipasi (*responding*) merupakan kesediaan memberikan respons dengan berpartisipasi.
- c) Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) merupakan kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut.
- d) Organisasi merupakan kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilih untuk menjadi pedoman dalam berperilaku.
- e) Internalisasi atau karakterisasi (*characterization*) merupakan menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.

3. Psikomotorik

Menurut Purwanto (2016: 53) hasil belajar disusun dari urutan sederhana sampai ke kompleks. Pada hasil belajar psikomotorik terdiri 6 yaitu sebagai berikut :

- a) Persepsi (*perception*) merupakan kemampuan hasil belajar psikomotorik yang paling rendah.
- b) Kesiapan (*set*) merupakan kemampuan menempatkan diri dalam memulai suatu gerakan.
- c) Gerakan terbimbing (*guided response*) merupakan kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan.

- d) Gerakan terbiasa (*mechanism*) merupakan kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model yang dicontoh.
- e) Gerakan kompleks (*adaptation*) merupakan kemampuan dalam melakukan rangkaian gerakan dengan cara, urutan serta irama yang tepat.
- f) Kreativitas (*origination*) merupakan kemampuan menciptakan gerakan baru yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal.

Hasil belajar adalah tolak ukur dari proses belajar agar guru, siswa dan orang tua dapat mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan materi yang diperoleh siswa selama melaksanakan seluruh proses pembelajaran. Indikator hasil belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif yang meliputi mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan menciptakan (C6).

d. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil jika terdapat perubahan-perubahan yang tampak pada siswa adalah akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui tingkat kemampuan dan

perkembangan serta keberhasilan pendidikan. Adapun manfaat hasil belajar yaitu sebagai berikut :

- 1) Menambah pengetahuan,
- 2) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya,
- 3) Lebih mengembangkan keterampilan yang dimiliki,
- 4) Memiliki pandangan yang baru akan sesuatu hal,
- 5) Lebih menghargai sesuatu dari sebelumnya.

4. Pembelajaran IPAS

a. Hakekat Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Pada kurikulum ini, tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan untuk belajar, berpartisipasi secara aktif, menguasai keterampilan inkuiri, memahami diri sendiri dan lingkungannya, dan memperoleh pemahaman dan pemaahan konsep IPAS.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Adapun tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai berikut: 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), diharapkan membuat siswa timbul rasa ingin tahunya terhadap fenomena-fenomena alam dan sosial

yang terjadi di sekitarnya. 2) Mengenal interaksi dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), para siswa akan berusaha mengenal dan memahami bagaimana alam semesta ini bekerja, dan membentuk interaksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. 3) Mengajarkan siswa mengidentifikasi masalah. Siswa akan mencoba mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ditemui dan berusaha menemukan solusi untuk mencapai tujuan lebih lanjut. 4) Melatih sikap ilmiah. Dengan prinsip dasar metodologi yang terdapat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), maka siswa akan memiliki sifat keingintahuan tinggi, kemampuan berpikir kritis, dan analitis. 5) Berperan aktif menjaga lingkungan dan alam. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) membuat para siswa secara tidak langsung akan mengenal alam dan lingkungannya, dan mengerti masalah yang terjadi. Lalu, siswa akan berusaha melestarikan, menjaga, mengembangkan potensi alam yang ada.

c. Materi IPAS

1. Materi IPAS pada bab 1 membahas tentang cahaya dan sifatnya, melihat karena cahaya, bunyi dan sifatnya serta mendengar karena bunyi.
2. Materi IPAS pada bab 2 membahas tentang harmoni dalam ekosistem yang mencakup topik-topik pembelajaran seperti topik memakan dan dimakan, transfer energi antar makhluk hidup, dan ekosistem yang harmonis.

3. Materi IPAS pada bab 3 membahas tentang magnet, listrik, dan teknologi untuk kehidupan yang mencakup topik-topik pembelajaran seperti kegunaan magnet, cara mendapatkan energi listrik dan teknologi untuk kehidupan.
4. Materi IPAS pada bab 4 membahas tentang ayo berkenalan dengan bumi kita yang mencakup topik-topik pembelajaran seperti ada apa di bumi, mengapa bentuk permukaan bumi berubah-ubah dan cara kita menjaga bumi.
5. Materi IPAS pada bab 5 membahas tentang bagaimana kita hidup dan bertumbuh yang mencakup topik-topik pembelajaran seperti cara bernapas, kegunaan air dan makanan, dan pertumbuhan.
6. Materi IPAS pada bab 6 membahas tentang indonesiaku kaya raya yang mencakup topik-topik pembelajaran seperti bentuk indonesia, indonesiaku kaya hayatinya, dan kaya alamnya.
7. Materi IPAS pada bab 7 membahas tentang daerahku kebanggaanku yang mencakup topik-topik pembelajaran seperti budaya daerah, perekonomian daerah dan keragaman daerahku.
8. Materi IPAS pada bab 8 membahas tentang bumiku sayang bumiku malang yang mencakup topik-topik pembelajaran seperti perubahan bumi, lingkungan rusak dan permasalahan lingkungan.

Berdasarkan materi pembelajaran IPAS yang sudah dijelaskan, maka dalam penelitian ini mengambil materi IPAS pada bab 8 tentang Bumiku Sayang, Bumiku Malang Topik A. Bumi Berubah. Pada pelaksanaan PjBL yaitu pembuatan diorama mitigasi bencana dalam pembelajaran.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil bacaan dari beberapa penelitian sebelumnya, penulis memilih hasil penelitian yang relevan dengan judul penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Pudyaningrum, sheshylia (2023) dengan judul penelitian “ pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar kognitif siswa pada kelas 4 SDN Cungkup”. Penelitian ini dilakukan karena hasil belajar IPA kelas 4 SDN Cungkup masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar kognitif IPA. Dengan desain penelitian yaitu Pre-experimental desain, dimana kelas 4 yang diberi tes dan perlakuan. Analisis data menunjukkan bahwa berdasarkan uji t dimana nilai signifikan (2-tailed) $0.000 < 0.05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA kelas 4 Sekolah Dasar.

2. Rani, dkk (2021) dengan judul penelitian “ Pengaruh Metode PjBL Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar”. Hal ini dapat diketahui dari hasil penelitian yang sudah dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran matematika pada siswa kelas VI sekolah dasar. Hasil penelitian diperoleh melalui pre test dan post test, sehingga diperoleh hasil nilai terendah pada kelas pre test yaitu 40 sedangkan nilai tertinggi yaitu 83,3. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata dari kelas pre test yaitu 70. Nilai terendah pada kelas pre test yaitu 60, sedangkan nilai tertinggi yaitu 100. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata dari kelas pre test yaitu 83.3. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika.
3. Taupik, R.P dan Fitria, Y. (2021) dengan judul penelitian “ Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Pencapaian Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 kota salak dengan kelas VA dan kelas VB masing-masing terdiri atas 19 orang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap pencapaian hasil belajar ipa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa rata-rata pre-test untuk kelompok eksperimen adalah 49,842 dan setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* diperoleh post-test 82,631. Sedangkan kelas kontrol

diperoleh rata-rata pretest 53,21 dan post test setelah diajarkan pendekatan konvensional 71,105. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Project Based Learning terhadap pencapaian hasil belajar ipa sekolah dasar.

4. Chaniago, Y dkk (2024) dengan judul penelitian “ Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran proyek terhadap motivasi dan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar yang mengikuti pembelajaran model PjBL dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, dan adanya peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar pada kelas eksperimen. Penelitian ini mengindikasikan bahwa PjBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa, dengan nilai signifikansi statistik yang menunjukkan $p < 0,05$, menandakan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.
5. Wulanda, F.H dkk (2025) dengan judul penelitian “ Pengaruh Model PjBL Berbasis Media Kartu Sifat Benda terhadap Hasil Belajar IPAS SD. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di SDN 6

Lebak kelas IV melalui pendekatan model pembelajaran PjBL berbasis media kartu sifat benda (kasfanda). Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian dan analisis data yang digunakan berjalan dengan tingkat konsistensi yang baik yaitu (*Cronbach's α = 0,806*). Peningkatan hasil belajar juga dengan memperoleh nilai rata-rata dari kegiatan pre test dan post test dengan nilai rata-rata posttest (76,6) lebih tinggi dari nilai pretest (57,0). Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL berbasis media kartu sifat benda dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

6. Farikhatin, Novia dkk (2024) dengan judul penelitian “ Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media diorama terhadap hasil belajar peserta didik kelas V C SDN Peterongan Semarang. Penelitian ini menunjukkan bahwa Pada pretest mendapatkan nilai rata-rata 61.88 dan posttest memperoleh nilai rata-rata 76.67. Berdasarkan hasil uji t-test nilai sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media diorama terhadap hasil belajar peserta didik Kelas V.

Berdasarkan penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh para peneliti terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas, peneliti

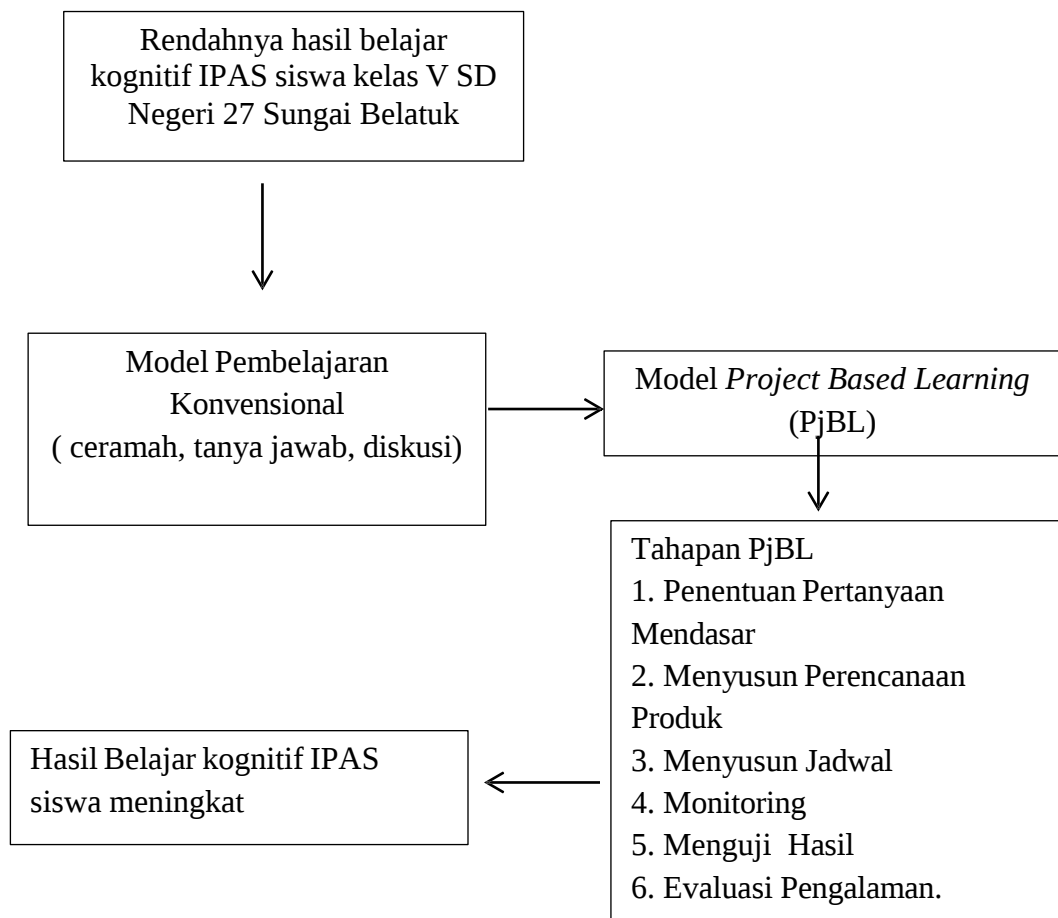
menyimpulkan bahwa perlu ada nya inovasi dan penggunaan model pembelajaran yang bisa melibatkan siswa secara aktif dan membantu kemampuan yang mereka miliki pada saat proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

C. Kerangka Berpikir

Menurut Sudaryono (2019: 54) kerangka berpikir adalah sintesis tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Jadi kerangka berpikir merupakan alur yang dijadikan pola berpikir peneliti dalam mengadakan penelitian terhadap suatu objek yang dapat menyelesaikan arah rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Keadaan awal siswa SDN 27 Sungai Belatuk di kelas V pada kegiatan belajar mengajar di kelas guru cenderung masih menggunakan metode ceramah, pada mata pelajaran IPAS belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif, kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi yang mengakibatkan proses pembelajaran membosankan, guru masih dominan dalam menyampaikan materi dan siswa kurang berinteraksi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran hal ini berimbas pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tersebut. Melihat kondisi tersebut, maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka disekolah, dan tentunya perlu ada penelitian yang bersifat inovatif agar seluruh rangkaian pembelajaran dapat membantu siswa termotivasi dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dengan judul “ Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 27 Sungai Belatuk Tahun Ajaran 2025/2026” dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Sudaryono (2019: 367) menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau submasalah penelitian, yang diajukan oleh peneliti, kemudian dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya dan bersifat sementara. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis penelitian adalah pernyataan sementara terhadap hasil penelitian. Hipotesis merupakan dugaan sementara mengenai hubungan antar variabel yang disusun berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, serta akan dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data (Sukardi, 2021:53)

Ada dua bentuk hipotesis yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Sukardi (2021) mengemukakan bahwa dalam penelitian eksperimen, hipotesis alternatif digunakan untuk menunjukkan adanya pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat, sedangkan hipotesis nol digunakan sebagai pembanding yang akan diuji melalui analisis statistik. Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, maka hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesis (H_0): Tidak Terdapat pengaruh yang signifikan model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 27 Sungai Belatuk Tahun Pelajaran 2025/2026.

2. Hipotesis (Ha): Terdapat yang signifikan pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 27 Sungai Belatuk Tahun Pelajaran 2025/2026.