

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Model *Project Based Learning* (PJBL)**

###### **a. Pengertian Model *Project Based Learning* (PJBL)**

Menurut Wayan & Mahendra (2017), model *Project Based Learning* adalah model yang menggunakan media berupa sebuah proyek dengan menggunakan serangkaian pertanyaan atau permasalahan yang tersusun dalam suatu proyek. Sujana (2020), juga berpendapat bahwa model *Project Based Learning* menggunakan proyek sebagai media atau strategi.

Menurut Maudi (2016), langkah awal dalam menerapkan model *Project Based Learning* adalah dengan menghasilkan proyek yang berdasarkan masalah dan diintegrasikan dengan pengetahuan siswa. Menurut Nurhadiyati (2020), *Project Based Learning* (PjBL) yaitu pendekatan yang pusat pembelajarannya adalah siswa yang memberikan mereka masalah untuk mempersiapkan mereka ke kehidupan nyata.

Menurut Al Awab (2021), *Project Based Learning* merupakan model yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dimana guru hanya memfasilitasi dan memberi motivasi dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Ratna (2019), dalam model *Project Based*

*Learning* guru berperan untuk memfasilitasi dan memberi motivasi siswa dan bertanggung jawab mengarahkan siswa dalam pembuatan proyek sesuai dengan jadwal proyek yang sudah di ditentukan, selain itu guru juga memberikan motivasi siswa agar dapat menemukan nilai dan mengaplikasikan proyek yang sudah dibuat.

siswa dan bertanggung jawab mengarahkan siswa dalam pembuatan proyek sesuai dengan jadwal proyek yang sudah di ditentukan, selain itu guru juga memberikan motivasi siswa agar dapat menemukan nilai dan mengaplikasikan proyek yang sudah dibuat.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas peneliti membuat kesimpulan bahwa model *Project Based Learning* merupakan model dengan membuat proyek yang menggunakan permasalahan diawal pembelajaran dan menempatkan siswa pada pusat pembelajaran, dimana guru hanya berperan memberi motivasi dan memfasilitasi siswa.

b. Kelebihan Model *Project Based Learning*

Menurut Melinda & Zainil (2020), terdapat beberapa kelebihan dari model *Project Based Learning* yaitu dapat menstimulus siswa untuk belajar, terampil menyelesaikan masalah, semangat dalam menyelesaikan permasalahan yang sukar, menciptakan terjadinya kerja sama antar siswa, mampu mengolah materi pembelajaran, dapat membagikan pengetahuan kepada siswa dan menerapkannya dalam

pembuatan proyek, guru maupun siswa dapat menikmati proses pembelajaran karena terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.

Menurut Anggraini & Siti (2021), dengan model *Project Based Learning* siswa lebih luas dalam melatih pemikirannya ketika menerima suatu masalah. Menurut Dewi (2017), siswa dapat membuat atau menciptakan produk serta dapat menampilkan hasilnya. Dengan model ini kemampuan siswa dalam menciptakan produk meningkat sehingga mampu mengatasi permasalahan serta dapat menampilkan produk yang dihasilkan.

Menurut Taupik & Fitria (2021), model *Project Based Learning* adalah model yang pusat pembelajarannya adalah siswa yang mengutamakan kreativitas berfikir siswa, kemampuan memecahkan masalah, dan hubungan antar peserta didik untuk menghasilkan produk yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna. Winarti (2022), juga berpendapat bahwa kreativitas siswa, keterampilan bertanya, kemandirian, rasa tanggung jawab, rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir dapat ditingkatkan melalui model *Project Based Learning*.

Menurut Maisyarah (2022), model *Project Based Learning* memiliki beberapa kelebihan salah satunya adalah dapat meningkatkan hasil belajar dengan memberikan pengalaman langsung terhadap siswa pada kegiatan pembelajaran. Mayuni (2019), juga mengungkapkan bahwa pada pembelajaran *Project Based Learning*

proyek yang dihasilkan dinilai berdasarkan proses dan aktivitas siswa sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan model *Project Based Learning* diantaranya, dapat memotivasi siswa untuk belajar, meningkatkan ketrampilan berpikir, meningkatkan kreativitas, meningkatkan hasil belajar, dan menumbuhkan keterampilan pemecahan masalah dalam kehidupan nyata.

c. Kekurangan Model *Project Based Learning*

Menurut Sujana (2020), model *Project Based Learning* memiliki beberapa kekurangan yaitu, banyak membutuhkan waktu dan biaya, selain itu media dan sumber belajar yang dibutuhkan juga banyak, guru maupun siswa harus sama-sama siap dalam pembelajaran, kemungkinan siswa hanya menguasai beberapa topik tertentu, serta tujuan pembelajaran bersifat kognitif sulit dicapai.

Menurut Cyndiani (2023), kelemahan atau kekurangan model *Project Based Learning* antara lain memerlukan waktu yang lama, memungkinkan adanya siswa yang kurang aktif, dan diberikan topik yang berbeda-beda pada setiap kelompok maka kemungkinan siswa tidak akan memahami semua topik secara keseluruhan.

d. Langkah-Langkah (sintaks)

Menurut Anggraini (2021), terdapat beberapa langkah dalam menjalankan model *Project Based Learning* yaitu: penentuan jenis

proyek, perencanaan tindakan pembuatan proyek, penyusunan jadwal pembuatan proyek, monitoring oleh guru, penyusunan laporan dan pemaparan hasil proyek, dan mengevaluasi hasil proyek.

Menurut Dinda & Elfia (2021), terdapat delapan langkah yang cukup penting dalam penerapan model *Project Based Learning* meliputi: penentuan jenis proyek, pencarian informasi, pembuatan rancangan proyek, penyusunan jadwal, proses penyelesaian proyek, penyusunan laporan dan pemaparan hasil proyek, serta penilaian dan evaluasi.

Menurut Nisah (2021), langkah-langkah atau sintaks model pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Sintaks Model Project Based Learning

Langkah-langkah	Keterangan
Menentukan pertanyaan mendasar	a) Mengukur kemampuan awal siswa melalui pretest b) Menstimulus siswa dengan menyampaikan c) Menentukan topik bahasan yang sesuai dengan kehidupan nyata
Membuat desain perencanaan proyek	a) Membuat perencanaan aktivitas proyek dengan mengkolaborasikan guru dan siswa b) Menentukan pemilihan aktivitas yang sesuai dengan permasalahan c) Menentukan alat dan bahan dengan menggabungkan berbagai subjek dilingkungan sekitar
Membuat jadwal	a) Menyusun jadwal penyelesaian proyek b) Mengarahkan siswa agar menyelesaikan proyek sesuai jadwal c) Membuat batas akhir penyelesaian proyek.

Memonitor siswa dan kemajuan proyek	a) Memantau aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek, dengan berperan sebagai mentor
Menguji hasil	a) Menilai tingkat pemahaman siswa melalui posttest b) Mengevaluasi dan memberi umpan balik dari pemahaman yang diperoleh siswa c) Menyusun rencana pembelajaran berikutnya
Mengevaluasi pengalaman	a) Melakukan refleksi terhadap hasil proyek dan aktivitas siswa b) Menilai tanggapan siswa mengenai penerapan model <i>Project Based Learning</i> c) Menjawab permasalahan yang diberikan diawal pembelajaran dengan mengembangkan hasil

a. Model *Project Based Learning* dalam Kurikulum Merdeka

Menurut Wahyuni (2023), dalam kurikulum merdeka penerapan *Project Based Learning* dijalankan melalui berbagai tahapan, yaitu: Membentuk kelompok proyek, memilih topik, dan menentukan topik, menjalankan *Project Based Learning* dengan pusat pembelajaran adalah siswa, hasil proyek yang berupa karya siswa, kemudian refleksi dan evaluasi.

Menurut Triastuti (2023), Model *Project Based Learning* menerapkan beberapa langkah dalam pembelajaran seperti mengawali pelajaran dengan pertanyaan yang menantang, merencanakan suatu proyek, membuat jadwal kegiatan atau aktivitas, pembuatan proyek, dan evaluasi hasil proyek.

## 2. Media Diorama

a. Pengertian Media Diorama

Menurut Hendrik (2021), media diorama adalah media pembelajaran tiga dimensi yang berukuran kecil yang memperagakan dan memvisualisasikan suatu bentuk atau keadaan yang sebenarnya. Evtasari & Aulia (2022), juga berpendapat bahwa media pemandangan yang berbentuk tiga dimensi dengan ukuran mini untuk menjelaskan suatu keadaan atau kegiatan merupakan definisi dari media diorama.

Dari beberapa pendapat ahli diatas peneliti menyimpulkan media diorama merupakan media tiga dimensi yang memvisualisasikan sebuah fenomena sebenarnya yang terdiri dari berbagai macam benda atau objek.

#### b. Kelebihan Media Diorama

Menurut Haidawati & Normilasari (2016), kelebihan dari media diorama diantaranya adalah dapat menggambarkan suatu peristiwa, dapat memvisualisasikan topik atau materi pelajaran yang sebenarnya, dapat membawa seolah ke sebagian kecil dari dunia, dapat menarik perhatian dengan memberi keindahan, dapat memberi motivasi untuk memperoleh pengalaman belajar.

Aprilia & Putri (2020), mengungkapkan bahwa ketika media diorama digunakan dalam pembelajaran dapat memiliki beberapa kelebihan yaitu mengurangi suasana pembelajaran yang membosankan, memberikan gambaran kejadian bentuk dan ukuran kecil, yang dapat mempermudah untuk memahami materi

pembelajaran. Menurut Evitasari & Aulia (2022), media diorama dapat menumbuhkan peserta didik yang aktif karena melalui media ini minat belajar peserta didik akan tumbuh.

Menurut Ibad (2022), media diorama dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas, dan menumbuhkan keaktifan dan kreativitas dalam mengungkapkan ide-ide atau gagasannya. Pernyataan sejalan dengan Sapitri (2021), yang mengungkapkan bahwa siswa dapat menumbuhkan minat belajarnya dengan menggunakan media diorama, meningkatkan kreativitas, menumbuhkan siswa yang mandiri dan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan media yang bisa digunakan secara berulang yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa, keaktifan, dan kreativitas siswa.

#### c. Kekurangan Media Diorama

Menurut Haidawati & Normilasari (2016), terdapat beberapa kelemahan dari media diorama yaitu tidak dapat mencapai sasaran dalam skala besar, tidak dapat menampilkan unsur, membutuhkan kreativitas lebih dari guru dan siswa, dan membutuhkan biaya dan waktu yang lebih. Menurut Nursehah & Ristianingsih (2022), media diorama memiliki kekurangan atau kelemahan yaitu tidak bisa

mencapai sasaran yang luas dan membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup besar serta perawatannya juga rumit.

Menurut Budiani (2023), media diorama memiliki beberapa kekurangan diantaranya adalah bahwa mediaini membutuhkan kreativitas guru dan siswa selama proses pembuatannya, memakan waktu dan biaya yang tinggi, tidak menyajikan elemen gerakan dalam tampilannya, dan jika digunakan dalam skala besar media ini tidak sesuai.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas dapat diambil kesimpulan yaitu kekurangan media diorama diantaranya adalah tidak dapat digunakan untuk jumlah sasaran yang besar, membutuhkan waktu dan biaya yang lebih, dan dibutuhkan kreativitas yang tinggi dari guru dan siswa dalam proses pembuatannya.

### **3. Kreativitas Siswa**

#### **a. Pengertian Kreativitas**

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) kreativitas merupakan kemampuan dalam menciptakan sesuatu. Muqodas (2015), juga berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan dalam menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda, baik dalam sebuah ide atau karya nyata, dalam bidang ilmu pengetahuan, sastra atau lainnya. Diperlukan rasa ingin tahu dan keterbukaan untuk menjadi seorang yang kreatif, serta komitmen yang besar untuk mewujudkan ide-idenya.

Menurut Adony (2019), kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan gagasan atau karya, baik karya baru maupun karya lama yang sudah dikombinasikan dari karya yang sudah ada, namun dibedakan dengan karya sebelumnya. Menurut Fakhriyani (2016), kreatifitas didefinisikan sebagai seseorang yang mampu untuk menciptakan sesuatu yang baru atau mampu merubah sesuatu menjadi ide dan karya baru, kemampuan untuk menemukan solusi untuk permasalahan yang tidak diketahui banyak orang, serta dapat melihat banyak kemungkinan.

Berdasarkan dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan atau mewujudkan suatu hal baru atau berdasarkan karya yang sudah ada dengan dibutuhkannya suatu sikap keingintahuan yang besar untuk mewujudkan gagasan atau ide kreatifnya.

#### b. Indikator Kreativitas

Menurut Kuadrat (2009), indikator kreativitas meliputi rasa ingin tahu, banyak bertanya, kemampuan untuk menyampaikan pendapat, kekayaan imajinasi, kemampuan memecahkan masalah, dan mengembangkan atau merinci sebuah ide.

Menurut Munandar (2014), indikator kreativitas adalah sebagai berikut: rasa ingin tahu yang dimiliki besar, sering memberikan pertanyaan, banyak menyampaikan pendapat atau ide berdasarkan masalah, mampu spontan dan percaya diri dalam

mengungkapkan pendapat, memiliki rasa keindahan, berani berpendapat sendiri, bersifat humoris, daya imajinasi yang dimiliki kuat, memiliki perbedaan cara berpikir, gagasan pemecahan masalah, dan ide-ide yang tidak banyak dimiliki oleh orang lain.

Berdasarkan beberapa indikator kreativitas diatas peneliti menentukan indikator yang digunakan sebagai acuan peneliti yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. 2 Indikator Kreativitas

1.	Sering mengajukan pertanyaan
2.	Mampu menghasilkan gagasan yang relevan
3.	Menghasilkan gagasan yang bervariasi
4.	Memiliki gagasan sendiri yang jarang diberikan banyak orang
5.	Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan

#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian hasil belajar

Menurut Ricardo (2017), hasil belajar merupakan akumulasi pembelajaran yang diperoleh siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Nursehah (2022), Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran sebagai bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang didapatkan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai.

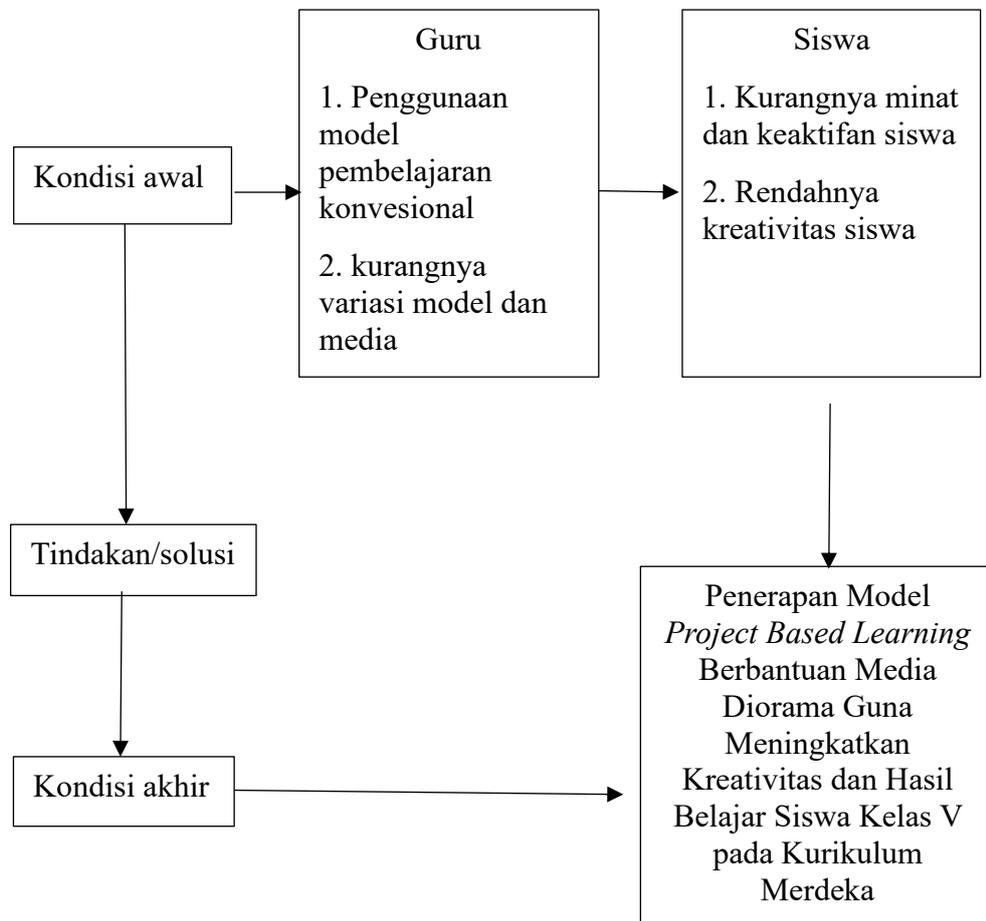
## **B. Kerangka Berpikir**

Penelitian ini menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) dengan berbantuan media diorama. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Dalam model ini guru berperan memfasilitasi siswa, yaitu dengan menyediakan atau memberikan sebuah media yaitu diorama dalam memfasilitasi siswa selama proses pembelajaran.

Permasalahan pada kelas V SDN Ngegong berdasarkan hasil observasi adalah guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional tanpa adanya variasi dalam pembelajaran sehingga siswa hanya menyimak penjelasan guru dan kurang dalam memahami materi dan mengungkapkan gagasan atau idenya. Oleh sebab itu siswa diharapkan kreativitas dan hasil belajar siswa meningkat dengan melalui model *Project Based Learning*. Penerapan model ini dikombinasikan dengan media diorama yang bertujuan untuk menunjang kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Media diorama merupakan sebuah media yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Diorama dapat menciptakan pengalaman visual secara langsung, yang menunjukkan suatu objek yang lengkap, sehingga dapat menumbuhkan kreativitas siswa dengan melalui ungkapan ide-ide nya

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka peneliti membuat alur pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

### C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama yang dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V pada kurikulum merdeka.