

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTENSIS PENELITIAN

A. Kajian Teori

1. Model pembelajaran *Project Based Learning*

a. Definisi pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa di mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam PjBL siswa belajar bekerja sama dengan orang lain dan merenungkan apa yang mereka pelajari. (Nurhidayah et al., 2021). *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berbasis proyek, Mangangantung et al (2023) bahwa model pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, Melakukan eksperimen, menyaksikan fenomena alam secara langsung, dan merekam data yang mereka peroleh adalah semua bagian dari ini. PjBL dirancang untuk digunakan di lingkungan di mana siswa diharuskan untuk mempelajari dan memahami masalah yang kompleks. PjBL adalah pembelajaran bekerja sama berbasis proyek dan terdiri dari soal yang kompleks yang didasarkan pada uraian masalah dan soal. Ini juga membutuhkan kegiatan siswa seperti perencanaan, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan investigasi. Selain itu, memberikan siswa kesempatan untuk bekerja secara mandiri. (N. Azizah & Aninda, 2019). Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) membantu siswa belajar berpikir kritis dan kreatif, yang membantu mereka membuat produk yang baik. Elisabet et al (2019).

Pembelajaran PjBL memiliki potensi yang luar biasa untuk membuat siswa berpartisipasi secara aktif dan kritis dalam proses belajar. Guru dapat memberikan contoh proyek yang ingin dikaitkan dengan materi dalam proses pembelajaran, yang menghasilkan siswa yang lebih terampil dan lebih kreatif, yang sejalan dengan gagasan bahwa pembelajaran PjBL menurut Ambarwati et al (2015) Model PjBL adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Memanfaatkan proyek atau kegiatan ini, siswa dapat mentransfer pengetahuan dan keterampilan melalui proses penemuan melalui serangkaian pertanyaan yang terdiri dari proyek atau tugas. Seperti halnya menurut Azizah dan Widjajanti (2019) Dia menegaskan bahwa PjBL adalah proses belajar mengajar yang menggunakan proyek sebagai media. Siswa menggunakan ide-ide kreatif untuk memecahkan masalah dalam model PjBL, yang membuat pembelajaran lebih bermakna. Pembelajaran PjBL meningkatkan kemampuan siswa, sehingga proyek siswa meningkatkan pemahaman konsep mereka. (Novia Widiarti et al., 2022).

Salah satu karakteristik Model PjBL adalah bahwa guru memberikan masalah atau tantangan kepada siswa dan mendorong mereka untuk membuat keputusan tentang masalah sehari-hari. Model ini juga memungkinkan siswa bekerja sama untuk mengakses dan mengelola informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Selama proses evaluasi, siswa secara berkala melakukan refleksi tentang aktifitas yang mereka lakukan. (Daryanto, 2017). Berdasar dari pendapat-pendapat yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa PjBL merupakan salah satu model pembelajaran yang berbasis proyek yang

membutuhkan kreativitas untuk menciptakan produk dan pembelajaran yang cocok untuk mengimplementasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang pernah dialami siswa. Model PjBL dapat menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan siswa serta membuat pembelajaran lebih bermakna. Model PjBL memberikan kesempatan pada siswa untuk membangun pengetahuan secara mandiri, sehingga pada akhirnya siswa dapat menggunakan hasil karyanya sendiri untuk menciptakan produk guna memecahkan suatu masalah. Model pembelajaran PjBL merupakan kegiatan pembelajaran proyek sebagai proses pembelajaran untuk mendapatkan perilaku, pengetahuan dan keahlian. Fokus pembelajaran adalah pada aktivitas siswa membuat produk pada proses step pembelajaran.

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

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Project Based Learning* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menurut (Mahanal 2017) dijelaskan dalam tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning*

No	Tahap	Aktivitas
1.	Introduction	Pelajar dikenalkan dengan rencana pembelajaran berbasis proyek yang diberikan oleh guru.
2.	Essential Question	Guru mengajukan pertanyaan dasar tentang topik atau materi pelajaran.
3.	Research and	peserta didik ingin mempelajari literatur dan

No	Tahap	Aktivitas
	Write	menulis desain proyek. Oleh karena itu, pada tahapan ini seorang guru hanya menjadi mentor.
4.	Product Creation	peserta didik membuat sebuah proyek.
5.	Presentation	peserta didik mempresentasikan sebuah proyek atau portofolio yang telah dibuat.
6.	Evaluation and Reflection	Pada pengakhiran kegiatan guru dan siswa, hasil dari proyek yang diselesaikan untuk Proses reflektif dilakukan baik secara individu maupun group. Pada tahap ini siswa diminta untuk berkomentar Perasaan dan pengalaman selama proyek. guru dan Siswa melakukan percakapan untuk memperbaiki keahlian mereka selama masa pekerjaan, sehingga pada akhirnya siswa menemukan pengetahuan penelitian baru untuk menemukan solusi permasalahan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran berbasis proyek memiliki banyak keuntungan, seperti memungkinkan siswa membuat produk nyata dari pekerjaan mereka sendiri, membantu mereka merancang proses untuk menentukan hasil, dan mengajarkan mereka bagaimana mengelola pengetahuan yang mereka peroleh dari proyek. Produk-produk ini kemudian dipresentasikan secara bertahap di kelas. (Niswara et al., 2019). Model PjBL meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan keterampilan mereka, dan prestasi mereka. Ini juga membuat belajar lebih nyaman,

meningkatkan kerjasama dan komunikasi antara siswa, meningkatkan pemahaman anak, dan membuat proyek atau produk lebih cepat dibuat. Kelemahan model ini adalah bahwa membutuhkan dana yang cukup, tidak cocok untuk siswa yang mudah menyerah, dan tidak melibatkan anak dalam kelompok. (Epifania et al., 2020).

Kelebihan model PjBL menurut Sari et al (2020) menjelaskan keunggulan model *Project Based Learning* adalah memberikan pengalaman tersendiri bagi siswa karena melibatkan siswa. Hal ini meninggalkan kesan tersendiri bagi siswa, sehingga lebih mudah mengingat saat belajar. siswa dapat mudah memahami konsep-konsep materi karena dalam menemui objek langsung di kelas maupun di luar kelas. Dalam penelitian menurut Wahyu et al (2018) Selain itu, dia menjelaskan beberapa manfaat model pembelajaran PjBL, seperti bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar, meningkatkan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan mereka untuk mencari dan mendapatkan informasi, dan meningkatkan pentingnya kerja kelompok dalam pembelajaran.

2. Media Permainan Congklak

a. Pengertian Permainan Congklak

Permainan congklak tradisional, yang telah ada sejak lama, memiliki banyak nama di berbagai wilayah Indonesia. Cangkang kerang, biji-bijian, dan batu kecil biasanya digunakan sebagai biji congklak dalam permainan congklak tradisional. (Rusmana, 2010) Menurut Lestari dan Prima (2018) Dalam permainan congklak tradisional, yang telah ada sejak lama di Nusantara, setiap pemain berhak atas biji

yang ada di sisi mereka. Ini meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berpikir simbolik. Menurut Prayitno (2016) Congklak, juga disebut dakon, adalah permainan tradisional yang dimainkan di seluruh Indonesia dengan berbagai nama. Congklak dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mengajar di sekolah. Salah satu pelajaran di sekolah yang dapat digunakan adalah matematika.

b. Manfaat Permainan Congklak



Permainan congklak adalah alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa di sekolah dasar. (Nataliya, 2015) Peneliti menentukan strategi seorang siswa untuk menang dalam permainan congklak ini. Selain itu, permainan ini akan membuat siswa semangat dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran di kelas. Manfaat permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan sosial, (Umayah & Khotimah, 2015) :



Melatih Kemampuan Analisa: Untuk memenangkan permainan congklak, kita harus tahu biji dari lubang mana yang harus diambil untuk memprediksi dan memilih langkah yang tepat. Mengambil langkah yang salah dan tidak berpikir panjang bisa membuat kita kalah. Bermain congklak juga melatih kemampuan berhitung Anda. Meningkatkan kemampuan berinteraksi karena bermain congklak membutuhkan dua orang dan kita dapat berbicara dengan lawan main saat bermain. Kemampuan kedua tim untuk berinteraksi juga penting. Sebaliknya, bermain congklak membantu melestarikan budaya bangsa dan mempertahankan permainan tradisional ini. Permainan ini dapat meningkatkan kreatifitas anak-anak, seperti mengajarkan mereka untuk membuat strategi dari sisi lubang congklak di


mana mereka harus mulai membagi biji congklak. Selain itu, permainan ini dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka. Congklak tidak hanya mengajarkan berhitung, tetapi juga mengajarkan mental, kesabaran, gerakan motorik, dan kejujuran.

c. Penggunaan Media Congklak

Dalam Tabel 2. 2 Menurut Mulyani, (2016) tahap memainkan congklak yaitu sebagai berikut :

No.	Penggunaan Media Congklak	Gambar
1.	Pada awal permainan, setiap lubang dipenuhi dengan tujuh biji (biasanya kerang atau plastik) dan dua lubang kosong untuk induk.	
2.	Tentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu, kemudian memulai permainan dengan memilih salah satu lubang yang kosong.	
3.	setelah itu, gunakan jarum jam untuk menyebarkan biji di setiap lubang. Setiap lubang memiliki tujuh biji. Jika biji yang terakhir jatuh ke lubang yang memiliki bijiannya, biji yang ada di lubang itu diambil	

No.	Penggunaan Media Congklak	Gambar
	<p>lagi. Kemudian, lanjutkan permainan dengan mengisi lubang berikutnya dengan biji yang diambil tadi.</p>	
4.	<p>Setiap kali kita melewati lubang induk kita, kita harus mengisikan biji ke dalamnya, sedangkan lubang induk kawan tidak perlu diisi. Jika biji terakhir kita masuk ke dalam lubang induk kita, kita dapat memilih lubang lain untuk memulai lagi, tetapi jika biji terakhir lawan kita masuk ke salah satu lubang kosong, lawan kita akan memiliki giliran sementara kita menunggu giliran selanjutnya.</p>	
5.	<p>Salah satu dari tujuh lubang di baris kita memiliki tempat biji terakhir biji di seberang lubang dan biji terakhir di lubang kosongkan masuk ke dalam lubang induk kita. Setelah semua baris kosong selesai, kita harus memulai lagi dengan mengisi tujuh lubang yang kita miliki dengan tujuh biji dari</p>	

No.	Penggunaan Media Congklak	Gambar
	biji yang ada di lubang induk kita.	
6.	<p>dimulai dengan lubang yang paling dekat dengan lubang induk; jika tidak cukup lubang, lubang lain tidak akan diisi selama permainan. Jika seseorang secara tidak sengaja mengisi lubang tersebut, biji dapat diambil, dan orang yang paling cepat mendapatkan biji tersebut akan memilikinya secara otomatis.</p>	

3. Keterampilan Sosial

a. Definisi Keterampilan Sosial

Kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain secara sosial dengan cara yang dapat diterima dan menghindari perilaku yang ditolak oleh lingkungan Anda, yang dapat menguntungkan atau bersifat, dikenal sebagai keterampilan sosial. Dengan mengamati orang lain dan lingkungannya, seorang anak dapat membentuk perilakunya. (Pujiati, 2013). Menurut Handayani (2021) Kemampuan sosial adalah kemampuan untuk menilai apa yang terjadi dalam situasi sosial; kemampuan untuk merasa dan dengan tepat menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan anak-anak dalam kelompok bermain; dan kemampuan untuk memilih dari berbagai pilihan tindakan yang mungkin. Berkomunikasi, menjalin hubungan,

menghargai diri sendiri dan orang lain, mengikuti aturan, mendengarkan pendapat atau keluhan orang lain, memberi atau menerima kritik, dan memberi atau menerima umpan balik adalah semua contoh keterampilan sosial. (Thalib, 2010).

Kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan keluhan atau pendapat orang lain, menerima atau memberi kritik, dan mengikuti aturan dan norma masyarakat dikenal sebagai keterampilan sosial. Para ahli mencapai kesimpulan ini. Seseorang memiliki keterampilan sosial yang membantu mereka berperilaku dalam berbagai situasi. Keterampilan sosial juga dapat memengaruhi prestasi akademik, partisipasi dalam kegiatan kokurikuler, perilaku, dan hubungan keluarga.

b. Ciri-ciri Keterampilan Sosial

Ciri-ciri keterampilan sosial pada anak dapat diidentifikasi sebagai berikut (Gresham & Reschly, 1987):

- 1) Perilaku Interpersonal: Keterampilan menjalin persahabatan adalah contoh perilaku interpersonal.
- 2) Perilaku Berhubungan dengan Diri: Ini adalah ciri orang yang dapat mengatur dirinya sendiri dalam situasi sosial, seperti kemampuan untuk mengatasi stres, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan, dan sebagainya.
- 3) berkaitan dengan hal-hal yang mendukung pendidikan di sekolah, seperti mendengarkan pendidik, menyelesaikan tugas sekolah dengan baik, dan mematuhi aturan sekolah yang berlaku. Terima teman sebaya. Ini didasarkan pada gagasan bahwa teman-teman akan lebih cenderung menolak orang yang tidak pandai bergaul karena mereka tidak dapat bergaul dengan orang lain.

c. Indikator keterampilan sosial

Maryani (2011) mengidentifikasi beberapa indikator keterampilan sosial, seperti berinteraksi, berkomunikasi, membangun tim/kelompok, menyelesaikan masalah, dan mengendalikan diri. Aspek keterampilan sosial dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) komunikasi, yang berarti mengirimkan pesan yang jelas dan meyakinkan; 2) kepemimpinan, yang mendorong dan memandu kelompok dan orang lain; dan 3) pengikat jaringan, yang membangun hubungan sebagai alat dengan mempertimbangkan aturan, olahraga, dan peraturan.

d. Penelitian yang Relevan

Sejalan dengan topik penelitian yang dipaparkan, berikut merupakan beberapa kajian penelitian tentang Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Permainan Tradisional Congklak diantaranya:

- a. Anggraini & Wulandari (Anggraini & Wulandari, 2020) dalam Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran. Penelitian dengan judul Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. Dalam penelitiannya, peneliti ingin menganalisis bagaimana penggunaan model pembelajaran *project based learning* dalam peningkatan keaktifan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran, sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa

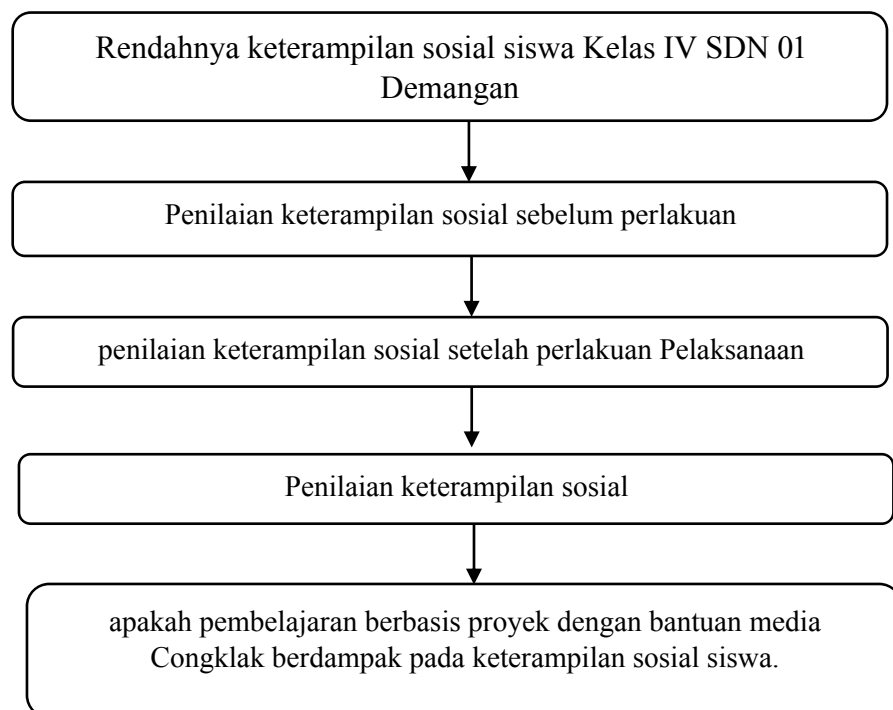
- b. Penelitian menurut (Parji & Andriani, 2016) menjelaskan bahwa penggunaan permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Permainan Tradisional Congklak dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, namun pada penelitian tersebut belum menggunakan model pembelajaran.
- c. Penelitian menurut (Prayitno, 2016) menunjukkan bahwa permainan congklak dapat membantu guru dalam mengajarkan materi penjumlahan di kelas 1 sekolah dasar, selain aspek kognitif yang dapat terpenuhi dari pembelajaran matematika, namun aspek lain seperti aspek psikomotorik, efektif, keterampilan proses, dan pembelajaran terpadu juga dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan media congklak ini.
- d. Penelitian menurut (Kusadi et al., 2020) menunjukkan bahwa keterampilan sosial dan keterampilan berpikir kreatif siswa SMP dipengaruhi oleh model pembelajaran berbasis proyek, yang menunjukkan bahwa model PjBL mempengaruhi kemampuan sosial siswa. Namun, subjek penelitian ini adalah siswa SMP.

B. Kerangka Berpikir

Penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa siswa kelas IV di SDN 01 Demangan memiliki keterampilan sosial yang buruk. Peneliti melihat kondisi ini secara langsung sebelum penelitian. Ini terutama terlihat saat belajar. Saat ditanya tentang pendapat atau jawaban guru mereka, siswa sering merasa malu untuk mengatakan atau berbicara dengan guru mereka. Hasil kerja kelompok yang buruk,

perselisihan antar teman, dan seringkali siswa tidak memahami materi pelajaran adalah semua masalah yang dihadapi siswa. Guru dapat menggunakan model pembelajaran berbasis proyek yang menggunakan media congklak untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan menekankan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama. (Ruskandi et al., 2019).

Hasil siswa yang menerima perlakuan ini dibandingkan dengan hasil siswa yang tidak menerima perlakuan ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan PjBL berbantuan media tradisional Congklak memengaruhi peningkatan keterampilan sosial siswa. Jadi, model konseptual baru dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.3 Kerangka Berfikir

C. Hipotesis Penelitian

Hasil sementara yang diperoleh dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian yang dinyatakan ke dalam bentuk kalimat pertanyaan dinamakan hipotesis (Sugiyono, 2019). Jawaban yang dimaksud hanya sementara karena hasil yang ditunjukkan hanya berdasarkan teori yang relevan daripada fakta empiris yang dikumpulkan melalui data penelitian. Hipotesis adalah jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, bukan jawaban empirik. Berdasarkan kajian jenis kerangka pemikiran ini, hipotesisnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

H0 : Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan alat tradisional congklak tidak berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa.

H1 : Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan alat tradisional congklak berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa.