

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning/PjBL*)

Menurut (Thomas, dkk,1990) dalam bukunya (Made Wena, 2009: 14 - 41) didalam (Hasanah, 2021), pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) adalah sebuah metode atau pendekatan pembelajaran yang inovatif. Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan murid secara *real-time* dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan murid bekerja secara otonom membangun pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning/PjBL*) adalah kerangka kerja inovatif yang memberi fleksibilitas kepada pengajar untuk merancang pengalaman belajar melalui pelaksanaan proyek. Model ini menempatkan murid sebagai subjek aktif yang bekerja secara mandiri (otonom). Mereka didorong untuk menginvestigasi, memecahkan masalah, dan menguasai konsep inti dari materi pelajaran, yang puncaknya diwujudkan dalam produk nyata yang bermakna.

Masih didalam (Hasanah, 2021), *Buck Institute for Education* (BIE) dalam (Trianto, 2014) menyatakan bahwa *PjBL* adalah pembelajaran yang melibatkan murid dalam kegiatan pembelajaran baik dalam memecahkan suatu permasalahan dan memberikan peluang bagi murid untuk lebih mengekspresikan kreatifitas mereka sehingga dapat meningkatkan kreatifitas murid.

Secara pedagogis, *PjBL* didasarkan pada teori belajar konstruktivisme yang berpandangan bahwa pengetahuan bukan hanya semata mengetahui teori atau fakta tentang sesuatu dari suatu kenyataan yang sedang dipelajari, tetapi juga sesuatu yang didapat dari mengalami sendiri secara konstruktif kognitif lewat mencoba dan mengaplikasikan suatu konsep dan ide kedalam pengalaman belajar secara praktik untuk memperoleh pengetahuan baru di dalam lingkungan belajarnya (Fauzan dkk, 2022). Menurut sumber lain, pengetahuan dijelaskan sebagai berikut:

Pengetahuan adalah suatu pembentukan yang terus-menerus oleh seseorang yang setiap saat mengalami reorganisasi karena adanya pemahaman baru kemampuan dalam mengonstruksi pengetahuan dapat dibedakan menjadi tiga bagian yakni:

- a. Kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman
- b. Kemampuan membandingkan dan mengambil keputusan akan kesamaan dan perbedaan, dan
- c. Kemampuan untuk lebih menyukai suatu pengalaman yang satu daripada lainnya (Fauzan dan Arifin, 2022)

Asis Saefudin (didalam Fauzan dan Arifin, 2022) menyatakan bahwa konstruktivisme dalam belajar adalah suatu kegiatan eksperimental learning yang merupakan adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konflik di lapangan yang kemudian dikembangkan menjadi pengetahuan,

konsep, serta ide baru. muridlah yang harus mengembangkan pengetahuan mereka sebagai bentuk tanggung jawabnya sebagai pembelajar.

Masih menurut Azis Saifudin, pelaksanaan teori belajar konstruktivisme dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Memberi kesempatan kepada murid untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri
- b. memberi kesempatan kepada murid untuk berpikir tentang pengalamannya sehingga lebih kreatif dan imajinatif
- c. Memberi kesempatan kepada murid untuk menjaga kehabisan baru
- d. Memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki murid
- e. Mendorong murid untuk memikirkan perubahan gagasan mereka
- f. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (dalam Fauzan dan Arifin, 2022)

Dari penjelasan tersebut, dapat kita simpulkan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek (*PjBL*) merupakan model pembelajaran inovatif yang secara pedagogis berlandaskan pada teori konstruktivisme, di mana fokusnya adalah memberikan otonomi kepada murid untuk secara aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui kerja *proyek* yang mendalam. Sebagaimana dikemukakan Thomas dkk. dan BIE, *PjBL* memberdayakan guru untuk mengelola pembelajaran dengan melibatkan murid dalam investigasi dan pemecahan masalah real-time yang relevan, menuntut penguasaan konsep inti materi pelajaran, serta menggunakan kreativitas mereka untuk membangun pemahaman (melalui pengalaman dan reorganisasi pengetahuan) yang puncaknya diwujudkan dalam produk nyata; oleh karena itu, pelaksanaan *PjBL* harus menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mendorong murid untuk mengemukakan gagasan,

dan memikirkan perubahan gagasan mereka sebagai bentuk tanggung jawab pembelajar.

Dalam sudut pandang filosofi yang lain, Selain mengacu kepada filsafat konstruktivisme, *PjBL* memiliki karakteristik yang sejalan dengan prinsip filsafat progresivisme, seperti pembelajaran yang berpusat pada murid (*student-centered*) dan pembelajaran berbasis pengalaman (*learning by doing*). Di dunia pendidikan menurut (Faiz dkk, 2020), didalam (Mones & Irawati, 2023), filsafat progresivisme menekankan unsur humanisme dalam praktek kependidikan. Menurut pandangan filsafat progresivisme, murid merupakan aktor utama dalam dunia pendidikan. Hal ini menjelaskan pada kita bahwa sesuai dengan kurikulum merdeka dengan pembelajaran mendalam yang menekankan pembelajaran secara penuh kesadaran (*mindful*), penuh makna (*meaningful*) dan penuh kegembiraan (*joyful*). *PjBL* menawarkan sebuah pelaksanaan pembelajaran yang revolusioner karena pembelajaran menjadi berpusat pada anak sehingga minat dan kebutuhan murid menjadi titik awal perancangan kurikulum dan kegiatan. Murid didorong untuk menginvestigasi dan memecahkan masalah nyata (seperti dalam *Project-Based Learning* atau *Inquiry-Based Learning*) sehingga didapat pengetahuan yang fungsional dan dapat diaplikasikan untuk memecahkan isu-isu kehidupan nyata dan pada akhirnya murid diberi kesempatan untuk bekerja secara mandiri dan bertanggung jawab atas proses belajar mereka.

Penerapan *Project-Based Learning (PjBL)* secara fundamental menuntut murid untuk bekerja dalam jangka waktu yang relatif lama, seringkali membentang dari beberapa hari hingga minggu, untuk

menghasilkan produk atau solusi yang konkret. Proses ini dimulai dari pertanyaan pendorong atau masalah dunia nyata yang kompleks dan bermakna, menantang murid untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dari berbagai mata pelajaran secara terintegrasi. Durasi yang panjang ini memungkinkan adanya penyelidikan mendalam, proses iterasi, dan revisi, yang mereplikasi dinamika proyek yang ditemukan di lingkungan profesional. Selain itu, *PjBL* mempromosikan kolaborasi yang efektif antar anggota tim, menekankan pada keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, pemecahan masalah, dan berpikir kritis sebagai bagian integral dari keberhasilan proyek.

Aspek kunci lain dari *PjBL* adalah penekanan pada otonomi murid dalam pengambilan keputusan dan pengelolaan proyek mereka sendiri. Daripada hanya mengikuti instruksi langkah demi langkah yang kaku, murid didorong untuk membuat pilihan mengenai metode penelitian, alokasi sumber daya, pembagian tugas, dan bahkan arah desain proyek mereka. Otonomi ini menumbuhkan rasa kepemilikan dan akuntabilitas terhadap hasil proyek, yang merupakan komponen vital untuk mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan manajemen waktu yang kuat. Dengan menempatkan murid sebagai manajer proyek dan pemecah masalah, *PjBL* tidak hanya mengajarkan konten akademik tetapi juga mempersiapkan mereka secara holistik untuk menghadapi tantangan dan kompleksitas di dunia kerja dan kehidupan nyata setelah sekolah.

Menurut Anggraini (dalam Fauzan dan Arifin, 2022) Sintaks *PjBL* yang umum digunakan (seperti yang dirumuskan oleh *BIE* dan diadaptasi dalam Kurikulum Merdeka) meliputi:

- a. Penentuan pertanyaan mendasar (*start with the essential question*).
- b. Mendesain perencanaan proyek (*design project*)
- c. Menyusun jadwal (*create schedule*).
- d. Memonitor murid dan kemajuan proyek (*monitoring the students and progress of project*)
- e. Penilaian hasil (*assess the outcome*).
- f. Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the experience*)

Meskipun *PjBL* berlaku lintas disiplin (interdisipliner), secara konsisten menekankan pembelajaran aktif yang diarahkan kepada murid. Proyek memberikan murid konteks dunia nyata untuk belajar menciptakan kebutuhan untuk mengetahui suatu materi yang kuat. Proyek menawarkan pilihan yang sesuai nilai murid untuk mampu mempersonalisasikan pengalaman belajar. Secara desain, proyek bersifat terbuka. Ini berarti murid perlu mempertimbangkan dan mengevaluasi berbagai solusi dan mungkin mempertahankan pilihan mereka semua kegiatan ini melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Halimah, 2020)

Berdasarkan penjelasan dan definisi tentang *Project-Based Learning (PjBL)* atau Pembelajaran Berbasis Proyek diatas, akhirnya dapat kita simpulkan bersama bahwa *Project-Based Learning (PjBL)* adalah model pembelajaran yang diakui secara global sebagai pendekatan efektif untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 dimana pada saat ini belajar menjadi sesuatu yang harus dimaknai secara menyeluruh untuk membangun kompetensi spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan.

Selain mendukung pengembangan Keterampilan Abad ke-21 (Beripikir Kritis, Kreatif, Komunikatif, dan Kolaboratif), Model Pembelajaran Berbasis *Proyek* juga memiliki korelasi kuat dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Secara eksplisit, langkah-langkah dalam sintaks *PjBL*, mulai dari penentuan pertanyaan mendasar hingga evaluasi pengalaman, secara langsung memfasilitasi dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila. Proyek yang otentik dan menuntut kolaborasi akan menguatkan dimensi keimanan & ketakwaan, kewarganegaraan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, serta komunikasi pada murid. Dengan demikian, penerapan *PjBL* tidak hanya efektif untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga selaras dengan tujuan filosofis pendidikan nasional terkini.

Model *PjBL* berpusat pada proyek jangka panjang yang melibatkan masalah dunia nyata yang kompleks dan bermakna, menuntut murid untuk melakukan investigasi mendalam dan menghasilkan produk karya yang bernilai dan realistis. Secara pedagogis, *PjBL* berakar kuat pada teori Konstruktivisme (di mana pengetahuan diperoleh dari mengalami secara aktif dan mengaplikasikan konsep) dan filsafat Progresivisme (belajar melalui berbuat/ *learning by doing*). Inti dari penerapannya adalah memberikan otonomi kepada murid dalam pengambilan keputusan dan pengelolaan proyek, sehingga menumbuhkan kepemilikan, akuntabilitas, dan kemandirian belajar. Sintaks *PjBL* yang umum (seperti yang dirumuskan oleh BIE) meliputi penentuan pertanyaan mendasar, desain

proyek, penyusunan jadwal, pemantauan kemajuan, penilaian hasil, dan evaluasi pengalaman. Dengan demikian, *PjBL* secara konsisten mempromosikan pembelajaran aktif, menciptakan kebutuhan untuk mengetahui sesuatu yang kuat, dan melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam suasana yang terbuka dan kontekstual dengan menggunakan prosedur dan langkah yang tersusun secara rapi dan terarah.

2. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Umum

Didalam keputusan BSKAP Nomor 046/H/KR/2025 secara rasional, mata pelajaran IPAS memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan pemahaman dan keterampilan ilmiah, serta karakter yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks. Kemampuan ini menjadi fondasi pengembangan IPTEK dalam menyelesaikan berbagai masalah global, seperti perubahan iklim, kesehatan, ketimpangan sosial, dan keberlanjutan lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS di jenjang SD berfokus pada pembelajaran mendalam tentang konsep dan proses sains yang digunakan untuk mengembangkan pengetahuan ilmiah, penggunaannya dalam kehidupan, serta kontribusi sains terhadap masyarakat. Pembelajaran IPAS juga melatih beragam kemampuan untuk berpikir kritis, analitis, serta kreatif dalam menyelesaikan masalah.

IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan alam dan sosial, yang mempelajari interaksi antar manusia,

alam, dan lingkungannya. Dalam konteks ini, IPAS mendukung pencapaian delapan dimensi profil lulusan seperti yang sudah disampaikan diatas. Pembelajaran IPAS mendorong murid untuk mengembangkan keimanan dan ketakwaan melalui pemahaman tentang keberadaan alam sebagai ciptaan Tuhan. Selain itu, mata pelajaran ini memperkuat nilai kewargaan dengan mengajarkan pentingnya tanggung jawab sosial dan partisipasi aktif dalam masyarakat. Kreativitas dan penalaran kritis dilatih melalui eksplorasi fenomena alam dan pencarian solusi terhadap masalah-masalah kontekstual. Kolaborasi dan kemandirian diperoleh saat murid bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah atau melakukan investigasi ilmiah. Pembelajaran IPAS juga menekankan pada kesehatan dengan mengajarkan murid tentang pentingnya menjaga kesehatan diri dan lingkungan. Terakhir, komunikasi diperkuat melalui kemampuan untuk menyampaikan temuan dan pendapat secara jelas dan logis, baik secara lisan maupun tulisan (presentasi).

Menurut Solekah, et al. didalam (Farhan & Soleh, 2025) Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang luas bagi murid untuk mengembangkan minat dan bakatnya secara lebih bebas. Salah satu ciri khas dari kurikulum ini adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu kesatuan yang dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Dalam konteks Kurikulum Merdeka pada jenjang SD/MI, IPAS adalah mata pelajaran yang dibentuk melalui penggabungan (integrasi) antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Para ahli dan berbagai sumber akademis sepakat bahwa penggabungan ini didasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif murid di sekolah dasar yang mengenal dunia sekitar secara utuh (holistik).

b. Landasan Hukum

1. Peraturan Mendikbudristek No. 12 Tahun 2024 tentang kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah. Peraturan ini menetapkan kerangka dasar Kurikulum Nasional, di mana IPAS menjadi salah satu mata pelajaran terintegrasi di jenjang Sekolah Dasar.
2. Keputusan Kepala BSKAP Kemendikbudristek (seperti No. 033/H/KR/2023) dan yang terbaru yaitu BSKAP Nomor 046/H/KR/2025 yang merinci Capaian Pembelajaran (CP) untuk setiap mata pelajaran, termasuk IPAS, per fase pembelajaran.

c. Ruang Lingkup IPAS

Ruang lingkup IPAS adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang meliputi aspek alam semesta secara keseluruhan, baik di luar angkasa, dalam bumi, maupun di permukaan bumi. Materi ini berfokus pada pemahaman konsep SAINS (fakta, prinsip, hukum, teori), kerja ilmiah

(penyelidikan, pemecahan masalah) dan studi tentang makhluk hidup (biologi), benda dan energi (fisika), serta zat dan perubahannya (kimia) yang digabungkan secara terstruktur dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang meliputi aspek fenomena atau gejala sosial yang dikaji secara terpadu. Materi ini berfokus pada manusia, tempat, dan lingkungan, waktu, keberlanjutan, dan perubahan (sejarah), sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Kedua dimensi ini dilaksanakan secara sinergis dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan berpikir kreatif dan kritis murid, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Menurut (Azzahra et al., 2023) didalam (Pratiwi et al., 2024), Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ialah suatu ilmu pendidikan dengan menfokuskan pada materi kehidupan makhluk hidup dan benda mati, juga mengkaji tentang interaksi antara makhluk hidup juga lingkupnya. Oleh karena itu, memisahkan IPA dan IPS dirasa kurang efektif. IPAS membahas materi yang masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Pembelajaran IPAS terdiri dari dua elemen utama yaitu pengetahuan konseptual dan kecakapan untuk mengidentifikasi, merumuskan, hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.

Secara ringkas, IPAS adalah upaya untuk menyajikan pengetahuan tentang alam semesta (IPA) dan lingkungan sosial (IPS) sebagai satu kesatuan yang saling berinteraksi, agar murid SD dapat memahami lingkungan sekitarnya secara utuh. Penerapan IPAS dalam Kurikulum Merdeka di SD didorong oleh beberapa tujuan utama yang didasarkan pada kebutuhan perkembangan murid dan tuntutan zaman yang diantaranya sebagai berikut:

a. Memfasilitasi Pemahaman Holistik (Utuh)

Penggabungan (integrasi) mata pelajaran, khususnya dalam konteks kurikulum baru, memungkinkan murid untuk memahami hubungan yang erat dan utuh antara fenomena alam (seperti yang dipelajari dalam IPA), lingkungan sosial, dan manusia (seperti yang dikaji dalam IPS). Pendekatan ini menghindari pemisahan ilmu yang kaku dan mendorong pembelajaran yang bermakna. Contohnya, pembahasan mengenai siklus air (sebagai materi IPA) tidak hanya berhenti pada proses evaporasi dan kondensasi, tetapi juga dikaitkan secara langsung dengan upaya menjaga lingkungan (seperti pencegahan banjir dan irigasi) yang merupakan bagian dari konteks sosial-ekonomi (IPS) dalam satu pembahasan yang utuh dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

b. Mengembangkan Kecakapan Abad ke-21 dan Profil Pelajar Pancasila

Menurut (Novita et al., 2021) didalam (Sittika et al., 2021), Saat ini kita dihadapkan realita tantangan kehidupan abad 21 yang juga dikenal sebagai abad puncak kemajuan peradaban berbasis saintifik. IPAS secara eksplisit bertujuan mengembangkan keterampilan proses/inkuiri dan saintifik untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui aksi nyata (Kemendikbudristek, Ifrod, 2022). Ini adalah pondasi untuk literasi sains (*scientific literacy*) dan berpikir kritis. Pembelajaran IPAS yang didorong dengan pendekatan integratif dan interaktif (misalnya *proyek* berbasis masalah) memicu murid untuk berkolaborasi dan berinovasi.

c. Keleluasaan dan Fleksibilitas dalam Pembelajaran

Sebagai manifestasi dari konsep Merdeka Belajar, IPAS memberikan ruang seluas-luasnya bagi guru dan murid untuk bereksplorasi secara inovatif. Mata pelajaran ini mengedukasi kemandirian belajar serta mendorong munculnya kreativitas dalam proses instruksional di kelas. Integrasi IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka memfasilitasi siswa dalam memahami keterkaitan antara fenomena alam, aspek sosial, dan peran individu. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diarahkan untuk menyadari pentingnya interaksi harmonis dengan lingkungan serta urgensi pelestariannya. Selain itu, mata pelajaran ini turut mengasah keterampilan sosial melalui aktivitas kolaboratif dan diskusi kelompok dalam

memecahkan berbagai persoalan kompleks. (Lestari, 2025). Fleksibilitas ini juga mendukung penerapan pembelajaran berdiferensiasi yang menekankan kepada kepedulian dari guru terhadap pola belajar murid baik secara audio, visual maupun kinestetik sehingga murid dapat mengolah ide dan informasi dengan memilih gaya belajarnya sendiri sesuai dengan bakat dan minat yang berbeda-beda. Sehingga pembelajaran ini bersifat *student oriented* dimana pendekatannya tidak hanya terlihat dari sekadar sikap guru dalam mengajar, namun secara lebih jauh lagi, pembelajaran berdiferensiasi adalah upaya sistematis untuk mengadaptasi kurikulum dan cara mengajar agar relevan bagi setiap individu. Pendekatan ini sangat menghargai perbedaan minat dan latar belakang murid. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar yang terbuka dan adil, sehingga tidak ada siswa yang tertinggal dalam proses perkembangannya. (Almujab, 2023)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Kurikulum Merdeka mengadopsi pendekatan pembelajaran yang terintegrasi (*integrated*). Integrasi ini bertujuan untuk memecah sekat disiplin ilmu dan melihat fenomena secara holistik. Dalam konteks ini, Model *PjBL* sangat relevan karena mampu menjadi wadah untuk mengintegrasikan konsep-konsep dari dua disiplin ilmu (IPA dan IPS) melalui satu proyek otentik yang dapat diamati di lingkungan sekitar murid. Keterkaitan ini harus selaras dengan

Capaian Pembelajaran (CP) di Fase C yang menuntut murid mampu mendemonstrasikan pemahaman mereka melalui keterampilan proses dan produk

3. Motivasi Belajar

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi – kondisi tertentu sehingga seseorang mau melakukan sesuatu dan apabila dia tidak suka, dia akan berusaha untuk menghilangkan perasaan itu. Dalam kegiatan belajar, motivasi adalah bahan penggerak dalam diri murid yang menimbulkan kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh murid itu dapat tercapai (Sardiman, 2018)

Peneliti memandang motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak baik secara internal maupun eksternal yang bisa dimanfaatkan untuk memberikan arah belajar murid sehingga dengan meningkatnya motivasi belajar murid melalui pembelajaran berbasis proyek, dapat meningkatkan hasil belajar murid secara kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Motivasi adalah fondasi psikologis berupa perubahan energi internal yang mencakup perasaan dan tanggapan terhadap tujuan. Secara khusus, motivasi belajar adalah dorongan mental yang berfungsi untuk memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga subjek belajar dapat mencapai tujuannya.

Ada banyak faktor yang dapat mendorong peningkatan motivasi belajar murid, baik yang berasal dari dalam diri murid (internal) maupun

dari lingkungan dan pembelajaran (eksternal). Penjelasanannya adalah sebagai berikut:

a. Faktor internal (dari diri murid)

1. Adanya tujuan atau cita-cita yang jelas (motivasi intrinsik). Murid akan lebih termotivasi jika mereka melihat hubungan langsung antara usaha belajar saat ini dengan pencapaian masa depan mereka.
2. Materi pelajaran yang relevan atau memicu rasa ingin tahu secara alami akan meningkatkan motivasi.
3. Keyakinan bahwa mereka mampu menyelesaikan tugas dan mencapai keberhasilan. Peningkatan *self-efficacy* membuat murid lebih berani mengambil risiko akademik dan berusaha lebih keras.
4. Murid termotivasi jika mereka mempersepsikan tugas belajar itu penting, bermanfaat, atau menarik (bernilai intrinsik).

b. Faktor eksternal (dari lingkungan dan pembelajaran)

Faktor-faktor ini dapat diciptakan dan dimanipulasi oleh guru, orang tua, dan lingkungan sekolah:

1. Desain dan strategi pembelajaran oleh guru dengan menggunakan metode yang aktif, kreatif, dan inovatif (seperti *project-based learning*, diskusi, atau eksperimen) agar murid tidak bosan dan lebih terlibat.
2. Menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata murid, pengalaman sehari-hari, atau isu-isu yang sedang hangat.

3. Memberikan tugas yang menantang namun masih dapat dicapai (tidak terlalu mudah atau terlalu sulit), sesuai dengan zona perkembangan proksimal murid.
4. Memberikan apresiasi untuk usaha (bukan hanya hasil) dan umpan balik yang spesifik, membantu murid melihat di mana mereka harus meningkatkan diri.
5. Ruang kelas yang bersih, nyaman, dan tertata, dengan sumber belajar yang mudah diakses.
6. Guru yang mendukung, adil, dan peduli dapat menciptakan rasa aman dan mendorong murid untuk berpartisipasi tanpa rasa takut.
7. Keterlibatan dan dukungan orang tua di rumah, seperti menciptakan waktu belajar yang rutin dan menunjukkan ketertarikan pada proses belajar anak.
8. Pemberian penghargaan atau pengakuan (misalnya pujian, *reward*, sertifikat) atas pencapaian atau usaha yang telah dilakukan murid.
9. Murid harus memahami bagaimana mereka akan dinilai dan bahwa proses penilaian tersebut dilakukan secara objektif.
10. Lebih menekankan pada kemajuan, upaya, dan proses belajar murid, daripada sekadar hasil akhir. Hal ini mengurangi kecemasan terhadap kegagalan dan mendorong ketekunan.

Selain penjelasan motivasi secara internal dan eksternal seperti yang disebutkan diatas, indikator motivasi belajar yang tinggi pada murid juga bisa mencakup (a) tekun menghadapi tugas sehingga murid dapat bekerja

terus-menerus dalam waktu yang lama tanpa mengeluh atau merasa bosan, (b) ulet menghadapi kesulitan dan bersedia untuk terus mencoba (tidak lekas putus asa), (c) menunjukkan minat dan perhatian terhadap bermacam-macam masalah yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran, (d) lebih senang bekerja mandiri (e) cepat bosan pada tugas – tugas yang rutin (f) dapat mempertahankan pendapatnya (g) tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakini (h) senang mencari dan memecahkan masalah dan (i) tidak memerlukan dorongan dari luar yang bersifat hadiah untuk berprestasi (Sardiman, 2018)

Dari beberapa penjelasan tersebut, dapat kita simpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar yang paling efektif terjadi ketika faktor internal murid (minat, *self-efficacy*) didukung oleh faktor eksternal (metode guru yang menarik, lingkungan suportif, dan umpan balik positif).

4. Hasil Belajar

Secara umum, pengertian dasar dari hasil belajar adalah perubahan perilaku, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang diperoleh murid setelah melalui proses pembelajaran yang sistematis. (Sari & Mulyati, 2023).

Dalam sumber lain dikatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh murid selama melakukan kegiatan pembelajaran. Kemampuan yang diperoleh itu menyangkut pengetahuan pengertian dan pekerjaan yang dapat dilakukan oleh murid. Dalam konteks pendidikan formal hasil belajar adalah pernyataan yang menjelaskan tentang bagaimana

murid mendapatkan pengetahuan bersikap dan memperoleh keterampilan setelah menempuh pelajaran tertentu (Susanto, P. 2018)

Faktor-faktor penentu meningkatnya hasil belajar dibagi menjadi dua kategori utama: internal (dari dalam diri murid) dan eksternal (dari luar diri murid). Berikut adalah faktor – faktor penentu dan penjabarannya:

a. Faktor internal (psikologis dan fisiologis)

1. Motivasi belajar adalah faktor paling mengambil peran dalam memengaruhi tingkat keterlibatan, kesungguhan, dan ketekunan murid. Motivasi yang tinggi akan membawa dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Untuk motivasi sudah dijelaskan secara sistematis pada penjabaran sebelumnya.
2. Faktor kedua adalah kepercayaan diri murid untuk berhasil dalam tugas akademik. Murid dengan *self-efficacy* tinggi cenderung lebih gigih menghadapi kesulitan. Singkatnya, *self-efficacy* adalah bahan bakar mental. Tanpa itu, murid yang cerdas sekalipun mungkin akan menyerah saat pertama kali menemui jalan buntu. Namun, dengan efikasi yang tinggi, hambatan dianggap sebagai bagian dari proses belajar, yang pada akhirnya membangun karakter gigih dalam jangka panjang.
3. Faktor ketiga adalah kondisi psikologis dan kesehatan mental murid. Kesehatan mental yang baik (termasuk kondisi emosional dan fokus) sangat berpengaruh. Gangguan fokus dan kelelahan psikis/kelelahan belajar (faktor kelelahan) adalah penghambat terbesar hasil belajar di

era kurikulum merdeka. Tanpa kesehatan mental yang stabil dan manajemen energi yang baik, strategi pedagogi secanggih apa pun akan sulit membuahkan hasil. Murid yang lelah secara psikis akan kehilangan resiliensi (daya lenting) untuk menghadapi kesulitan akademik.

4. Faktor keempat adalah kecerdasan intelegensi dan bakat serta kemampuan kognitif murid dalam memahami, menganalisis, dan mengaplikasikan materi. Namun, pandangan modern menekankan pada kecerdasan majemuk, di mana setiap murid unggul pada bidang kecerdasan tertentu. Dalam Kurikulum Merdeka, konsep kecerdasan majemuk ini menjadi dasar dari pembelajaran berdiferensiasi yang mengutamakan kepada kebutuhan belajar murid sesuai dengan gaya belajar yang paling dominan yang dimilikinya. Melalui pendekatan berdiferensiasi, kebebasan diberikan kepada murid untuk menentukan jalur belajarnya sendiri, seperti memilih antara tugas personal atau kerja kelompok. Variasi metode ini membuat atmosfer kelas menjadi lebih dinamis dan jauh dari kesan monoton. Penggunaan perangkat pendukung seperti video pembelajaran dan aplikasi edukasi juga efektif dalam mengatasi pasivitas murid. Hasilnya, pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara lebih intensif karena merasa kebutuhan belajarnya terpenuhi secara kreatif. (Zasrianita et al., 2025)

b. Faktor eksternal (lingkungan pendidikan dan sosial)

1. Faktor kualitas pengajaran yang melibatkan kompetensi guru yang meliputi kompetensi profesional (penguasaan materi) dan kompetensi pedagogik (pemilihan strategi, model *PjBL*, komunikasi, dan pemberian umpan balik). Guru adalah penentu kunci dalam desain pembelajaran yang menarik dan aktif.
2. Faktor lingkungan belajar termasuk didalamnya adalah sekolah & budaya sekolah yang mencakup ketersediaan sarana dan prasarana, iklim sosial, serta budaya sekolah (budaya disiplin, budaya membaca, budaya berprestasi).
3. Faktor dukungan keluarga dan kondisi sosial ekonomi murid. Keterlibatan orang tua baik secara emosional, moral dan finansial dapat memberikan landasan kuat bagi kesuksesan akademik. Kondisi sosial ekonomi menentukan akses murid terhadap sumber belajar dan perangkat digital yang semakin penting (Kemendikbudristek, 2020).
4. Faktor pemanfaatan sumber belajar dan teknologi terkait ketersediaan dan pemanfaatan media, bahan ajar, dan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Pemanfaatan sumber belajar yang optimal sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Sedangkan dalam sudut pandang kemampuan kognitif, terdapat beberapa domain yang sesuai untuk menjelaskan faktor – faktor murid, meningkat hasil belajarnya yaitu domain kognitif (berkaitan dengan

pengetahuan dan kemampuan berpikir). Yaitu saat mereka mampu menjangkau ranah soal dari *LOTS (Lower Order Thinking Skills)* menuju ke bentuk soal *HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Domain kognitif (hasil belajar kognitif) dalam Taksonomi *Bloom* (revisi) terdiri dari enam tingkatan: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mengkreasi (C6). (Taqiuddin, 2024). Domain afektif (berkaitan dengan sikap dan nilai) dan domain psikomotorik (berkaitan dengan keterampilan bertindak).

Dalam konteks penelitian kuantitatif ini, hasil belajar diartikan secara spesifik sebagai aspek kognitif. Aspek ini diukur melalui tes tertulis (pilihan ganda/uraian) yang mengacu pada capaian pembelajaran atau tujuan pembelajaran IPAS. Pengukuran aspek kognitif ini sangat penting karena mencerminkan sejauh mana murid telah menguasai konsep dan materi yang diajarkan walaupun tetap melibatkan penilaian secara afektif maupun psikomotorik agar penilaian tetap holistik dan terpadu.

Sebagai penghubung pernyataan diatas, Penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Murid dengan motivasi tinggi cenderung mencapai hasil yang lebih baik. Tingkat tanggung jawab murid dalam menyelesaikan tugas sekolah sangat dipengaruhi oleh kualitas motivasi yang mereka terima dari lingkungan sekitar. Stimulus positif berupa apresiasi akademik, penguatan mental, dan solusi atas hambatan belajar dari pihak keluarga maupun

sekolah, secara langsung linear dengan peningkatan gairah dan keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran. (Rosmiati et al., 2024)

Dengan demikian, penilaian hasil belajar (sebagai akibat) sangat berkaitan dengan penilaian proses belajar menggunakan metode *PjBL* dan motivasi (sebagai penyebab), yang menunjukkan adanya hubungan kausalitas yang kuat antar variabel dalam tesis ini.

Akhirnya dapat dipahami bahwa pada hakekatnya hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif permanen yang muncul setelah seorang murid melalui serangkaian proses belajar mengajar. Belajar sejatinya merupakan suatu proses dinamis yang ditandai dengan adanya perubahan konkret pada diri murid, bukan sekadar kemampuan memori seperti menghafal. Output dari aktivitas belajar ini dapat diidentifikasi dalam berbagai ranah perkembangan, mulai dari perluasan wawasan kognitif, penyempurnaan karakter dan tindakan, hingga penguatan aspek keterampilan serta ketajaman daya respons murid terhadap stimulus baru. (Yantika et al., 2024)

Selanjutnya, konsep ini secara tradisional diklasifikasikan ke dalam tiga domain utama berdasarkan Taksonomi Bloom yang disempurnakan, yaitu kognitif (pengetahuan dan berpikir), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan bertindak). Dalam konteks penelitian kuantitatif ini, hasil belajar diartikan secara spesifik dan terukur sebagai aspek kognitif yang didukung oleh aspek afektif (motivasi belajar murid) dan menghasilkan suatu produk belajar yang berada pada aspek

psikomotorik. Aspek kognitif dinilai melalui tes tertulis (pilihan ganda/uraian) yang mengacu pada Capaian Pembelajaran atau Tujuan Pembelajaran mata pelajaran IPAS. Pengukuran aspek kognitif ini dianggap krusial karena secara langsung mencerminkan sejauh mana murid telah menguasai dan memahami konsep serta materi yang diajarkan. Lebih lanjut, kerangka konseptual penelitian ini dibangun di atas hubungan kausalitas yang logis diantaranya penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*PjBL*) yang menekankan pada keterlibatan aktif, kolaborasi, dan perancangan proyek otentik. *PjBL* ini berfungsi sebagai pendorong utama yang akan meningkatkan motivasi belajar (*Y1*) murid, terutama dalam hal ketekunan dan minat terhadap materi. Peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif ini kemudian berimplikasi positif terhadap penguasaan dan pemahaman konsep IPAS. Pada akhirnya, hal ini diharapkan dapat berujung pada peningkatan hasil belajar IPAS (*Y2*). Jadi, hasil belajar dianggap sebagai akibat langsung dari proses belajar dan tingkat motivasi murid. Hal ini menunjukkan adanya hubungan kausalitas yang kuat dan terstruktur antar variabel dalam tesis ini, di mana motivasi memainkan peran fundamental dalam memfasilitasi pencapaian hasil belajar yang optimal berupa produk yang bisa dilihat dan dinilai secara *realtime*.

5. Hubungan Antar Variabel

a. Hubungan Variabel X dengan *Y2* (Pengaruh Langsung)

PjBL (*Project-Based Learning*) dipandang sebagai model pembelajaran yang berpusat pada murid, di mana murid mengerjakan

proyek untuk menyelesaikan masalah dunia nyata. Secara teori, *PjBL* akan memberikan dampak langsung pada hasil belajar. Penerapan model *PjBL* menuntut murid untuk aktif membangun pengetahuan, menerapkan konsep, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Proses pembelajaran yang kontekstual dan mendalam ini secara langsung meningkatkan pemahaman kognitif (pengetahuan), keterampilan psikomotorik, dan sikap afektif, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar (Y2).

b. Hubungan Variabel X dengan Y1

Penerapan *PjBL* juga akan mempengaruhi faktor internal murid, yaitu motivasi belajar. Proyek yang relevan, menantang, dan otentik dalam *PjBL* membuat murid lebih tertarik dan merasa tertantang. Murid memiliki otonomi dalam memilih cara kerja dan proyek yang mereka lakukan, yang dapat memicu motivasi intrinsik. Interaksi dan kolaborasi dalam tim juga dapat menumbuhkan motivasi ekstrinsik. Oleh karena itu, *PjBL* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar (Y1).

c. Hubungan Variabel Y1 dengan Y2

Motivasi belajar merupakan pendorong utama keberhasilan dalam proses belajar. Murid yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih gigih dalam menghadapi kesulitan, memiliki konsentrasi yang lebih baik, dan mengalokasikan waktu yang lebih banyak untuk belajar. Dorongan internal (intrinsik) dan eksternal (ekstrinsik) ini secara

langsung memengaruhi intensitas dan kualitas usaha belajar, yang pada akhirnya berkorelasi positif dengan peningkatan hasil belajar (Y2).

d. Hubungan Variabel X dengan Y1 dan Y2 (Pengaruh Tidak Langsung/Mediasi)

Motivasi belajar (Y1) berperan sebagai variabel intervening/mediasi dalam hubungan antara *PjBL* (X) dan hasil belajar (Y2). Pengaruh *PjBL* (X) terhadap hasil belajar (Y2) tidak hanya terjadi secara langsung, tetapi juga secara tidak langsung melalui motivasi belajar (Y1). *PjBL* yang dirancang dengan baik akan meningkatkan motivasi belajar murid (Y1), dan motivasi belajar yang tinggi inilah yang kemudian mendorong murid untuk berinteraksi lebih baik dengan materi proyek dan bekerja lebih keras, sehingga menghasilkan peningkatan hasil belajar (Y2).

B. Kerangka Berpikir

Permasalahan yang ditemukan di Kelas VI SDN 01 Demangan adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar murid dikarenakan metode pembelajaran sebelumnya yang kurang efektif dan kurang memenuhi pembelajaran mendalam yang harus interaktif dan berpusat pada murid. Situasi ini menuntut pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada murid (*student – centered*). Rendahnya motivasi belajar murid dalam mata pelajaran IPAS, yang berdampak pada hasil belajar kurang memuaskan (72,22% murid berada dalam kategori kurang terampil berdasarkan asesmen

diagnostik awal). Pembelajaran yang sudah dilakukan (pembelajaran digital dengan *Chromebook*, penugasan LKPD di *Google Classroom*) dianggap kurang memperlihatkan hasil yang maksimal. Maka, berangkat dari permasalahan tersebut, Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*PjBL*) diidentifikasi sebagai inovasi dan solusi prospektif. *PjBL* merupakan model yang dianjurkan dalam kurikulum merdeka, menekankan aplikasi teori secara nyata ke dalam produk, dan melibatkan proyek yang realistis, otentik, serta menuntut investigasi konstruktif.

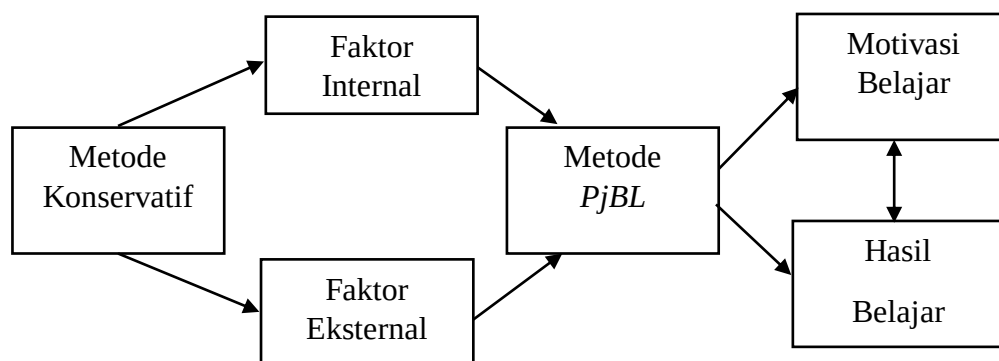
Model Pembelajaran Berbasis *Proyek* (X) yang menuntut kemandirian dalam bertindak dan penyelesaian masalah dunia nyata diharapkan dapat:

- a. Meningkatkan motivasi belajar murid (Y1) karena *PjBL* membuat pembelajaran lebih menarik, bermakna, dan kontekstual.
- b. Meningkatkan hasil belajar IPAS murid (Y2) karena keterlibatan aktif dalam investigasi dan kolaborasi berimplikasi positif terhadap pemahaman konsep.

Adapun adanya faktor – faktor baik dari internal maupun eksternal menghasilkan sebuah rantai hubungan yang dapat disimpulkan faktor eksternal yang kualitatif (guru yang kompeten, lingkungan suportif, dukungan keluarga) dan faktor internal yang positif (kecerdasan, kesehatan mental) akan secara langsung meningkatkan motivasi belajar murid (intrinsik dan ekstrinsik).

Motivasi belajar yang tinggi inilah yang menjadi penentu utama keterlibatan, kesungguhan, dan ketekunan murid, yang pada akhirnya berkorelasi positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, penerapan Model Pembelajaran Berbasis *Proyek* (X) diharapkan memiliki pengaruh positif secara simultan dan parsial terhadap motivasi belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2) IPAS.

Selanjutnya, peneliti akan membuat bagan sesuai dengan *teori Mind Map* didasarkan pada konsep yang disebut *Radiant Thinking* (pemikiran yang memancar) yang dikemukakan oleh Tony Buzan, seorang penulis dan konsultan pendidikan berkebangsaan Inggris. Buzan mengembangkan konsep dari sebuah representasi informasi visual sederhana. Dilihat dari perspektif kognitif, *mind mapping* adalah alat bantu otak untuk merekam proses berpikir. prosesnya menekankan pada grafis yang mengintegrasikan fungsi otak kanan dan otak kiri. *Mind mapping* berfungsi memecah informasi visual di dalam otak ke dalam poin-poin detail, sehingga memudahkan pembentukan sebuah konsep atau gagasan secara komprehensif. (Putri Rahayu, 2021). Berdasarkan informasi diatas, peneliti akan membuat peta pikiran atau *mind map* yang akan memudahkan pembaca untuk memahami alur proses penelitian yang disusun. Peta pikiran yang menjadi inti alur penelitian dari awal sampai akhir pada tesis ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka berpikir antar variabel

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan tinjauan literatur mengenai model pembelajaran *Project-Based Learning* (*PjBL*), motivasi belajar, dan hasil belajar. Kerangka ini divisualisasikan menggunakan konsep *Radiant Thinking* (Pemikiran yang Memancar), yang menempatkan variabel utama dan faktor-faktor pendukungnya dalam suatu hubungan sistematis (Gambar 2.1). Metode *PjBL* (*Project-Based Learning*) ini merupakan variabel independen (X) yang menjadi fokus utama penelitian. *PjBL* dipandang sebagai model pembelajaran yang berorientasi pada *proyek* dan pemecahan masalah. Metode konservatif ini berfungsi sebagai metode pembandingan atau kontrol untuk melihat efektivitas *PjBL*. Motivasi belajar berperan sebagai variabel yang diduga memediasi pengaruh *PjBL* terhadap hasil belajar. Ini mencerminkan dorongan internal dan eksternal murid dalam proses pembelajaran. Hasil belajar ini merupakan variabel dependen yang diukur sebagai dampak dari penerapan metode pembelajaran (baik *PjBL* maupun konservatif) dan dipengaruhi oleh motivasi belajar. Kerangka berpikir juga menyertakan faktor-faktor yang

secara umum dapat memengaruhi proses belajar dan motivasi murid, yaitu faktor internal yang merujuk pada kondisi fisik dan psikologis murid, seperti kecerdasan, bakat, minat, dan kondisi kesehatan, dukungan moral dari keluarga untuk belajar secara tekun dan faktor eksternal yang merujuk pada kondisi luar diri murid, seperti lingkungan belajar, fasilitas, kualitas guru, dan kurikulum yang menunjang untuk memaksimalkan daya nalar kritis anak yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar murid menjadi lebih baik, bermakna dan mendalam.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berpikir, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh dari penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pada murid Kelas VI SDN 01 Demangan.
- H_1 : Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap motivasi belajar pada murid Kelas VI SDN 01 Demangan.
- H_2 : Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap hasil belajar pada murid Kelas VI SDN 01 Demangan.
- H_3 : Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek secara simultan terhadap motivasi dan hasil belajar pada murid Kelas VI SDN 01 Demangan.

D. Kebaruan Penelitian

tabel 2.1. Judul penelitian dan Hasil Penelitian

No.	Judul Penelitian, Peneliti dan Tahun Penelitian	Fokus Penelitian (Variabel X dan Y)	Hasil Penelitian
1	Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Scrapbook terhadap Kemampuan Kognitif Bahasa Indonesia Kelas 4 SDN 1 Mangkujayan (Antika Dwi Retno Handayani, 2024)	X: Model Pembelajaran Project Based Learning (<i>PjBL</i>) Berbantuan Media Scrapbook. Y: Kemampuan Kognitif Bahasa Indonesia.	Penulis dan peneliti ini sama-sama menggunakan metode pembelajaran berbasis <i>proyek</i> untuk meningkatkan hasil belajar pada murid.
2	Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Diorama Guna Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar MuridKelas V pada Kurikulum Merdeka (Novi Aning Sri Astuti, 2024)	X: Model <i>PjBL</i> Berbantuan Diorama. Y: Kreativitas dan Hasil Belajar Murid.	Adanya peningkatan fasilitas (efektivitas) pada siklus 2 menunjukkan efektivitas dari metode ini (<i>PjBL</i>).
3	Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Kelas IPS melalui Model Pembelajaran Project Based Learning pada MuridKelas 4 SDN 01 Tawangrejo Kota Madiun (Heni Wahyu Rianti, 2024)	X : Model Pembelajaran Project Based Learning Y : Hasil Belajar IPA - IPS	Adanya peningkatan rata-rata 21 skor dari siklus 1 sebesar 23% yang kemudian meningkat pada siklus 2 sebesar 99% menunjukkan efektivitas dari <i>PjBL</i> .
4	Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar IPS melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis <i>Proyek</i> pada MuridKelas 8 SMPN 9 Madiun (Ruspeniati, 2025)	X : Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis <i>Proyek</i> Y : Hasil Belajar IPS	Adanya peningkatan hasil belajar murid yang dapat dilihat dari data hasil belajar murid pada siklus memperoleh rata-rata 7,2 pada tindakan siklus 1 memperoleh rata-rata 73,6 dan pada tindakan siklus 2 rata-rata hasil pembelajaran murid dapat meningkat menjadi 83,6 menunjukkan keberhasilan dari Model Pembelajaran Berbasis <i>Proyek</i> .

Berdasarkan sintesis dari penelitian-penelitian relevan di atas, dapat ditarik kesimpulan mengenai kebaruan (*novelty*) penelitian ini. Penelitian terdahulu sebagian besar berfokus pada pengaruh langsung Model

Pembelajaran Berbasis Proyek (X) terhadap hasil belajar (Y2) atau variabel terikat tunggal lainnya. Perbedaan fundamental penelitian ini adalah dengan melibatkan dua variabel terikat (Y1 dan Y2) secara bersamaan, yaitu motivasi belajar (Y1) dan hasil belajar kognitif IPAS (Y2). Penelitian ini secara khusus menjadikan motivasi belajar (Y1) sebagai variabel yang diuji secara mendalam karena dalam konteks penelitian pembelajaran berbasis proyek sebelumnya, motivasi belajar belum dijadikan variabel mediasi atau variabel terikat utama yang menjadi fokus utama analisis kausalitas. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan yang lebih kompleks dan komprehensif, yaitu pengaruh *PjBL* (X) terhadap Motivasi Belajar (Y1) dan dampaknya terhadap hasil belajar kognitif IPAS (Y2).