

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Nirmayani, L. H., & Dewi, I. A. P. S. (2021) *Project Based Learning* (PjBL) adalah strategi pembelajaran kontekstual yang berorientasi penuh pada aktivitas peserta didik untuk memecahkan masalah autentik melalui serangkaian tahapan perencanaan, pembuatan jadwal, pembuatan produk, hingga evaluasi hasil kerja. Model pembelajaran ini banyak digunakan dalam Kurikulum Merdeka karena dinilai efektif untuk melatih keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.

John Dewey (1916) seorang filsuf Amerika yang dianggap sebagai pendiri PjBL berpendapat bahwa pembelajaran harus aktif, berbasis pengalaman, relevan dengan kebutuhan dan minat siswa, serta terkait dengan dunia nyata. Menurut Nisa dan Nugraheni (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur pembelajaran yang secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar serta sebagai pedoman guru dalam merancang, merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran inovatif sesuai implementasi kurikulum 2013 dan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada kemampuan berpikir, berkolaborasi serta berkomunikasi.

Menurut Kholida (2020) Model pembelajaran ini membuat peserta didik bekerja secara mandiri untuk mengembangkan daya pikir, kemampuan berpikir kritis, dan memecahkan masalah yang mereka identifikasi sendiri. Kemendikbud (2013)

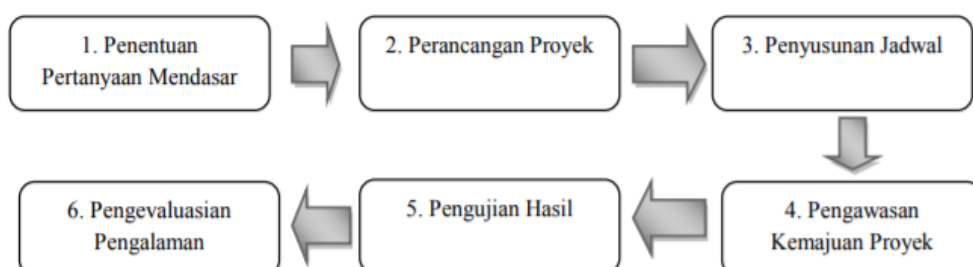
Mendefinisikan PjBL sebagai model di mana peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat disimpulkan model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran inovatif yang mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari peserta didik yang berfokus pada kreatifitas berpikir dan pemecahan masalah yang ada di sekeliling lingkungan peserta didik.

Menurut Krajcik, et al. (dalam Abdurrahim, 2011) mengemukakan prinsip yang mendasari pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

- a) Pertanyaan pemicu (driving question): Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan mendalam yang menantang dan relevan dengan dunia nyata.
- b) Investigasi: Siswa terlibat dalam proses investigasi untuk mencari jawaban dan solusi.
- c) Artefak: Siswa menghasilkan produk nyata (artefak), yang merupakan hasil dari pembelajaran.
- d) Kolaborasi: Siswa bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan proyek.
- e) Alat teknologi : Pemanfaatan alat teknologi untuk mendukung dan meningkatkan proses belajar siswa.

Model pembelajaran *Project Based Learning* awalnya dikembangkan oleh The George Lucas Education Foundation dan Dopplet, dengan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan beberapa fase sebagai berikut (Kemdikbud, 2014:



- 1) Menentukan pertanyaan mendasar : Dimulai dengan pertanyaan menantang yang mengaitkan materi pelajaran dengan dunia nyata.
- 2) Mendesain perencanaan proyek : Siswa merancang, membuat, dan mempresentasikan solusi terhadap masalah yang diajukan.
- 3) Menyusun jadwal : Membantu siswa mengatur waktu dan sumber daya untuk menyelesaikan tugas proyek.
- 4) Monitoring dan evaluasi peserta didik : Memantau kemajuan siswa dan proyek secara berkala untuk memberikan bimbingan dan umpan balik.
- 5) Menguji hasil : Menilai produk atau hasil akhir proyek yang telah dibuat oleh siswa.
- 6) Evaluasi pengalaman : Merefleksikan seluruh proses pembelajaran yang telah dijalani untuk perbaikan di masa mendatang.

Model pembelajaran ini berfokus pada penyelesaian masalah yang relevan dengan dunia nyata dan melibatkan kolaborasi siswa untuk mengembangkan berbagai keterampilan.

2. Media Audio visual

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur suara (*audio*) dan unsur gambar (*visual*) secara simultan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran. Menurut Arsyad (2011), media audio visual adalah media yang memerlukan penggunaan perangkat keras untuk memproyeksikan pesan-pesan verbal dan visual yang dinamis, sehingga mampu membuat penjelasan abstrak menjadi lebih hidup dan mudah dipahami.

Senada dengan hal tersebut, Sanaky (2013) menjelaskan bahwa media audio visual merupakan seperangkat alat yang mampu memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara, sehingga memiliki kemampuan yang lebih baik karena karakteristik bentuknya dapat menyerupai objek aslinya. Sementara itu, Djamarah (2006)

menegaskan bahwa media audio visual memiliki kelebihan yang signifikan dibanding media lain karena mampu merangsang dua indra sekaligus, yaitu indra pendengaran dan indra penglihatan secara bersamaan dalam proses penerimaan informasi.

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disintesis bahwa media audio visual adalah alat perantara penyampaian pesan berbasis teknologi yang menggabungkan stimulasi indra pendengaran (suara) dan indra penglihatan (gambar bergerak) secara simultan, dengan tujuan agar pesan atau materi yang disampaikan menjadi lebih konkret, dinamis, menyerupai objek asli, serta lebih mudah dipahami oleh penerima pesan.

Dale (1969) berpendapat bahwa hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung hingga ke hal yang bersifat abstrak. Media audio visual menempati posisi yang sangat efektif karena menyajikan pengalaman belajar yang konkret melalui suara dan gambar bergerak. Pengaktifan indra mata dan telinga secara bersamaan ini terbukti mampu meminimalkan terjadinya verbalisme (siswa tahu kata-kata tetapi tidak paham maknanya).

Menurut teori fungsi media yang dikemukakan oleh para ahli, media audio visual memiliki empat fungsi utama:

- 1) *Fungsi Atentif*: Menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi pada isi pelajaran.
- 2) *Fungsi Afektif*: Menggugah emosi, sikap, dan minat siswa dalam mengikuti proses belajar.
- 3) *Fungsi Kognitif*: Mempercepat pemahaman dan retensi ingatan siswa terhadap materi.
- 4) *Fungsi Kompensatoris*: Mengakomodasi siswa yang lambat dalam menerima pelajaran yang disajikan secara verbal atau teks tulisan.

3. Literasi sosial

Literasi sosial adalah kemampuan individu untuk memahami dan merespons berbagai permasalahan sosial secara efektif melalui interaksi dan hubungan yang dibangun. Komponen literasi sosial meliputi keterampilan intelektual, keterampilan sosial, keterampilan kerja sama, serta sikap dan nilai yang dibutuhkan untuk hidup dan kontribusi dalam masyarakat. Literasi sosial memandang literasi lebih luas dari sekedar membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan berinteraksi, beradaptasi, dan memahami keragaman dalam konteks sosial dan budaya. Aspek teoritis literasi sosial berakar pada teori pembelajaran yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar.

Menurut teori Vygotsky (Eun, 2019) mengatakan bahwa perkembangan intelektual sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial, dimana individu belajar dari orang dewasa dan teman sebaya yang memiliki kemampuan lebih tinggi. Teori Vygotsky juga menyoroti peran sistem tanda (seperti Bahasa, tulisan, dan sistem perhitungan) dalam bentuk cara berpikir dan berkomunikasi seseorang. Implementasi literasi sosial mencakup konteks komunikasi, konteks Pendidikan, dan pentingnya literasi digital.

Menurut Alsubaie (2022) mendefinisikan literasi sosial sebagai kompetensi yang diperlukan setiap individu untuk hidup dan berkontribusi secara efektif dalam masyarakat. Empat indikator atau dimensi utama literasi sosial tersebut adalah : (1) Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skills*) yang merujuk pada kemampuan berpikir kritis untuk menganalisis dan memahami berbagai isu, situasi, dan permasalahan sosial dalam kehidupan bermasyarakat, (2) Keterampilan Sosial (*Social Skills*) yang melibatkan kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, dan menjalin hubungan secara efektif dengan orang lain, termasuk memahami isyarat sosial (*social cues*) dan menunjukkan empati, (3) Keterampilan Kerjasama (*Cooperation Skills*) yang mengacu

pada kemampuan untuk bekerja sama dalam tim atau kelompok, berkolaborasi, dan berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat untuk mencapai tujuan bersama, (4) Sikap dan Nilai Sosial (*Social Attitudes and Values*) yang mencakup pengembangan sikap dan nilai-nilai positif seperti rasa hormat terhadap keragaman, tanggung jawab sosial, dan kemampuan untuk bertindak secara bertanggung jawab dalam lingkungan sosial.

B. Penelitian yang relevan

Berdasarkan tinjauan penelitian yang ada, model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) secara konsisten menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai tingkatan dan mata pelajaran. Penelitian menemukan bahwa PjBL meningkatkan penguasaan materi, retensi jangka panjang, serta kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Penelitian Ratna Pranesha, & Mita Domi Fella Heenanggil (2025) dengan judul “Pengaruh Model pembelajaran *project based learning* Berbantuan Media Audiovisual terhadap Keterampilan Menulis Teks Resensi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Bukittinggi” menyimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 54,63 (Hampir Memadai) menjadi 78,23 (Baik). Uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,8 > 1,70$) pada taraf signifikansi 95%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis resensi siswa. Model ini dianggap sebagai strategi pembelajaran alternatif yang tepat untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam menulis teks resensi.

Penelitian I Ketut Suardika, Heni & La Anse dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar” menyimpulkan bahwa : penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V B SD Negeri 51

Kendari. Peningkatan tersebut dapat terlihat dari perbandingan hasil belajar di setiap siklusnya : Pada Siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 71%. Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa model PjBL adalah metode pembelajaran yang efektif untuk mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa, sehingga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik di tingkat sekolah dasar.

Khadijah (2021) dengan judul penelitian “Model Pembelajaran Bank Street dan Sentra, serta Pengaruhnya terhadap Sosial-Emosional Anak”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode Quasi Experimental Design dengan sampel sebanyak 38 orang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menggunakan bank street, anak lebih aktif, kreatif, tercipta interaksi edukatif, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan mendapat respon positif dari anak.

Nisfa (2022) dengan judul penelitian “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Kemampuan Sosial dan Emosi Anak”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran *project based learning* berbasis STEAM (Science, technology, engineering, art and mathematics) dapat berpengaruh terhadap keterampilan sosial dan emosi anak di TK Cempaka.

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Ratna Pranesha Mita Domi Fella Heenanggil	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media Audiovisual terhadap Keterampilan Menulis Teks Resensi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Bukittinggi	Persamaan model pembelajaran PjBL dan media pembelajaran audio visual	Perbedaan Tingkat kelas dan hasil penelitian

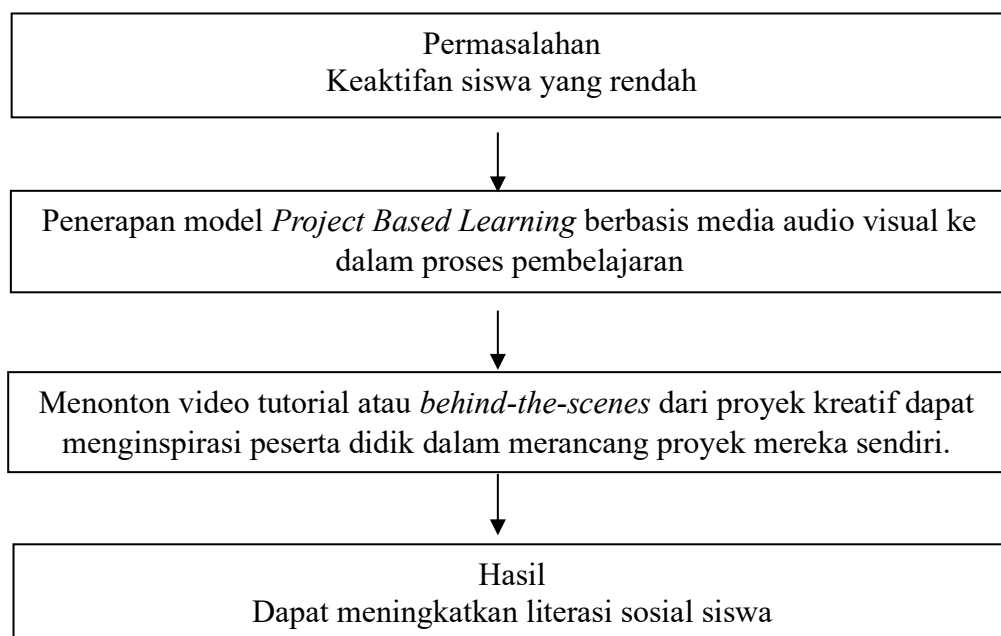
2.	I Ketut Suardika Heni La Anse	Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar	Kesamaannya terletak pada model pembelajaran yang menggunakan <i>project based learning</i> .	Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis penelitian dan pemberian proyek pembelajaran
3.	Khadijah	Model Pembelajaran Bank Street dan Sentra, serta Pengaruhnya terhadap Sosial Emosional Anak	Persamaan pembahasan terkait dengan sosial emosi anak.	Perbedaannya pada model pembelajaran yang menggunakan proyek dengan tema pada kurikulum merdeka.
4.	Nisfa	Pengaruh Pendekatan Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PBL) terhadap Kemampuan Sosial dan Emosi Anak	Kesamaan variabel yang menggunakan pendekatan pembelajaran <i>project based learning</i> dan fokus permasalahan terkait sosial emosi anak.	Perbedaan terletak pada model proyek yang akan dilakukan dan fokus topik permasalahan yang akan diteliti, yakni implementasi <i>project based learning</i> dalam kurikulum merdeka.
5.	Dwi Pranatalia	Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sosial Siswa Kelas VI Sekolah Dasar	Persamaan terletak pada pendekatan pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL).	Perbedaannya pada model pembelajaran yang menggunakan proyek dengan berbantu media audio visual yaitu <i>Interactive Flat Panel</i> (IFP).

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

Berdasarkan dari hasil penelitian yang relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* (PjBL) berbantu media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kerangka berfikir

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sosial Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Dalam proses pembelajaran terdapat siswa yang aktif dan siswa yang pasif. Seperti dalam proses pembelajaran IPAS siswa hanya diam dan mendengarkan saja kemudian saat ditanya guru juga hanya diam, hanya beberapa dari siswa yang aktif pada saat pembelajaran. Selama proses pembelajaran guru masih dominan menjelaskan materi dan masih menggunakan metode ceramah, sedangkan siswa sibuk mencatat materi yang disuruh oleh guru, serta rasa keingintahuan siswa di kelas VI SDN Turi II Tambakrejo masih kurang. Sehingga peneliti membuat kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 1. Skema Kerangka Pemikiran

Media audio visual dapat memperkaya proses *Project Based Learning* (PjBL) dengan membuat pengalaman belajar lebih nyata, interaktif, dan memotivasi. PjBL adalah metode pembelajaran yang menugaskan peserta didik untuk melakukan proyek kolaboratif, dan media audio visual berperan penting dalam setiap tahapannya. Media

audio visual (seperti video pembelajaran, film dokumenter, animasi, atau bahkan pembuatan konten oleh siswa sendiri, misalnya vlog) meningkatkan PjBL melalui beberapa cara: Media audio visual menghadirkan skenario dunia nyata dan informasi yang sulit diakses melalui teks biasa.

Siswa dapat menyaksikan simulasi, wawancara, atau kejadian di lokasi yang jauh, yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka. Kombinasi suara dan gambar membantu memvisualisasikan konsep abstrak atau proses yang rumit, membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat. Dalam proses PjBL, siswa tidak hanya mengonsumsi media audio visual, tetapi juga sering kali ditugaskan untuk memproduksinya (misalnya, membuat video presentasi, film pendek, atau vlog pendidikan). Ini melatih keterampilan teknis digital yang penting di abad ke-21.

Integrasi media audio visual dalam PjBL secara langsung berkontribusi pada peningkatan literasi sosial melalui pengembangan berbagai keterampilan sosial : PjBL yang melibatkan produksi media audio visual memerlukan kerja tim yang intensif. Siswa harus berkolaborasi, bernegosiasi peran, berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama untuk menyelesaikan proyek (misalnya, syuting, editing, penulisan naskah). Studi menunjukkan PjBL dengan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi secara signifikan. Siswa mempraktikkan komunikasi yang efektif, baik saat berdiskusi internal dalam kelompok maupun saat mempresentasikan hasil proyek kepada audiens.

Melalui media audio visual, siswa dapat mengeksplorasi dan menganalisis isu-isu sosial dari berbagai perspektif. Siswa dapat membuat atau menonton konten yang membahas keragaman budaya, ketidakadilan, atau tantangan komunitas, yang secara efektif menumbuhkan empati dan kesadaran akan nilai-nilai sosial. PjBL sering kali berfokus pada solusi untuk masalah dunia nyata. Dengan menggunakan media audio

visual, siswa dapat menyuarakan temuan atau solusi kepada masyarakat luas (misalnya, melalui platform media sosial atau acara sekolah), mengubah siswa dari konsumen pasif menjadi kontributor aktif dalam diskusi sosial.

Singkatnya, media audio visual berfungsi sebagai katalisator dalam PjBL, memberikan sumber daya yang kaya dan alat produksi yang kuat yang secara inheren memerlukan interaksi sosial yang kompleks, sehingga secara efektif memperkaya proses pembelajaran dan meningkatkan literasi sosial siswa.