

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Ilmu Pendidikan

Ilmu Pendidikan adalah dua kata yang dipadukan, yakni ilmu dan pendidikan yang masing-masing memiliki arti dan makna tersendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) terbitan Balai Pustaka disebutkan, bahwa ilmu adalah pengetahuan tentang sesuatu bidang yang disusun secara sistem menurut metode tertentu, yang dapat digunakan untuk menerangkan gejala tertentu di bidang (pengetahuan).

Kata pendidikan dalam KBBI terbitan Balai Pustaka disebutkan pendidikan berasal dari kata dasar didik, yang artinya memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran, artinya pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, dan perbuatan mendidik (Abd Rahman et al. 2022:5). Peneliti menyimpulkan, ilmu pendidikan merupakan cabang ilmu yang mempelajari berbagai aspek yang berkaitan dengan proses mendidik, pembelajaran, pengajaran, serta pengelolaan pendidikan. Ilmu ini bertujuan untuk memahami, menganalisis, dan mengembangkan konsep, teori, prinsip, dan praktik pendidikan guna menciptakan individu yang berkualitas dan berkarakter.

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, perbuatan, cara mendidik (Aziz, 2024:25). Kemajuan alat teknologi turut andil dalam mewarnai perubahan makna dan pengertian pendidikan tersebut. Pada saat yang sama, proses pembelajaran dan pendidikan selalu eksis dan terus berlangsung. Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang,

pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sarasannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi (Rahman et al, 2022:2).Peneliti menyimpulkan, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan di masa depan, dengan menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya demi kepentingan individu, masyarakat, bangsa, dan negara.

2.1.2 Pembelajaran Ekonomi

Pembelajaran adalah kegiatan yang disegaja oleh peserta didik dengan arahan dari pendidik untuk memperoleh suatu perubahan (Mahtumi et al, 2022:1). Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang yaitu guru dan peserta didik. Guru disini mengajar tidak terlepas dari bahan pelajaran yang sudah ditentukan dan terarah supaya bisa mendapatkan hasil dan tujuan yang sesuai dan memuaskan. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses yang melibatkan pengaturan dan pengorganisasian lingkungan di sekitar peserta didik agar dapat menumbuhkan dan mendorong mereka untuk melakukan proses belajar.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, yang berfungsi sebagai pedoman guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran (Susanto, 2022:1). Ilmu ekonomi adalah studi mengenai individu-individu dan masyarakat membuat pilihan. Ilmu ekonomi pada dasarnya mempelajari upaya manusia sebagai individu maupun masyarakat dalam rangka melakukan pilihan penggunaan sumber daya yang terbatas guna memenuhi kebutuhan (Susanto, 2022:18). Menurut peneliti pembelajaran ekonomi

merupakan proses belajar yang bertujuan untuk memahami konsep, prinsip, teori, dan aplikasi yang berhubungan dengan aktivitas ekonomi, baik pada tingkat individu, masyarakat, maupun negara. Pembelajaran ini mencakup pengenalan dan analisis mengenai pengelolaan sumber daya yang terbatas guna memenuhi kebutuhan manusia yang tidak terbatas.

2.1.3 Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

2.1.3.1 Definisi Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Secara etimologi kata model berarti pola dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model itu sendiri dapat dipandang dari tiga jenis kata yaitu, (1) kata benda, sebagai kata benda model memiliki arti sebagai representasi atau gambaran, (2) kata sifat, sebagai kata sifat model memiliki arti ideal, contoh, dan teladan, (3) kata kerja, sebagai kata kerja model berarti memperagakan, mempertunjukkan, dan memperhatikan. Model adalah suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal. Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh peserta didik. Mulai kegiatan yang telah di desain dengan baik (Ahyar et al, 2021:4).

Istilah model pembelajaran meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Salah satu contoh model pembelajaran berdasarkan masalah, dimana kelompok-kelompok siswa bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah yang telah disepakati bersama dan disepakati guru. Ketika guru menerapkan model tersebut tuntutan kepada siswa harus mampu berpikir kritis dan mampu menggali keterampilan yang ada dalam dirinya untuk memecahkan suatu masalah (Ahyar et al, 2021:5). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Melalui model pembelajaran, pendidik dapat membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, serta mengekspresikan ide. Model pembelajaran ini juga

berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan proses belajar mengajar (Nadhifah, 2023:26).

Model pembelajaran *project based learning* merupakan penerapan dari pembelajaran aktif. Secara sederhana pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa atau dengan proyek sekolah (Mareta, 2022:8). Model pembelajaran *project based learning*, peserta didik terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah yang ditugaskan oleh guru dalam bentuk suatu proyek. Siswa aktif mengelola pembelajaran dengan bekerja secara nyata menghasilkan produk riil. *Project based learning* dapat dilakukan secara mandiri melalui bekerja mengonstruksi pembelajaran melalui pengetahuan serta keterampilan baru dan mewujudkannya dalam produk nyata. Pembelajaran berbasis proyek diterapkan untuk memotivasi siswa lebih aktif dan berinisiatif untuk memperoleh hal-hal yang mereka inginkan baik pada sisi pengetahuan, pemahaman dan keterampilan (Yani, 2021:6).

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan penentuan pertanyaan mendasar, siswa menyusun proyek, siswa merencanakan proyek, siswa menyusun jadwal, guru melakukan monitoring, dan evaluasi. Selain itu, siswa dapat menyalurkan ide yang mereka temukan mengenai suatu permasalahan melalui suatu proyek (Sari et al, 2023:1155). *Project based learning* adalah Pembelajaran inovatif yang mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan, bekerja secara kolaboratif dalam meneliti, serta membuat proyek yang menerapkan pengetahuan mereka untuk menemukan hal-hal baru, mahir menggunakan teknologi, dan mampu menyelesaikan masalah (Mareta, 2022:8). Jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, *project based learning* adalah pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pendidikan yang efektif yang berfokus pada kreativitas berpikir, pemecahan masalah, serta interaksi antara siswa dengan teman sebaya untuk menciptakan dan menerapkan pengetahuan baru.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan model pembelajaran *project-based learning* (PjBL) merupakan pendekatan pendidikan yang berpusat pada peserta didik, di mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui proyek nyata yang menantang. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, bekerja secara kolaboratif, serta menerapkan pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan solusi atau produk yang bermakna. Dengan PjBL, pembelajaran menjadi lebih relevan dan kontekstual karena siswa belajar melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan permasalahan dunia nyata.

2.1.3.2 Definisi *Project Based Learning*

Project Based Learning (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran inovatif yang menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui kegiatan-kegiatan kompleks. Fokus pembelajaran terletak pada konsep dan prinsip inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan peserta didik dalam investigasi pemecahan masalah serta tugas-tugas bermakna lainnya, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri dalam mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan menghasilkan produk nyata sebagai hasil akhir (Aziz, 2024:34).

Project-Based Learning atau yang sering disebut PjBL merupakan salah satu model pembelajaran yang menjadikan proyek yang menghasilkan suatu karya baik dalam bentuk media, alat, informasi atau sejenisnya yang menuntut peserta didik untuk mencari tahu solusi dari suatu masalah yang disajikan. *Project-based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada proyek atau tugas yang autentik dan relevan dengan kehidupan nyata (Harizah, 2024:4305). Model ini fokus pada pemahaman, di mana peserta didik mengeksplorasi, menilai, menginterpretasi, dan mensintesis informasi dengan cara yang bermakna.

Penelitian tersebut mengidentifikasi bahwa *Project Based Learning* memiliki ciri-ciri sebagai berikut: peserta didik membuat keputusan mengenai kerangka kerja proyek, dihadapkan pada masalah atau tantangan tertentu, merancang proses untuk menemukan solusi atas masalah tersebut, secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi guna memecahkan masalah, serta menjalankan proses evaluasi secara berkelanjutan. Selain itu, peserta didik secara rutin melakukan refleksi terhadap aktivitas yang telah dilakukan, produk akhir dari aktivitas belajar dievaluasi secara kualitatif, dan situasi pembelajaran sangat mendukung kesalahan serta perubahan.

Model *project based learning* adalah pengembangan dari model *problem based learning*. *Project based learning* termasuk dalam strategi pelatihan yang berorientasi pada CTL (*contextual teaching and learning process*) (Aziz, 2024:39). CTL adalah konsep pembelajaran yang membantu pendidik menghubungkan materi ajar dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota masyarakat. Berdasarkan beberapa definisi di atas, peneliti mengartikan *project based learning* adalah sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas motorik peserta didik untuk memecahkan sebuah masalah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Proyek yang diciptakan merupakan hasil ide peserta didik secara kolaboratif di dalam masing-masing kelompoknya.

2.1.3.3 Tujuan *Project Based Learning*

Dalam buku (Yani, 2021:9) menuliskan beberapa tujuan dari model pembelajaran *project based learning* yaitu sebagai berikut:

- a. Memperoleh pengetahuan dan ketrampilan baru dalam pembelajaran: Peserta didik mendapatkan ilmu dan keahlian baru melalui proses belajar. Ini mencakup pemahaman konsep, teori, serta keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi. Pembelajaran ini bisa terjadi melalui berbagai metode, seperti diskusi, eksperimen,

latihan, atau proyek, yang membantu peserta didik mengembangkan wawasan serta kemampuan yang lebih luas.

- b. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif untuk menyelesaikan tantangan atau hambatan yang muncul dalam suatu proyek.
- c. Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa barang atau jasa: Peserta didik didorong untuk lebih terlibat secara aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam suatu proyek yang kompleks. Dalam proses ini, mereka tidak hanya berpikir kritis dan mencari solusi, tetapi juga menghasilkan suatu produk nyata sebagai hasil dari penyelesaian masalah tersebut. Produk yang dimaksud dapat berupa barang (misalnya, prototipe, alat, atau produk fisik lainnya) atau jasa (misalnya, layanan, sistem, atau program tertentu). Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan praktis, kreativitas, serta kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi dunia nyata
- d. Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola menyelesaikan tugas/proyek: Peserta didik didorong untuk mengasah dan memperbaiki keterampilan mereka dalam merencanakan, mengorganisasi, serta menyelesaikan tugas atau proyek dengan baik. Ini mencakup aspek seperti perencanaan, pembagian tugas, manajemen waktu, pengambilan keputusan, serta evaluasi hasil kerja, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di dunia nyata.
- e. Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada Project Based Learning yang bersifat kelompok, untuk menekankan pentingnya kerja sama antara peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PBL). Dalam PBL, siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan suatu proyek yang kompleks. Dengan meningkatkan kolaborasi, peserta didik dapat:

- a) Belajar bekerja sama dalam tim dengan lebih efektif
- b) Berbagi ide, tugas, dan tanggung jawab dalam proyek
- c) Mengembangkan keterampilan komunikasi dan pemecahan masalah secara bersama-sama
- d) Meningkatkan pemahaman dan hasil pembelajaran melalui diskusi serta interaksi dengan anggota kelompok.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan berikut tujuan *Project Based Learning*: (1) meningkatkan pemahaman dan keterampilan, (2) mengasah kemampuan pemecahan masalah, (3) membuat pembelajaran lebih aktif dan berorientasi produk, (4) mengembangkan keterampilan manajerial dan kolaboratif, (5) meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Secara keseluruhan, *project Based Learning* bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih mendalam, bermakna, dan aplikatif bagi peserta didik.

2.1.3.4 Prinsip *Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang menggunakan tugas proyek sebagai metode pembelajaran. Peserta didik bekerja secara langsung, seolah-olah berada di dunia nyata, yang dapat menghasilkan produk secara nyata atau realistik. Prinsip yang mendasari pembelajaran berbasis proyek (Yani, 2021:10) menuliskan adalah:

- a. Pembelajaran berpusat pada peserta didik yang melibatkan tugas-tugas proyek pada kehidupan nyata untuk memperkaya pembelajaran.
- b. Tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan dalam pembelajaran.
- c. Penyelidikan atau eksperimen dilakukan secara authentic dan menghasilkan produk nyata yang telah dianalisis dan dikembangkan berdasarkan tema/topik yang disusun dalam bentuk produk (laporan atau hasil karya).
- d. Produk tersebut selanjutnya dikomunikasikan untuk mendapat tanggapan dan umpan balik untuk perbaikan produk.

Project based learning memiliki beberapa prinsip utama yang menjadi dasar pelaksanaannya berdasarkan sudut pandang penulis, yaitu: (1)

berpusat pada peserta didik, (2) berbasis pada masalah atau tantangan nyata, (3) menekankan proses penyelidikan dan pemecahan masalah, (4) melibatkan kolaborasi, (5) menghasilkan produk nyata, (6) mendorong refleksi dan evaluasi diri dan (7) melibatkan penggunaan teknologi dan sumber belajar yang beragam.

2.1.3.5 Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Penerapan model pembelajaran *Project-Based Learning* dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation. Model ini dimulai dengan pertanyaan esensial yang diambil dari topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dilanjutkan dengan investigasi mendalam. Pertanyaan esensial dirancang untuk memancing pengetahuan, tanggapan, kritik, serta ide peserta didik terkait tema proyek yang akan diangkat.

Kedua, perencanaan aturan pengerjaan proyek. Perencanaan mencakup aturan main, pemilihan aktivitas yang mendukung untuk menjawab pertanyaan esensial, integrasi berbagai subjek yang relevan, serta identifikasi alat dan bahan yang dapat diakses untuk mendukung penyelesaian proyek. Ketiga, membuat jadwal aktivitas, guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal dalam menyelesaikan proyek. Jadwal ini disusun untuk mengetahui seberapa lama waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan proyek.

Keempat, memonitor perkembangan proyek peserta didik, guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Kelima, penilaian hasil kerja peserta didik penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian standar. dan yang terakhir evaluasi proyek, kegiatan yang dilakukan adalah guru dan peserta didik melakukan refleksi proyek. Siswa diminta untuk mengungkapkan apa saja yang telah mereka pahami dan lakukan selama proyek berlangsung (Mareta, 2022:9). Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti menyimpulkan berikut langkah-langkah penerapan *project based learning*:

- a. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start with a Challenging Question*)
- b. Perencanaan Proyek (*Designing the Project*)

- c. Pelaksanaan Penyelidikan dan Pengembangan (*Creating a Process to Find Solutions*)
- d. Penyusunan Produk dan Implementasi (*Developing and Constructing the Product*)
- e. Evaluasi dan Refleksi (*Assessment and Reflection*)

2.1.3.6 Langkah-Langkah Pembelajaran *Project Based Learning*

Berikut adalah beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh pendidik dalam model pembelajaran berbasis proyek: memilih materi pembelajaran dengan masalah yang relevan, menyusun daftar keinginan peserta didik agar pembelajaran lebih menarik, merancang penyajian masalah untuk membimbing peserta didik, menetapkan waktu dan jadwal pembelajaran, mengorganisir kelompok belajar, merancang sumber belajar, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, serta merancang format penilaian untuk proses dan hasil pembelajaran. Selanjutnya, langkah-langkah pembelajaran dengan model *project based learning* (Aziz, 2024:39) adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik dibagi dalam kelompok- kelompok kecil dan masing masing kelompok melaksanakan proyek nyata (*connecting the problem*).
- b. Masing- masing kelompok diberikan penjelasan tentang tugas dan tanggung jawab (*setting the structure*) yang harus dilakukan oleh kelompoknya dalam praktik.
- c. Peserta didik di masing- masing kelompok berusaha maksimal untuk mengidentifikasi masalah (*visiting the problem*) yang dihadapi sesuai pengetahuan yang dimiliki, (1) mengidentifikasi masalah dengan seksama untuk menemukan inti problem yang sedang dihadapi dan (2) mengidentifikasi cara untuk memecahkan masalah.
- d. Peserta didik di masing- masing kelompok mencari informasi dari berbagai sumber (buku, pedoman dan sumber lain) atau bertanya pada pakar yang mendampingi untuk mendapatkan pemahaman tentang masalah (*re- visiting the proble*).

- e. Berbekal informasi yang diperoleh peserta didik saling bekerjasama dan berdiskusi dalam memahami masalah dan mencari solusi (*produce the product*) terhadap masalah dihadapi dan langsung diaplikasikan. Pelatih bertindak sebagai pendamping.
- f. Masing-masing kelompok mensosialisasikan pengalaman dalam memecahkan masalah kepada kelompok lainnya untuk mendapatkan masukan dan penilaian (*evaluation*) dari kelompok lainnya.

Pembelajaran *project based learning* adalah pembelajaran yang mengutamakan praktik dan pengalaman langsung dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun Langkah-langkah proyek yang biasa dilakukan dalam pembelajaran *project based learning* (Aziz, 2024:42) adalah sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan proyek
2. Menentukan materi proyek
3. Menentukan sumber daya yang tersedia
4. Menentukan langkah-langkah proyek
5. Menyusun rencana proyek
6. Mengimplementasi rencana proyek
7. Menilai proyek.

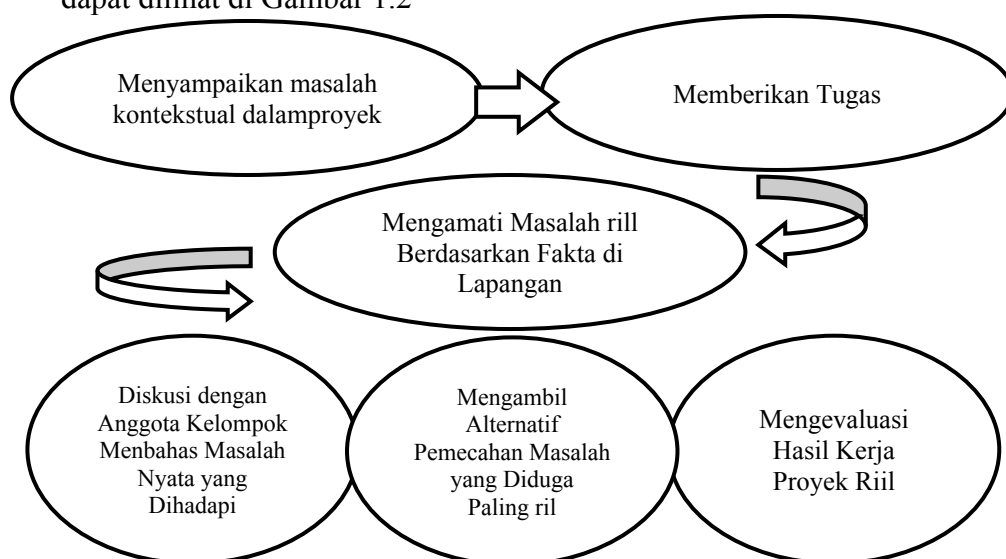
Penulis menyimpulkan berikut langkah-langkah pembelajaran *project based learning*: (1) menentukan pertanyaan atau tantangan proyek (*start with a driving question*), (2) menyusun perencanaan proyek (*design a project plan*), (3) melaksanakan investigasi dan eksplorasi (*conduct research and inquiry*), (4) mengembangkan dan mengerjakan produk (*develop and create a product*), (5) menguji, mengevaluasi, dan mempresentasikan hasil (*test, evaluate, and present the product*), (6) melakukan refleksi dan umpan balik (*reflect and revise*).

Tabel 2.1
Sintak Model Pembelajaran Project Based Learning

Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
Pertanyaan Mendasar	Guru memperkenalkan topik dan mengajukan pertanyaan tentang cara menyelesaikan masalah.	Menyajikan pertanyaan mendasar mengenai apa yang perlu dilakukan oleh peserta didik terhadap topik atau pemecahan masalah.

Mendesain Perencanaan Produk	Guru memastikan bahwa setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan memahami prosedur pembuatan proyek atau produk yang akan dihasilkan.	Peserta didik berdiskusi untuk menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah, yang mencakup pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, serta sumber yang diperlukan.
Menyusun Jadwal Pembuatan	Guru dan peserta didik menyepakati jadwal pembuatan proyek, termasuk tahapan-tahapan dan pengumpulan hasilnya.	Peserta didik membuat jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah disepakati bersama.
Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek	Guru mengawasi keaktifan peserta didik selama pelaksanaan proyek, memantau perkembangan yang terjadi, dan memberikan bimbingan jika peserta didik menghadapi kesulitan.	Peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru.
Menguji Hasil	Guru berdiskusi tentang prototipe proyek, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standar	Membahas kelayakan proyek yang telah dibuat dan membuat laporan produk/karya untuk dipaparkan kepada orang lain.
Evaluasi Pengalaman Belajar	Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik merefleksi/kesimpulan.	Setiap peserta didik memaparkan laporan, peserta didik yang lain memberikan tanggapan, dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek.

Adapun prosedur pembelajaran dengan model *project based learning*, dapat digambarkan dalam alur mulai dari penyampaian masalah kepada peserta didik sampai dengan kegiatan evaluasi kinerja yang dicapai mereka dapat dilihat di Gambar 1.2



Gambar 2.1 Siklus Pembelajaran Model Project Based Learning

2.1.3.7 Keunggulan dan Kelemahan Model *Project Based Learning*

Peneliti (Mareta, 2022:9) menuliskan Moursund, Bielefeldt, dan Underwood meneliti sejumlah artikel tentang proyek di kelas yang dapat dipertimbangkan sebagai bahan testimonial bagi guru, terutama mengenai bagaimana guru menggunakan proyek dan persepsi mereka tentang keberhasilannya. Keuntungan dari pembelajaran berbasis proyek adalah: pertama, meningkatkan motivasi. Banyak laporan tertulis tentang proyek yang menyatakan bahwa siswa cenderung tekun hingga melewati batas waktu dan merasa bahwa belajar melalui proyek lebih menyenangkan dibandingkan dengan komponen kurikulum lainnya.

Kedua, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Banyak sumber yang menjelaskan bahwa lingkungan belajar berbasis proyek membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Ketiga, meningkatkan kecakapan kolaboratif. Pentingnya kerja kelompok dalam proyek mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam berkomunikasi. Keempat, meningkatkan keterampilan mengelola sumber daya. Pembelajaran berbasis proyek yang diimplementasikan memberikan siswa kesempatan untuk belajar dan berlatih dalam mengorganisasi proyek, serta mengatur alokasi waktu dan sumber daya lainnya, seperti perlengkapan, untuk menyelesaikan tugas.

Dalam buku (Yani, 2021:12) model *project based learning* menilai masih memiliki kelemahan-kelemahan sebagai berikut:

- a. Sistem Memerlukan banyak waktu dan biaya.
- b. Memerlukan banyak media dan sumber belajar.
- c. Memerlukan guru dan siswa yang sama-sama siap belajar dan berkembang Ada kekhawatiran siswa hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakan.

2.1.3.8 Dampak Model *Project Based Learning*

Berikut dampak model *project based learning* (Pratiwi et al, 2023:151):

1. Model PjBL dapat meningkatkan Hasil belajar
2. Model PjBL dapat meningkatkan Prestasi belajar
3. Model PjBL dapat meningkatkan Kemampuan berfikir tingkat tinggi
4. Model PjBL dapat meningkatkan Kepercayaan diri dan motivasi belajar
5. Model PjBL dapat meningkatkan Keaktifan peserta didik
6. Model PjBL dapat meningkatkan Sikap kewirausahaan.

2.1.4 Video Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Video Pembelajaran

Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai penglihatan. Video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar bergerak. Video merupakan media penyampai pesan yang bersifat fakta maupun fiktif, informatif, edukatif maupun instruksional (Nadhifah, 2023:38). Peneliti menyimpulkan video adalah serangkaian gambar dalam frame yang diproyeksikan secara berurutan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga menghasilkan tampilan gambar yang tampak hidup di layar.

Video pembelajaran adalah media pembelajaran yang memadukan suara dan gambar untuk menyampaikan topik pelajaran. Video pembelajaran adalah sebuah media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang menyajikan unsur audio dan visual untuk menyampaikan materi pelajaran. Media video pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran, karena mengkombinasikan antara unsur audio dan visual sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Wanda, 2024:31).

Penulis menyimpulkan video pembelajaran merupakan media audio-visual yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan menyampaikan materi secara menarik dan interaktif. Media ini

memadukan elemen visual, seperti gambar, teks, animasi, dan video nyata, dengan elemen audio, seperti narasi, musik, atau efek suara, guna membantu peserta didik memahami dan mengingat materi dengan lebih mudah. Video pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam kelas maupun sebagai media pembelajaran mandiri

2.1.4.2 Tujuan Video Pembelajaran

Secara umum, tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan atau topik kepada siswa, sehingga pesan tersebut menjadi lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa. Sementara itu (Wanda, 2024:32) menuliskan media pembelajaran digunakan khusus untuk tujuan:

- a. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan beragam untuk merangsang minat belajar siswa.
- b. Mengembangkan sikap dan keterampilan tertentu di bidang teknologi.
- c. Menciptakan situasi pembelajaran yang tidak mudah dilupakan siswa.
- d. Menciptakan situasi belajar yang efektif
- e. Menciptakan minat belajar bagi siswa.

Peneliti menyimpulkan berikut tujuan video pembelajaran:

- a. Mempermudah pemahaman materi
- b. Meningkatkan minat belajar
- c. Memberikan pengalaman belajar interaktif
- d. Memperjelas konsep yang abstrak
- e. Meningkatkan retensi informasi
- f. Menyediakan akses pembelajaran mandiri
- g. Meningkatkan efisiensi pembelajaran.

2.1.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

Dalam penggunaan video pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan (Wanda, 2024:33), berikut kelebihan video pembelajaran:

- a. Melampaui jarak dan waktu
- b. Dapat menggambarkan peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat.

- c. Dapat mengajak siswa berpetualang dari satu negara ke negara lain dan dari periode ke periode ke periode lainnya.
- d. Dapat diulang jika diperlukan untuk kejelasan
- e. Pesan yang disampaikan sangat cepat dan mudah diingat
- f. Mengembangkan pemikiran dan cara pandang siswa
- g. Mengembangkan imajinasi
- h. Memperjelas abstraksi dan memberikan penjelasan yang lebih praktis
- i. Dapat berfungsi sebagai kunci pendukung pencatatan fakta masyarakat yang akan dibedah di kelas.
- j. Dapat berperan sebagai pendongeng yang mampu merangsang kreativitas siswa mengekspresikan ide-ide mereka.

Kekurangan video pembelajaran sebagai berikut:

- a. Seperti halnya media audio visual lainnya, video lebih menekankan pada pentingnya materi dibandingkan proses pengembangannya.
- b. Menggunakan fasilitas ini juga terkesan mahal.
- c. Siaran juga dihubungkan dengan perangkat lain seperti pemancar video, layar kelas besar dengan layar LCD, dll.

Solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi kekurangan media video pembelajaran yaitu:

- a. Dalam proses pembelajaran tidak hanya menayangkan video pembelajaran saja akan tetapi ada sesi tanya jawab apabila terdapat siswa yang tidak memahami materi yang disajikan sehingga guru dapat menjelaskan maksud dari materi tersebut
- b. Untuk meminimalisir biaya, video pembelajaran dapat menggunakan video pembelajaran yang sudah tersedia di internet serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa
- c. Dalam proses penayangan video pembelajaran dapat menggunakan fasilitas yang sudah disediakan pihak sekolah seperti LCD Proyektor dan jaringan internet.

2.1.5.1 Pemahaman Materi Pembelajaran Ekonomi

Pemahaman (*comprehension*) merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah hal tersebut diketahui atau diingat. Dengan kata lain, pemahaman adalah kemampuan untuk mengetahui suatu hal dan melihatnya dari berbagai sudut pandang. Seorang peserta didik dianggap telah memahami suatu hal apabila ia mampu memberikan penjelasan atau uraian yang lebih mendetail tentang hal tersebut dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Pemahaman merupakan jenjang kemampuan yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan (Nadhifah, 2023:46). Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihat dari berbagai segi. Peserta didik dapat memahami sesuatu yaitu apabila ia dapat menjelaskan kembali atau mampu menguraikan suatu materi yang telah dipelajari tersebut lebih rinci menggunakan bahasa sendiri. Akan lebih baik jika peserta didik mampu memberikan contoh hal lain dari apa yang dicontohkan oleh pendidik dan peserta didik tersebut mampu mengsinergikan apa yang telah ia pelajari dengan permasalahan-permasalahan yang ada disekitarnya.

Fungsi dari pemahaman materi ekonomi sendiri adalah untuk mengoptimalkan pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan, bila siswa mampu memahami maka kemungkinan untuk memperoleh hasil maksimal. Ketika siswa sudah paham maka serumit apapun materi atau permasalahan yang diberikan siswa akan dengan mudah mencari jalan keluar atau pemecahan masalah, tentu saja hal tersebut berguna untuk melatih kedisiplinan serta tanggung jawab siswa terhadap apapun yang terjadi dalam hidupnya. Kualitas diri juga lambat laun akan terus membaik bila siswa terus diasah dalam memahami konsep (Sadiyyah *and* Samsudin, 2023:44). Peneliti menyimpulkan Pemahaman materi pembelajaran ekonomi mencakup berbagai konsep, prinsip, dan teori yang berkaitan dengan bagaimana individu, kelompok, dan negara mengelola sumber daya yang terbatas untuk memenuhi kebutuhan mereka. Dengan memahami materi ekonomi secara mendalam, individu dapat menganalisis fenomena ekonomi,

mengambil keputusan yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari, serta memahami kebijakan ekonomi yang diterapkan oleh pemerintah. Penulis menyimpulkan, pemahaman materi pembelajaran ekonomi mengacu pada tingkat pengetahuan dan keterampilan seseorang dalam memahami konsep, prinsip, dan teori ekonomi. Pemahaman ini mencakup berbagai aspek, seperti permintaan dan penawaran, kebijakan moneter dan fiskal, sistem ekonomi, serta faktor-faktor yang memengaruhi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi.

2.1.5.2 Indikator Pemahaman Materi Pembelajaran Ekonomi

Peneliti (Nadhifah, 2023:46) menuliskan indikator pemahaman sebagai berikut:

1. Menafsirkan (*Interpreting*)
2. Mencontohkan (*Exemplifying*)
3. Mengklasifikasikan (*Classifying*)
4. Meringkas (*Summarizing*)
5. Menyimpulkan (*Inferring*)
6. Membandingkan (*Comparing*)
7. Menjelaskan (*Explaining*)

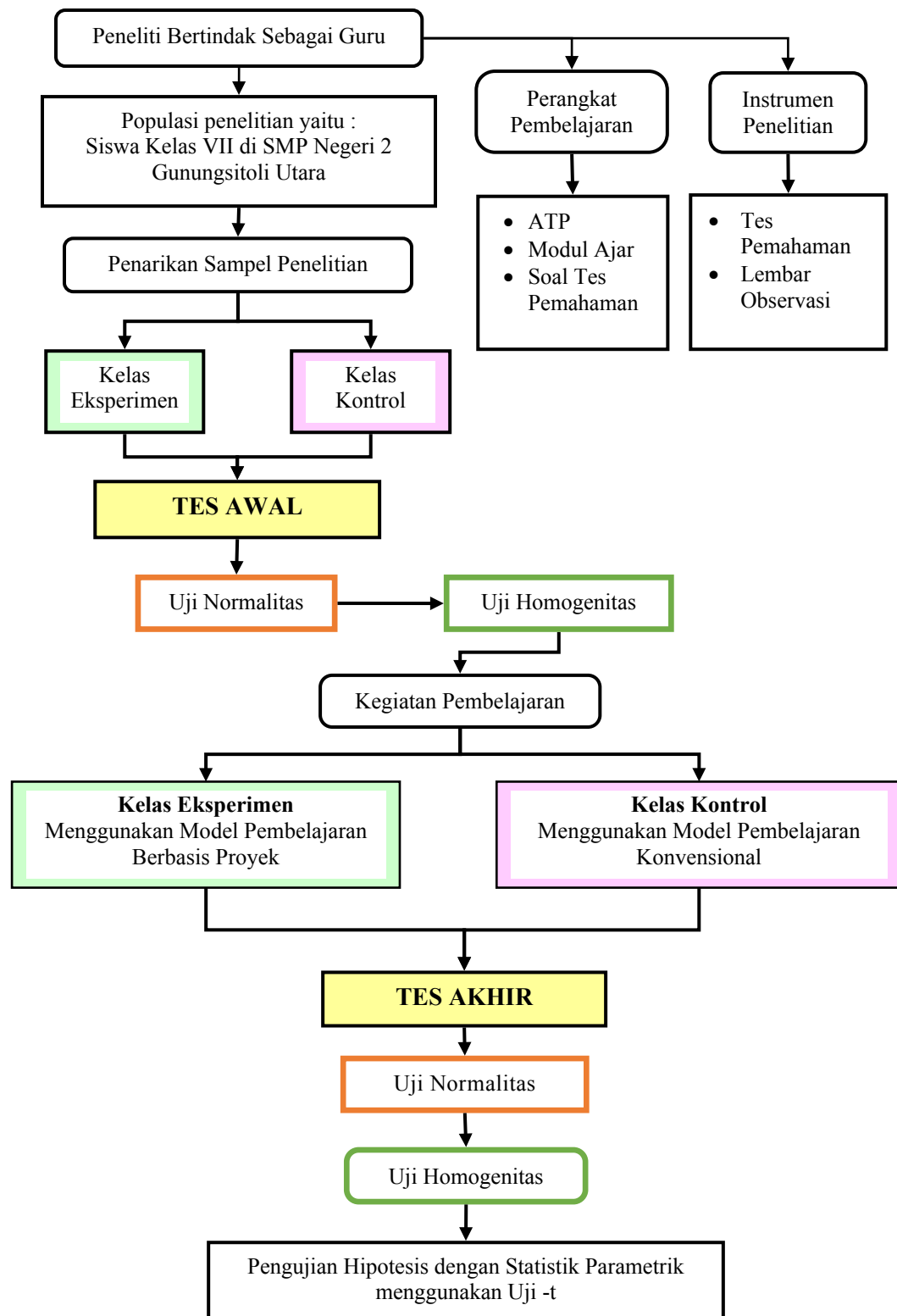
Berdasarkan dari indikator dan definisi tersebut, untuk menyusun item tes pemahaman materi jadi lebih mudah. Karakterisasi soal-soal pemahaman sangat mudah dikenal, misalnya mengungkapkan tema, topik, atau masalah yang sama dengan yang pernah dipelajari atau diajarkan, tetapi materinya berbeda. Mengungkapkan tentang sesuatu dengan bahasa sendiri dengan simbol tertentu, dapat menghubungkan antar unsur dari keseluruhan pesan suatu karangan, mengungkapkan kemampuan di balik pesan yang tertulis dalam suatu keterangan atau tulisan.

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dibuat untuk mengetahui gambaran tentang “pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan video untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran Ekonomi di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara Tahun Pelajaran 2024/2025”. *Penelitian (Wanda, 2024:46) menuliskan kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting.*

Kerangka berpikir disusun berdasarkan landasan teori yang telah diuraikan di atas untuk mengetahui jawaban sementara atas permasalahan yang ada. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu alternatif solusi dalam menciptakan proses pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan kemampuan siswa secara konstruktif dan berfokus pada penguasaan materi, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti menyimpulkan, kerangka berpikir adalah suatu pola atau alur pemikiran yang sistematis dan logis yang digunakan untuk menganalisis serta memahami suatu permasalahan dalam penelitian. Dalam konteks penelitian, kerangka berpikir membantu dalam menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang dikaji, berdasarkan teori yang relevan.

Penelitian yang akan dilakukan adalah jenis penelitian kuasi eksperimen, peneliti akan menggunakan dua kelas yang berbeda yang digunakan sebagai sampel penelitian, satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Cara yang digunakan dalam kelas eksperimen untuk menangani siswa yang memiliki nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dalam pembelajaran ekonomi adalah dengan cara memberikan pembelajaran tersebut dengan menggunakan model pembelajaran berbasis Proyek dan dibantu dengan menggunakan video. Sedangkan dalam kelas kontrol akan digunakan model pembelajaran konvensional yang memang sudah digunakan di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. Peneliti membuat kerangka berpikir dengan sebagai berikut.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Purwanza et al, 2022). Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, maka hipotesisnya adalah:

Ha : Ada pengaruh model pembelajaran berbasis Proyek dengan menggunakan video terhadap pemahaman materi pembelajaran Ekonomi siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara.

Ho : Tidak ada pengaruh model pembelajaran berbasis Proyek dengan menggunakan video terhadap pemahaman materi pembelajaran Ekonomi siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara.

Berikut ini kriteria dalam menentukan pengujian hipotesisnya yaitu:

(a) Jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka terima H_a dan tolak H_0

(b) Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka terima H_0 dan tolak H_a

2.4 Penelitian Terdahulu

Berikut ini beberapa hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan jenis pelaksanaan penelitian ini.

Tabel 2.2
Peneliti Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Peneliti
Nova Pratiwi, Eeng Ahman dan Disman (2023) Jurnal, Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi. DOI:10.31851/neraca.V7i2.14313	Efektivitas Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) dalam Pembelajaran Ekonomi SMA pada Kurikulum Merdeka.	Hasil dari analisis telaah review artikel ini diperoleh temuan bahwa model PjBL berpengaruh positif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif, hasil belajar dan prestasi, efektif meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi, kritis dan kreatif, dan meningkatkan sikap kepercayaan

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Peneliti
		diri, motivasi belajar dan keaktifan peserta didik pada jenjang sekolah menengah atas pada kurikulum merdeka.
Anggun Tri Novita Sari, Yuswanti Arian Wirahayu dan Budijanto(2022) Jurnal, Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial. ISSN: 2797-0132 DOI: 10.17977/um063v2i 122022p1153-1163	Pengaruh model <i>Project Based Learning</i> berbantuan video pada mata pelajaran Geografi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Plemahan Kabupaten Kediri.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> berbantuan video pada mata pelajaran geografi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Plemahan Kabupaten Kediri.