

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran PBL

a. Pengertian Model *Problelem Based Learning*

Secara umum, pendekatan pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan yang memungkinkan siswa memecahkan masalah menggunakan langkah-langkah proses sains, sehingga memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memecahkan masalah.

Salah satu jenis model pembelajaran adalah pemecahan masalah berbasis pembelajaran, yang mengajarkan peserta cara memecahkan masalah menggunakan teknik metodis sehingga mereka dapat memperoleh informasi dan keterampilan yang berkaitan dengan sains memecahkan suatu masalah (Kambey dkk (2021) dalam Ginting et al., 2023). Menurut Ratahan (2023) PBL adalah suatu masalah dunia nyata berfungsi sebagai dasar untuk pendekatan pengajaran ini. PBL memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan mendalam yang lebih berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Pendekatan pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah (PBL) menginstruksikan peserta dalam proses pembelajaran di hadapan kedalam suatu permasalahan yang nyata yang mana permasalahan tersebut di alami oleh para peserta didik itu sendiri (Ardianti et al., 2021). Dari beberapa pengertian tentang model pembelajran berbasis masalah menurut dengan menggunakan model pembelajaran, para peneliti dan profesional yang disebutkan di atas dapat menyelesaikan tantangan tersebut model pemebelajaran yang mana proses pembelajarannya itu berkaitan dengan suatu kejadian yang nyata dimana guru memanfaatkan suatu permasalahan tersebut untuk para siswa memecahkan suatu masalah tersebut guna untuk siswa dapat berfikir kritis.

b. Ciri-ciri *Model Problem Based Learning*

Menurut Savery, J. R. (2006) ada beberapa ciri-ciri PBL yaitu :

- 1) Berorientasi pada proses bukan hanya hasil
Fokus pada cara siswa memecahkan masalah, bukan sekadar jawaban akhir.
- 2) Mendorong keterampilan komunikasi
Siswa dilatih untuk mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan menyampaikan hasil pemikirannya.
- 3) Menggunakan masalah sebagai pemicu belajar
Masalah bukan untuk dihafalkan jawabannya, tetapi sebagai pendorong eksplorasi konsep.
- 4) Bersifat interdisipliner
Masalah yang diangkat seringkali melibatkan berbagai bidang ilmu untuk dicari solusinya.
- 5) Membentuk keterampilan social
Siswa belajar bekerja sama, menghargai pendapat, dan membangun sikap toleran.
- 6) Mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan
Tidak hanya aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotor.
- 7) Menekankan pembelajaran kontekstual
Apa yang dipelajari siswa terkait langsung dengan dunia nyata siswa.

c. Tahapan Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Widjaja (2020), ada beberapa tahapan penting dalam PBL, yaitu:

- 1) Orientasi Pada Masalah
Latar belakang kehidupan dan situasi sehari-hari disajikan kepada para peserta. Masalah ini harus cukup kompleks sehingga membutuhkan analisis dan pemecahan dari berbagai perspektif.

2) Pembelajaran Mandiri

Peserta didik secara individu atau kelompok mencari Informasi dan memahami konsep yang relevan untuk memecahkan masalah.

3) Kolaborasi

Dalam kelompok, peserta didik berbagi informasi dan diskusi untuk menghasilkan berbagai solusi.

4) Presentasi Hasil

Di depan kelas, setiap kelompok menyajikan solusi mereka. Sesi tanya jawab mengikuti sesi tersebut.

5) Evaluasi

Guru dan peserta berkolaborasi untuk membuat jawaban atas masalah yang diangkat oleh temuan dan prosedur evaluasi.

Studi yang dilakukan oleh Rahman dan Suhendra (2023) menemukan bahwa penerapan tahapan-tahapan tersebut secara sistematis dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, mendorong partisipasi aktif, dan membina peserta didik.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning*

1) Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut (Handayani, 2022 dalam Ratahan, 2023) Ada berbagai manfaat pembelajaran berbasis masalah, seperti

- a) Setiap hari, peserta pelatihan menghadapi dan menyelesaikan masalah yang kompleks, seperti rintangan dalam hidup.
- b) Dorong interaksi sosial dengan mengadakan diskusi kelompok dengan teman sekelas maupun teman
- c) Dorong lebih banyak komunikasi dan pendidikan di antara para peserta,
- d) Perkenalkan eksperimen metode sebagai alat untuk penyelesaian masalah dan dorong masalah solusi melalui eksperimen.

2. Kelompok kecil digunakan untuk instruksi.

Berikut ini adalah kekurangan dari pendekatan pendidikan berbasis masalah, menurut Irawati, 2020; Ratahan, 2023:

- a) Kurangnya pengalaman guru dan siswa dalam menerapkan kesulitan berbasis pembelajaran,
- b) Membutuhkan waktu yang lama,
- c) Kenali nilai mempelajari topik dan potensi tantangan yang mungkin dihadapi siswa.
- d) Ketidakmampuan guru untuk berperan sebagai fasilitator yang efisien

a. Tujuan Menggunakan Model *Problem based learning*

Tujuan utama model pembelajaran bukanlah untuk menyampaikan banyak informasi kepada banyak orang, melainkan untuk mengajari mereka cara berpikir kritis dan mengatasi masalah, sekaligus meningkatkan kapasitas mereka untuk berkontribusi aktif dalam pengembangan diri.

b. Sintak Model *Problem based learning*

Berikut ini adalah permasalahan pembelajaran indeks menurut Ibrahim dan Nur (dikutip dalam Suprihatiningrum dalam Hariadi, 2018):

1) Orientasi Siswa Pada Masalah

Instruktur menguraikan tujuan pembelajaran, logistik yang harus diikuti, mengusulkan fenomena, mengilustrasikan atau menarasikan masalah untuk mengangkatnya, dan menginspirasi siswa untuk memecahkan masalah yang terkait.

2) Mengorganisasi Siswa Untuk Belajar

Guru membantu siswa dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasikan masalah pembelajaran yang terkait dengan pekerjaan mereka dengan

3) Kelompok Dan Individu Penelitian Terarah

Instruktur mendorong siswa untuk mengumpulkan data yang relevan dan menawarkan pembenaran dan perbaikan untuk masalah tersebut

4) Membuat Dan Menyebarkan Pekerjaan Yang Berorientasi Pada Hasil

Guru membantu siswa dalam mengatur dan membuat tugas yang sesuai, seperti laporan, film, dan model yang ditulis dengan baik. Bantu mereka dalam menunjukkan pekerjaan mereka kepada teman-teman mereka.

5) Memeriksa dan menilai metode penyelesaian masalah.

Guru membantu siswa dalam memikirkan kembali atau menilai penelitian dan metode yang mereka gunakan.

2. Model Pembelajaran PJBL

a. Pengertian model PJBL

Menurut Widodo, A., (2021) Salah satu strategi pengajaran mutakhir yang mengutamakan kebutuhan siswa adalah pembelajaran berbasis proyek aktif mengeksplorasi, menginvestigasi, dan menciptakan produk nyata melalui serangkaian tugas kompleks yang bermakna. Model ini mendorong perkembangan berpikir kritis, kerja sama tim, dan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam praktik.

Menurut Susanti, R., & Prihandini (2022b) mendefinisikan *Project Based Learning* sebagai pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui proses pengembangan proyek autentik. Dalam PjBL, siswa dibimbing Untuk memahami ide-ide fundamental secara mendalam dan menerapkannya dalam situasi nyata, Anda akan merencanakan, melaksanakan, dan menilai proyek-proyek yang menantang.

Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran konstruktivis yang membantu mahasiswa menciptakan pengetahuan melalui pengalaman langsung dan introspeksi, klaim Pratama, H., dan Sudira, P. (2023). Model ini menekankan hasil akhir dan proses pembelajaran melibatkan investigasi, kolaborasi, dan pemikiran tingkat tinggi, sehingga siswa mampu mengembangkan kompetensi abad 21.

Para peneliti sampai pada kesimpulan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran mutakhir yang menempatkan mahasiswa S1 sebagai inti dari proses pembelajaran berdasarkan pernyataan para ahli di atas. PjBL mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kompleks dengan membuat tugas-tugas praktis, dan

membangun pengetahuan secara aktif dan bermakna. Pendekatan ini tidak sekadar mentransfer informasi, melainkan menciptakan pengalaman belajar holistik yang mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia nyata.

b. Karakteristik *Project Based Learning*

Berdasarkan penelitian Widodo, A., (2021) PjBL memiliki karakteristik utama:

- 1) Berpusat pada siswa (student-centered learning)
- 2) Menghasilkan produk nyata sebagai luaran
- 3) Bersifat kontekstual dan autentik
- 4) Mendorong kolaborasi dan kerja tim
- 5) Memfasilitasi refleksi dan asesmen proses

c. Tahapan Implementasi *Project Based Learning*

Susanti, R., & Prihandini, (2022) mengidentifikasi tahapan implementasi PjBL:

- 1) Buatlah proyek tugas atau pertanyaan. Peserta dalam langkah ini dilibatkan sejak awal. Telaah pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada.
- 2) Perancangan dan Perencanaan Proyek. Bahasa Indonesia: Saat tahap berlanjut, tanggapan aktual terhadap pertanyaan yang telah disiapkan tentang apa yang dapat dicapai proyek yang direncanakan melalui pengujian disiapkan.
- 3) Buat jadwal yang berfungsi sebagai peta jalan terperinci proyek. Agar proyek yang sedang berjalan berjalan dengan baik, penjadwalan sangat penting. Memiliki kalender yang mudah diakses dengan tenggat waktu yang sesuai sangat penting.
- 4) Mengawasi perkembangan dan kegiatan. Memantau guru, membuat dan melaksanakan proyek, menginstruksikan peserta, menilai proyek yang sedang berjalan, dan menyelesaikannya

d. Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Manfaat dan Kekurangan

Banyak praktisi mencantumkan manfaat dan kekurangan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berikut dalam buku *Learning Based Project* oleh Sunismi dan Teman-teman (2022) (Damayanti, 2023):

- 1) Ketika pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berlebihan:
 - a) Dorong peserta untuk tumbuh untuk melibatkan mereka dalam proses pembelajaran
 - b) Memberikan kesempatan untuk memperoleh berbagai pengetahuan disiplin ilmu
 - c) Membantu kehidupan di luar sekolah
 - d) Memberikan kesempatan yang istimewa karena guru dapat terhubung dengan peserta dan bertindak sebagai fasilitator.
 - e) Memberikan kesempatan untuk membangun hubungan dengan komunitas yang cukup besar
 - f) Mendorong orang untuk memecahkan masalah terkini dan menjadi lebih sukses dan terlibat
- 2) Secara khusus, dalam Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL):
 - a) Masalah Machida membutuhkan banyak waktu
 - b) Membutuhkan dana yang cukup untuk membayar beberapa tagihan
 - c) Banyak guru merasa nyaman di kelas konvensional, di mana guru mengingat informasi penting di kelas.
 - d) Saya membeli peralatan yang benar-benar saya butuhkan.
 - e) Akan menjadi tantangan bagi peserta untuk mengalami tantangan dalam melakukan eksperimen dan mengumpulkan data tentang area kelemahan siswa.
 - f) Peserta mungkin khawatir bahwa mereka tidak memahami masalah tersebut karena mereka yakin bahwa mereka kehilangan sesuatu dari kelompok aktif.

2. Motivasi Belajar Siswa

a. Pengertian Motivasi Belajar Siswa

Menurut Suryani, R., Widodo, P., (2020) motivasi belajar didefinisikan sebagai Faktor eksternal dan internal yang memotivasi orang untuk mengambil

peran aktif dalam proses tersebut pendidikan, mencapai tujuan belajar, dan mengembangkan potensi diri secara berkelanjutan. Definisi ini menekankan bahwa motivasi belajar tidak sekadar keinginan, melainkan kekuatan dinamis yang mendorong seseorang untuk mencapai prestasi akademik.

Dorongan untuk melakukan suatu tindakan yang datang dari dalam maupun luar diri seseorang dikenal sebagai motivasi belajar. Siswa terinspirasi untuk mempelajari hal-hal baru dan meningkatkan kualitas hidup mereka dengan berbagai cara selama belajar (Salmiah, 2021).

Pratama, A., & Widodo (2021) menggambarkan motivasi belajar sebagai kekuatan psikologis yang mendorong dan membimbing tindakan individu dalam lingkungan pendidikan, yang mencakup komponen kognitif dan afektif, dan konatif yang berinteraksi secara simultan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perspektif ini menunjukkan motivasi belajar sebagai sistem kompleks yang melibatkan berbagai dimensi psikologis.

Berdasarkan uraian di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan pendorong di balik keinginan siswa untuk belajar dan meningkatnya antusiasme mereka terhadap pengajaran yang mereka terima dari guru.

b. Fungsi – Fungsi Motivasi Belajar

Sari (2021) menegaskan bahwa motivasi belajar memiliki tiga tujuan:

- 1) Memotivasi individu untuk bertindak sebagai kekuatan pendorong yang memancarkan energi. Dalam situasi ini, motivasi mengambil alih sebagai motivator utama untuk semua tindakan.
- 2) Motivasi menetapkan arah perilaku, atau jalan menuju tujuan yang diinginkan. Akibatnya, motivasi dapat menawarkan bimbingan dan tugas yang perlu dilakukan sesuai dengan satu set yang mempertahankan informasi penting di kelas.
- 3) Pemilihan tindakan adalah proses memilih tindakan mana yang akan dilakukan secara harmonis untuk mencapai tujuan dan mengesampingkan perilaku yang tidak membantu dalam mencapai tujuan.

3. Jenis - Jenis Motivasi

Ada dua kategori motivasi belajar:

a. Motivasi Intrinsik

Kebutuhan untuk bertindak yang datang dari dalam dikenal sebagai motivasi intrinsik. Misalnya, karena mereka menganggap ilmu pengetahuan alam menarik, siswa mempelajarinya (Sani, 2019). Karena setiap orang memiliki dorongan bawaan untuk melakukan sesuatu, motivasi intrinsik didefinisikan sebagai motivasi yang dipicu atau beroperasi tanpa memerlukan rangsangan luar (Sunadi, 2010).

Dari uraian di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa dorongan intrinsik adalah keinginan yang muncul dari dalam diri seorang pelajar atau yang muncul tanpa dorongan dari luar untuk mengambil tindakan.

b. Motivasi Ekstrinsik

Dorongan untuk bertindak yang disebabkan oleh faktor-faktor eksternal dikenal sebagai motivasi ekstrinsik. Tuntutan, hadiah, atau hukuman dari sumber di luar diri pelajar merupakan contoh motivasi ekstrinsik (Sani, 2019). Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kesiapan belajar seseorang disebut sebagai motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor luar, seperti ajakan, perintah, maupun paksaan dari orang lain, karena adanya dorongan dari seorang untuk bertindak. Sehingga dengan keadaan tersebut siswa mau belajar.

4. Faktor-Faktor yang mempengaruhi motivasi

Dimiyati (2013) menyatakan bahwa unsur-unsur berikut memengaruhi motivasi:

- 1) Cita-cita atau aspirasi siswa
- 2) Kemampuan siswa
- 3) Kondisi Siswa
- 4) Kondisi lingkungan siswa
- 5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan siswa.

5. Indikator Motivasi Belajar

Menurut (Sutingsing, 2020) Indikator – indikator motivasi belajar sebagai berikut :

- 1) Adanya keinginan untuk belajar
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya penghargaan dalam belajar
- 4) Adanya harapan dan cita – cita masa depan
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Ketekunan dalam mengerjakan tugas

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Capaian belajar adalah perubahan yang dialami siswa sebagai hasil dari kegiatan penelitian mereka. Modifikasi yang dilakukan Apa yang dipelajari anak-anak secara mandiri menentukan hal ini. Tes yang baik biasanya merupakan cara paling akurat untuk menilai keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Instruksi disampaikan pada akhir perkuliahan atau pada akhir semester. Berikut ini adalah capaian belajar: siswa Tergantung pada Proses pembelajaran. Capaian pembelajaran adalah keterampilan atau pencapaian yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran.

Tindakan perubahan merupakan konsekuensi pembelajaran. Aktivitas yang terdiri dari berbagai pengalaman pembelajaran, seperti konsekuensi dari tindakan perubahan, diberikan latihan kognitif, emosional, dan mental. Tujuan pembelajaran seperti konsekuensi dari tindakan perubahan sangat dibutuhkan untuk membangun keterampilan yang dibangun peserta setelah terlibat dalam aktivitas proses pembelajaran (Ayuni Rossa, 2022).

Temuan penelitian ini adalah sebagai berikut, menurut Rahmawati dkk. (2020): Studi terbatas karena peserta mengembangkan pengalaman menyeluruh yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah proses interaksi, memungkinkan pembelajaran yang akurat melalui penggunaan alat evaluasi yang sah dan andal. Definisi ini menekankan multi dimensionalitas hasil belajar yang tidak sekadar merujuk pada nilai numerik.

Menurut Purnomo et al. (2022), hasil belajar merupakan konstruksi pedagogis yang mencerminkan kemampuan siswa mentransformasikan input pengetahuan menjadi kompetensi aktual, meliputi aspek intelektual, soft skills,

dan karakter yang dikembangkan melalui proses pembelajaran. Definisi ini menekankan aspek transformatif dari hasil belajar.

Keragaman Pandangan para ahli yang disebutkan di atas Mengenai pemahaman hasil penelitian. Para peneliti menyimpulkan bahwa temuan penelitian ini sangat bermanfaat. Siswa telah memperoleh pengetahuan setelah berpartisipasi dalam latihan pembelajaran, Mer U Pakan, keterampilan yang telah ditemukan siswa, perubahan-perubahan tersebut dapat merubah prilaku atau kepribadian dari seorang siswa itus sendiri.

b. Aspek-aspek Hasil Belajar

MenurutLi et al. (2012) Komponen apa pun yang memiliki efek samping yang mendalam adalah pembelajaran. :

1) Domain Kognitif (Penguasaan Intelektual)

Domain Kognitif memiliki enam tingkatan,yaitu:

a) Pengetahuan Hafalan

Hafalan atau memori merupakan komponen pengetahuan bidang terapan. Dalam memahami hal-hal praktis dan juga terkait pengetahuan yang mendasar untuk diingat Selamat malam, dan kembali. batasan, kondisi, klausul, undang-undang, bab, dll.

b) Pemahaman

Kategori akhir studi pemahaman lebih tinggi satu tingkat air di area hasil penelitian pengetahuan Hafalan, memahami kemampuan yang diperlukan untuk memahami makna atau Interpretasi dari apa Draf.

c) Penerapan

Kemampuan untuk menerapkan gagasan, ide, rumus, atau undang-undang dalam keadaan baru dikenal sebagai aplikasi.

d) Analisis

Menganalisis kemampuan untuk membongkar, membongkar apa yang lengkap (akan ada komponen yang memiliki makna, tingkat air, atau hierarki, atau akan ada penyatuan total).

e) Sintesis

Sintesis menentang analisis. Untuk mensintesis kemampuan

berkolaborasi atau pekerjaan paruh waktu menjadi keaslian apa, perlu untuk mengevaluasi dan menjelaskan apa yang menjadi kebenaran

f) **PenilaianEvaluasi**

Mampu membuat keputusan tentang nilai berdasarkan penilaian dan standarnya sendiri. Hasil tipe studi ini sebagian besar Tinggi.

2) **Domain Afektif**

Lingkungan emosional yang berkaitan dengan nilai dan sikap. Jenis hasil pembelajaran dan tujuannya adalah dua contoh dari berbagai tingkat efektivitas lapangan. Tingkatannya berkisar dari yang paling mendasar hingga yang paling rumit:

- a) Menerima atau memperhatikan, yang berarti bahwa pelajar hampir reseptif terhadap isyarat eksternal, baik berupa gejala maupun keadaan yang bermasalah.
- b) Menjawab atau merespons adalah: Reaksi spesifik terhadap suatu stimulasi eksternal yang masuk.
- c) Evaluasi nilai-nilai yang relevan dalam kaitannya dengan keyakinan dan nilai-nilai yang bertentangan dengan gejala atau stimulasi yang lebih cepat. 124. Organisasi: Pengembangan menetapkan prioritas untuk cita-cita yang dijunjung tinggi sejauh ini, menetapkan hubungan satu representasi dan yang lain, dan menggambarkan kegiatan yang terlibat dalam organisasi sistemik. 125. Ciri-ciri menunjukkan nilai-nilai yang terinternalisasi, atau keseluruhan nilai-nilai seseorang hingga titik ini dalam hidupnya, yang membentuk perilaku, kepribadian, dan tindakannya.

3) **Domain Psikomotor**

Hasil pembelajaran dalam domain psikomotor, termasuk penampilan, keterampilan, bakat, dan perilaku orang. Enam tingkat keterampilan adalah sebagai berikut:

- a) Pengetahuan tentang gerakan refleks, atau keterampilan motorik tak sadar
- b) Fondasi teknologi gerakan.

- c) Keterampilan persepsi seperti diskriminasi visual, diskriminasi motorik pendengaran, dan lainnya juga dibahas di sini.
- d) Keterampilan lapangan, seperti koordinasi, kekuatan fisik, dan akurasi.
- e) Gerakan teknis mulai dari metode dasar hingga rumit.
- f) Keterampilan terkait: Gerakan interpretatif dan ekspresif, komunikasi efektif, dan penelusuran metaforis.

Dari uraian di atas, jelas terlihat bahwa komponen luaran penelitian terdiri dari tiga bagian: kognitif, emosional, dan psikomotorik. Meskipun demikian, komponen kognitif merupakan komponen krusial dalam proses pembelajaran karena pengaruhnya yang signifikan. Mahasiswa intelektual menyadari letak elemen dominan, yang terdiri dari hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian pengetahuan. Hal ini memungkinkan mereka untuk membuat keputusan yang tepat tentang luaran proses pembelajaran mereka.

c. **Faktor-faktor Hasil Belajar**

Elemen-elemen yang memengaruhi kesimpulan penelitian Munadi dan Rusman (2012) menyatakan bahwa ini terdiri dari: Variabel eksternal dan internal Eksternal:

1) Faktor Internal

a) **Faktor Fisiologis**

Dalam aspek-aspek tertentu, keadaan fisiologis secara keseluruhan, seperti kesehatan yang baik, tidak lelah dan terkuras, tidak memiliki gangguan fisik, dll. Ini dapat mendorong siswa untuk mengembangkan dan menerima subjek kursus.

b) **Faktor Psikologi**

. Masalah masing-masing peserta pada dasarnya mengajarkan keadaan mental mereka sendiri; tentu saja, keadaan psikologis adalah masalah berbeda yang memengaruhi hasil belajar. Pendidikan peserta dimotivasi oleh sejumlah elemen psikologis, termasuk kecerdasan (IQ), perhatian, keingintahuan, bakat, motivasi, kekuatan, dan kognisi.

2) Faktor Eksternal

a) **Faktor Lingkungan**

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh keadaan lingkungan. Lingkungan sosial dan fisik adalah contoh pengaruh lingkungan. Suhu, kelembapan, dan elemen lingkungan lainnya semuanya alami. Belajarlah dalam media. Sirkulasi udara akan sangat terpengaruh jika menghabiskan seharian di ruangan yang lebih sedikit, yang juga akan berdampak signifikan pada pembelajaran pagi Anda. Ada banyak ruang untuk bernapas dan kondisi dari kemarin masih segar.

b) Faktor Instrumental

Elemen instrumental adalah elemen yang dibuat sesuai dengan keberadaan, fungsi, dan konsekuensi pembelajaran yang diantisipasi. elemen yang diantisipasi untuk berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Elemen instrumental ini terwujud sebagai instruktur, fasilitas, dan kurikulum.

d. Indikator Hasil Belajar

Moore (Ricardo & Meilani, 2017) menyatakan bahwa indikator dapat digunakan untuk memeriksa tiga hasil yang berbeda, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, pemahaman, aplikasi, penilaian, evaluasi, dan produksi semuanya termasuk dalam domain kognitif.
- 2) Domain emosional Mengakui, bereaksi, dan mengungkapkan keputusan.
- 3) Ini adalah ranah motorik, yang mencakup gerakan berurutan, kreatif, umum, dan dasar.

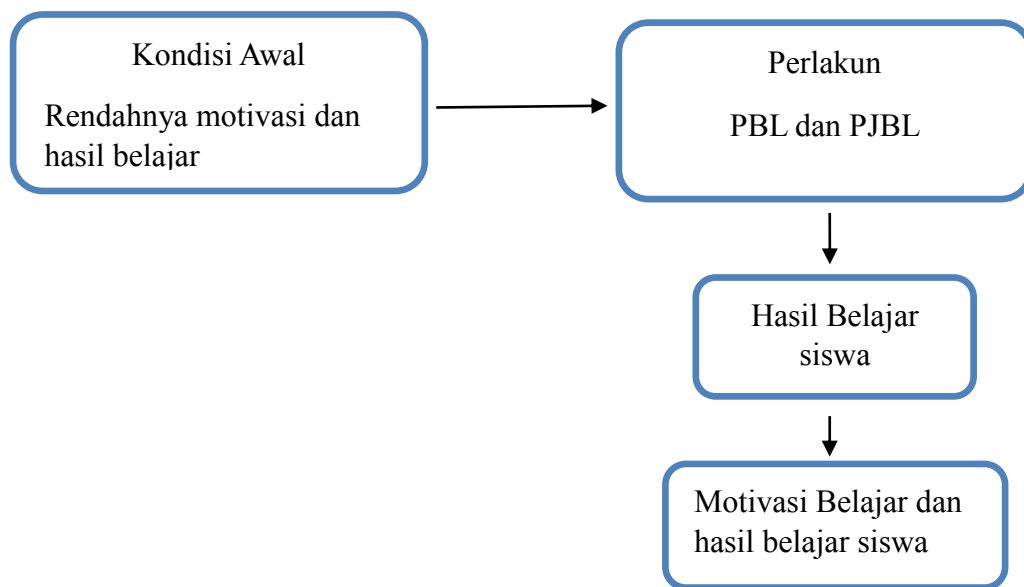
Mengenai indikator, Straus, Tetroe, dan Graham (2017) menyatakan bahwa temuan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif berkaitan dengan bagaimana siswa belajar melalui instruksi dan penyampaian informasi.
- 2) Sikap, standar, dan keyakinan yang berkontribusi pada pembentukan perilaku signifikan yang memerlukan modifikasi adalah fokus ranah emosional.
- 3) Ranah psikomotor, keterampilan, dan pengembangan itu sendiri digunakan dalam pengembangan keterampilan penguasaan dan keterampilan kinerja.

B. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran berbasis masalah dan berbasis proyek Diharapkan

bahwa penggunaan kedua model ini akan meningkatkan motivasi dan hasil siswa ketika mereka mempelajari proses pemecahan masalah karena mereka akan dapat berpikir kritis dan proaktif tentang konten dan memperoleh pemahaman yang menyeluruh tentangnya. Akibatnya, siswa yang mempelajari proses pemecahan masalah dapat menjadi lebih termotivasi dan mencapai hasil yang lebih baik.



Gambar 2.1 Kerangka

C. Hipotesis Penelitian

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Project Based Learning* (PJBL) di SMPN 8 Bengkulu Tengah.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di SMPN 8 Bengkulu Tengah.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di SMPN 8 Bengkulu Tengah.

4. Terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Project Based Learning* (PJBL) di SMPN 8 Bengkulu Tengah.
5. Terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di SMPN 8 Bengkulu Tengah.
6. Terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di SMPN 8 Bengkulu Tengah.

D. Penelitian yang Relevan

1. Dalam penelitian "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa IPS Kelas VII SMPN 21 Kota Bengkulu" (Suharmi, Hilyati Mila, & Seltika, 2023), para peneliti mengkaji seberapa efektif model PBL dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah siklus kedua, hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan pada subkategori motivasi belajar cukup baik.
2. Temuan penelitian Erli Puspita Purnama, Nurul Astuty Yensy B, Tria Utari, Elwan Stiadi, dan Dewi Rahimah (2023) tentang "Pengaruh Model Berbasis Masalah terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Bengkulu" menunjukkan bahwa penggunaan model PBL meningkatkan nilai kritis berdasarkan analisis N-Gain.
3. Hamdani, Dedy (2023) Pyjamamarble efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan pemecahan masalah siswa melalui pembelajaran empat siklus berbasis data dan pembelajaran tindakan, menurut penelitian Dedy Hamdani, "Implementasi Model Berbasis Proyek Pendekatan Sains untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kecakapan Pemecahan Masalah Kelas VIII.8 SMPN 1 Kota Bengkulu."
4. Penelitian "Penerapan Model Pendidikan Berbasis Proyek Menggunakan Media Audio-Visual terhadap Dorongan dan Tujuan Belajar Siswa pada

Materi Sistem" oleh Lagilya Novitasari, Justinus Angraito, dan Sri Ngabekti (2021). Dibandingkan dengan pendekatan konvensional, temuan eksperimen penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan materi audio-visual dalam model PjBL dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa secara signifikan.

5. Dalam sebuah penelitian yang berjudul "Meningkatkan Dorongan Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pendidikan Berbasis Proyek untuk Pengekstraksian Data Sistematis di Kelas VIII SMPN 1 Mapakasung-gu", para peneliti menemukan bahwa penggunaan model PjBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara konsisten dari Siklus I hingga Siklus II..