

## BAB II STUDI KEPUSTAKAAN

### A. Deskripsi Teoritis

#### 1. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

##### a. Definisi Model Pembelajaran *Project Based Learning*

*Project Based Learning* adalah pembelajaran yang menekankan pada keberpusatan siswa dalam suatu proyek (Murfiah, 2021). *Project Based Learning* model adalah pembelajaran yang memerlukan tugas-tugas kompleks yang didasarkan pada pertanyaan/permasalahan menantang yang melibatkan siswa dalam mendesain, menyelesaikan masalah, membuat keputusan dan kegiatan investigasi yang membiarkan siswa bekerja secara mandiri dalam periode yang lama dan berujung pada realistis produk atau presentasi (Sulaiman, 2020).

*Project Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang dalam pembelajarannya melibatkan siswa dalam suatu proyek pembelajaran tertentu secara mandiri dalam periode tertentu yang berujung pada tugas berbentuk produk atau presentasi. model pembelajaran berbasis proyek ini digunakan karena memiliki keuntungan tertentu dalam proses pembelajaran yang salah satu keuntungannya yaitu dapat melatih keterampilan siswa termasuk keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah dan kreativitas sehingga efektif untuk memajemen diri siswa dan membangun rasa percaya diri siswa (Mulyasa, 2020).

Model Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran lama yang terus mengalami perubahan. *Project Based Learning* sering digunakan dalam proses pembelajaran karena dengan model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk menyelesaikan masalah dan bekerja sama secara kolaboratif. model *Project Based Learning* ini menuntun siswa guna memiliki potensi untuk pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

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

Langkah-Langkah model pembelajaran *Project Based Learning* yang harus direncanakan dalam proses pembelajaran (Sani, 2020) adalah :

- 1) Mengelompokkan 3 atau 4 siswa untuk mengerjakan proyek.
- 2) Mengajukan pertanyaan awal yang bersifat kompleks yang dapat memancing siswa untuk belajar lebih lanjut dan mengarahkannya dalam membuat proyek
- 3) Membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek mulai dari membuat rancangan, mewujudkan proyek sampai mempresentasikan atau memamerkan proyek
- 4) Memberikan umpan balik dan penilaian atas pengerjaan proyek yang dibuat

Pembelajaran berbasis proyek dirancang pada permasalahan kompleks untuk dipahami peserta didik. Adapun langkah-langkah *Project Based Learning (Project Based Learning)* (Mulyasa, 2020) adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek  
Tahap ini sebagai langkah awal agar peserta didik mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada.
- 2) Mendesain perencanaan proyek  
Sebagai langkah nyata menjawab pertanyaan yang ada disusunlah suatu perencanaan proyek bisa melalui percobaan.
- 3) Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek  
Penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target.
- 4) Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek  
Guru melakukan monitoring terhadap pelaksanaan dan perkembangan proyek. Peserta didik mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakana  
Dari beberapa ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan langkah-langkah dari *Project Based Learning*

- 1) Penentuan Pertanyaan Mendasar
  - a) Guru menayangkan gambar kepada siswa

- b) Guru mengajukan pertanyaan
  - c) Berdasarkan pertanyaan dan jawaban dari siswa, guru mengarahkan siswa dalam pembuatan proyek dengan menayangkan video
- 2) Mendesain Perencanaan Proyek
- a) Guru membagi siswa kedalam 5 kelompok secara heterogen
  - b) Guru menjelaskan mengenai ketentuan yang berkaitan dengan materi
  - c) Guru membagikan LKPD
  - d) Guru membimbing siswa mengumpulkan informasi mengenai konsep, prinsip dan prosedur yang mendukung masing-masing tugasnya ke berbagai sumber
  - e) Guru membimbing peserta didik membuat rancangan proyek sesuai dengan langkah pada LKPD
- 3) Menyusun Jadwal Pembuatan Proyek
- Guru membimbing siswa menyusun jadwal rencana kerja penyelesaian proyek
- 4) Penyelesaian Proyek dengan Fasilitasi dan Monitoring Guru a
- a) Guru membimbing peserta didik pada setiap kelompok untuk mencoba/menguji proyek yang sudah dibuat
  - b) Guru melakukan pengamatan aktivitas peserta didik dalam penyelesaian dan pengujian proyek
- 5) Menguji Hasil
- a) Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil proyek
  - b) Guru meminta peserta didik untuk menanggapi proyek masing-masing kelompok
  - c) Guru memberikan penilaian terhadap presentasi kelompok
  - d) Guru memberi masukan terhadap hasil proyek dan presentasi masing-masing kelompok
- 6) Mengevaluasi Pengalaman
- a) Mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek

- b) Guru memberikan penguatan terhadap hasil proyek dan konsep yang belum tepat
- c) Guru menyuruh peserta didik untuk menyimpulkan hasil proyeknya

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

Model pembelajaran merupakan serangkaian pembelajaran yang meliputi segala aspek yang terjadi dalam pembelajaran. Dalam penerapannya *Project Based Learning* model terdapat kelebihan dan keutamaan. Kelebihan *Project Based Learning* model adalah sebagai berikut (Sani, 2020):

- 1) Siswa dapat mendefinisikan isu atau permasalahan yang bermakna karena melibatkan siswa dalam permasalahan dunia nyata yang kompleks,
- 2) Melibatkan siswa dalam proses penelitian, keterampilan merencanakan, berpikir tingkat tinggi, dan keterampilan menyelesaikan masalah.
- 3) Siswa belajar menerapkan pengetahuan dan keterampilan dengan konteks yang bervariasi dalam penyelesaian proyek.
- 4) Siswa belajar dan melatih keterampilan interpersonal ketika bekerja sama dalam kelompok dan orang dewasa.
- 5) Melatih siswa dalam keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dan bekerja.
- 6) Mengarahkan siswa untuk berpikir kreatif tentang pengalaman dan menghubungkan pengalaman tersebut pada standar belajar.

Selain memiliki keunggulan, *Project Based Learning* model ini juga memiliki kelemahan. Adapun kelemahan dari *Project Based Learning* model (Abidin, 2020) yaitu sebagai berikut:

- 1) Model Pembelajaran *Project Based Learning* memerlukan banyak waktu dan biaya,
- 2) Banyak media dan sumber belajar yang digunakan
- 3) Memerlukan guru dan siswa yang sama-sama siap belajar dan berkembang

- 4) Dikhawatirkan siswa hanya menguasai satu topik tertentu yang dikerjakan.

## 2. Model Pembelajaran *Flipped Learning*

### a. Definisi Model Pembelajaran *Flipped Learning*

*Flipped Learning* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dari proses pelaksanaan pembelajaran tradisional. Dalam *Flipped Learning*, siswa belajar terlebih dahulu dengan materi pelajaran yang sudah diberikan sebelumnya melalui classroom online di rumah (Yilmaz, 2021). *Flipped Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang mengubah dinamika kelas dengan memberikan ruang lebih besar bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun implementasinya membutuhkan persiapan matang dan dukungan teknologi, metode ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar, kemandirian, serta keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa (Susanti, 2021).

Model pembelajaran ini terus berkembang tiap tahunnya, sehingga menarik perhatian dalam dunia pendidikan. Penjelasan mengenai *Flipped Learning* pun sangat beragam dan mencakup berbagai desain pembelajaran sehingga siswa dapat menggunakan waktunya di kelas untuk pembelajaran yang lebih aktif (Kuntum, 2020). Dengan kata lain, *Flipped Learning* atau pembelajaran terbalik adalah sebuah pendekatan pembelajaran di mana lingkungan belajar diubah menjadi lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif. Guru atau instruktur bertugas untuk membimbing siswa dalam menerapkan konsep pembelajaran. Selain itu para pendidik juga harus terlibat secara kreatif dalam memberikan materi pelajaran. *Flipped Learning* juga memungkinkan para pendidik untuk menggabungkan berbagai macam strategi pengajaran dan kegiatan belajar yang melibatkan siswa. Sehingga, siswa lebih aktif untuk memenuhi dan mengeksplorasi pengetahuan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Flipped Learning* adalah model pembelajaran yang membalik aktivitas belajar di kelas dengan aktivitas belajar di rumah.

Kemudian peran guru atau instruktur hanya sebagai pembimbing yang mengemas materi pembelajaran dalam bentuk digital untuk dipelajari oleh siswa ketika di rumah. Sehingga, siswa memiliki persiapan ketika menerima pelajaran di kelas

**b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Flipped Learning***

Langkah-langkah pembelajaran *Flipped Learning* adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa belajar mandiri di rumah mengenai materi untuk pertemuan berikutnya.
- 2) Pembelajaran di kelas, siswa dibentuk berkelompok secara acak.
- 3) Guru pada saat kegiatan belajar berlangsung berperan untuk memfasilitasi berlangsungnya diskusi dengan model kooperatif learning. Selain itu, guru juga dapat menyiapkan beberapa pertanyaan dari materi tersebut
- 4) Guru memberikan kuis/tes sehingga siswa sadar bahwa kegiatan yang mereka lakukan bukan hanya permainan, tetapi merupakan proses belajar.
- 5) Guru juga sebagai fasilitator untuk membantu siswa dalam pembelajaran serta menyelesaikan soal-soal yang berhubungan dengan materi.

Langkah-langkah pembelajaran *Flipped Learning* (Basal, 2021) antara lain:

- 1) Guru merencanakan secara rinci materi yang akan dipelajari siswa di rumah.
- 2) Memilih beberapa kegiatan yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan semua siswa. Pendekatan seperti itu dapat memberikan kesempatan belajar yang kaya bagi siswa dengan gaya belajar yang berbeda.
- 3) Menentukan bagaimana cara mengintegrasikan tugas dan aktivitas yang dilakukan di rumah dan di kelas. Langkah ini sangat penting karena kelas yang membalik untuk menjadi pendekatan campuran. Sehingga tidak ada bagian yang diimplementasikan terpisah.

4) Mempresentasikan semua kegiatan secara terorganisir. Sebab itu termasuk menghubungkan pembelajaran antara di rumah dan di kelas

Dari beberapa ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan langkah-langkah dari *Flipped Learning*

*Before Class* (at home)

- 1) Siswa menonton dan mempelajari video pembelajaran materi 1 yang diberikan guru
- 2) Setelah menonton siswa membuat ringkasan mengenai materi yang terdapat dalam video pembelajaran dengan dasar pertanyaan berikut
  - a) Apakah yang dapat kalian amati dari gambar dan tayangan video tadi?
  - b) Dapatkah kalian membuat alat sederhana dengan konsep kerja seperti pada video?
  - c) Alat bahan apa saja yang diperlukan?

*During Class*

- 1) Guru membagi siswa kedalam 5 kelompok secara heterogen
- 2) Guru menjelaskan mengenai ketentuan yang berkaitan dengan proyek “Hukum 1 Termodinamika”, yaitu dilakukan secara berkelompok, waktu pengerjaan dan penyelesaian proyek serta jenis-jenis penilaian yang akan dilakukan
- 3) Guru membagikan LKPD
- 4) Guru membimbing siswa mengumpulkan informasi mengenai konsep, prinsip dan prosedur yang mendukung masing-masing tugasnya ke berbagai sumber (buku teks, internet)
- 5) Guru membimbing peserta didik membuat rancangan proyek sesuai dengan langkah pada LKPD

*After Class*

Guru membimbing siswa menyusun jadwal rencana kerja penyelesaian proyek untuk dilakukan di rumah. Rencana kerja pada tahap ini antara lain:

- 1) Membuat timeline untuk menyelesaikan proyek
- 2) Membuat dateline penyelesaian proyek

- 3) Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek

**c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Flipped Learning***

Model pembelajaran tentunya tidak dapat mengatasi semua aspek permasalahan pembelajaran yang ada. Suatu model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan model pembelajaran *Flipped Learning*. Kelebihan dan kekurangan model *Flipped Learning* dapat muncul dari model pembelajaran itu sendiri seperti, suasana pembelajaran, maupun pelaksanaan model yang dilakukan oleh guru. Kelebihan model pembelajaran *Flipped Learning* (Lusiana, 2020)

- 1) Siswa tidak terikat waktu dalam mempelajari dan belajar materi pelajaran yang akan atau sesudah di samp oleh guru sehingga siswa lebih mandiri.
- 2) Siswa dapat mempelajari materi dalam kondisi dan Suasana yang nyaman dengan kemampuannya menerima materi.
- 3) Siswa dapat perhatian penuh dari guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi maupun tugas dan latihan.
- 4) Siswa dapat belajar dari berbagai sumber konten pembelajaran baik melalui video, buku, ataupun website.
- 5) Siswa dapat mengulang-ngulang materi pada video tersebut hingga benar-benar paham akan materi tersebut.
- 6) Siswa dapat mengakses video tersebut dari manapun dan kapanpun tanpa batasan waktu asalkan memiliki koneksi internet yang memadai.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran *Flipped Learning*

- 1) Siswa harus memiliki handphone atau computer maupun laptop memadai untuk menonton video. Hal ini akan menyulitkan siswa jika siswa tidak mempunyai handphone atau computer maupun laptop sehingga siswa akan ke warnet untuk mengakses video tersebut.
- 2) Siswa perlu banyak pengawasan untuk memastikan siswa memahami materi yang telah di samp dalam video.
- 3) Pada implementasinya di Indonesia, flipped classroom hanya bisa diterapkan di sekolah yang siswanya memiliki sarana dan prasarana

memadai, mengingat pada model ini menuntut siswa untuk menonton video pembelajaran di luar kelas.

Untuk mengatasi kekurangan tersebut, menonton video dapat dilakukan di dalam kelas saat akan memulai pelajaran atau ditengah pembelajaran sehingga siswa yang tidak memiliki handphone atau computer yang memadai dapat melihat video materi tersebut dengan mudahnya. Menonton video pembelajaran di dalam kelas juga memudahkan guru untuk mengawasi dan memastikan siswa telah mendapatkan materi yang ada di video dengan maksimal.

### **3. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi**

#### **a. Pengertian Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi**

Kemampuan berpikir tingkat tinggi/ Higher Order Thinking Skills (HOTS) adalah proses berpikir yang mengharuskan murid untuk memanipulasi informasi dan ide-ide dalam cara tertentu yang memberi mereka pengertian dan implikasi baru (Gunawan, 2020). Limpan menggambarkan berpikir tingkat tinggi melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kreatif yang dipandu oleh ide-ide kebenaran yang masing-masing mempunyai makna. Kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kreatif saling ketergantungan, seperti juga kriteria dan nilai-nilai, nalar dan emosi. (Kuswana, 2020).

Berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS) merupakan cara berpikir yang tidak lagi hanya menghafal secara verbalistik saja namun juga memaknai hakikat dari yang terkandung diantaranya, untuk mampu memaknai makna dibutuhkan cara berpikir yang integralistik dengan analisis, sintesis, mengasosiasi hingga menarik kesimpulan menuju penciptaan ide-ide kreatif dan produktif (Ernawati, 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi/ Higher Order Thinking Skills (HOTS) adalah kemampuan berpikir yang bukan hanya sekedar mengingat, menyatakan kembali, dan juga merujuk tanpa melakukan

pengolahan, akan tetapi kemampuan berpikir untuk menelaah informasi secara kritis, kreatif, berkreasi dan mampu memecahkan masalah.

**b. Indikator Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi**

Krathwohl dalam Lewy, dkk (2018), menyatakan bahwa indikator untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi:

1) Menganalisis (C4)

Menganalisis yaitu memecahkan materi menjadi bagian-bagian pokok dan menggambarkan bagaimana bagian-bagian tersebut, dihubungkan satu sama lain maupun menjadi sebuah struktur keseluruhan atau tujuan (Kusnawa, 2019). Menguraikan informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, mengidentifikasi hubungan antarbagian, dan menemukan pola atau struktur. Contohnya membedakan fakta dan opini, membandingkan dua konsep, atau mengidentifikasi penyebab suatu masalah. Pertanyaan analisis meminta siswa menyelesaikan permasalahan melalui pemeriksaan sistematis tentang fakta atau informasi. Kata kerja operasional yang digunakan pada level menganalisis yaitu: menganalisis, memecahkan, menegaskan, menelaah dan mengaitkan.

2) Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi yaitu melakukan evaluasi atau penilaian yang didasarkan pada kriteria dan atau standar (Kusnawa, 2019). Membuat penilaian berdasarkan kriteria atau standar tertentu. Contohnya menilai keefektifan suatu solusi, mengkritik argumen, atau memilih opsi terbaik dari beberapa pilihan. Pertanyaan ini meminta peserta didik membuat penilaian tentang suatu berdasarkan sebuah acuan atau standar. Kata kerja pada level mengevaluasi yaitu: membandingkan, menyimpulkan, menilai dan mengkritik

3) Mengkreasi (C6)

Menempatkan bagian-bagian secara bersama-sama ke dalam suatu ide, semuanya saling berhubungan untuk membuat hasil yang baik (Kusnawa,2019). Menggabungkan elemen-elemen untuk membentuk suatu produk, ide, atau solusi baru. Ini adalah level

tertinggi dalam taksonomi ini. Contohnya merancang suatu eksperimen, menyusun sebuah esai orisinal, atau membuat model baru. Pertanyaan ini meminta peserta didik untuk menemukan penyelesaian masalah melalui pemikiran kreatif. Kata kerja operasional yang digunakan pada level menciptakan yaitu: mengatur, mengumpulkan, mengkategorikan, memadukan dan menyusun

#### **4. Minat Belajar**

##### **a. Pengertian Minat Belajar**

Poerwanto (2020) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan hati yang kuat terhadap suatu hal. Djamarah (2019) mengungkapkan bahwa minat adalah perasaan lebih suka dan keterkaitan pada aktivitas tertentu tanpa adanya paksaan. Dalam konteks lain, minat dapat diartikan sebagai karakteristik seseorang yang memiliki keinginan tinggi atau kesukaan terhadap suatu hal. Ketika berhubungan dengan belajar, konsep ini menjadi minat belajar. Sedangkan Fadillah (2019) menggambarkan minat belajar sebagai kesenangan, kegiatan, atau aktivitas yang mendukung kelancaran proses pembelajaran.

Febriyanti (2020) mengklarifikasikan bahwa minat belajar merupakan dorongan siswa untuk belajar, sehingga mereka akan memusatkan perhatian dan berupaya dengan aktif untuk memahami pelajaran saat disampaikan. Ormord (2019) menjelaskan bahwa minat adalah persepsi di mana suatu kegiatan menciptakan rasa ingin tahu dan ketertarikan, sering kali diikuti oleh keterlibatan kognitif dan dampak positif. Ini menunjukkan bahwa minat menciptakan perasaan positif terhadap sesuatu yang menarik perhatian individu dan mendorong rasa ingin tahu.

Berdasarkan beberapa teori uraian di atas maka dapat disimpulkan minat belajar kecenderungan kuat hati terhadap sesuatu, gairah, atau keinginan, yang karakteristik kemampuan untuk fokus dengan tekun pada suatu hal, yang dipengaruhi oleh bakat dan lingkungan. Ini menunjukkan bahwa minat menciptakan perasaan

positif terhadap sesuatu yang menarik perhatian individu dan mendorong rasa ingin tahu.

#### **b. Indikator Minat Belajar**

Menurut Djamarah (2020) indikator minat belajar yaitu:

- 1) Rasa suka/senang
- 2) Pernyataan lebih menyukai
- 3) Adanya rasa ketertarikan
- 4) Adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh
- 5) berpartisipasi dalam aktivitas belajar dan memberikan perhatian.

Indikator minat belajar siswa menurut suhartini yang dikutip oleh Priansa (2021) terdiri dari:

- 1) Keinginan untuk mengetahui/ memiliki sesuatu.
- 2) Obyek-obyek atau kegiatan yang disenangi.
- 3) Jenis kegiatan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi.
- 4) Upaya-upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan/rasa senang terhadap obyek atau kegiatan tertentu.

Berdasarkan beberapa indikator di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa itu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus, karena minat berkaitan dengan perasaan senang. Orang yang berminat kepada sesuatu berarti ia senang kepada sesuatu tersebut

#### **c. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Berdasarkan Ali (2019) dan Fuad dkk, (2019) faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

- 1) Konsentrasi saat belajar, yaitu fokus atau perhatian yang diarahkan oleh seseorang pada suatu hal atau sekelompok materi pembelajaran. Misalnya, siswa fokus ke materi yang diberikan guru dan mampu menjawab pertanyaan mengenai materi yang sudah dijelaskan.
- 2) Rasa ingin tahu merujuk pada dorongan atau sikap kuat untuk memahami atau mengetahui sesuatu. Hal tersebut siswa muncul dorongan dan perasaan menyenangkan selama mempelajari sesuatu

seperti jenis jenis bangun ruang, balok, artinya siswa punya keingintahuan lebih dalam lagi mengenai bangun ruang dan balok.

- 3) Motif adalah situasi dalam diri individu siswa yang mendorongnya untuk terlibat dalam berbagai aktifitas dengan tujuan mencapai suatu hasil tertentu. Siswa dengan sendirinya ingin belajar, mempelajari sendiri sesuatu yang belum diketahuinya.
- 4) Motivasi merujuk pada perubahan energi dalam internal pada individu yang ditandai dengan munculnya emosi dan respons tertentu yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan. Semangatnya siswa ada pada yang disukai sehingga mampu merubah pola pikir dan bersemangat melakukannya.

Sedangkan menurut Singer (2018) yang dikutip oleh Darmadi ada beberapa faktor yang dapat menimbulkan minat terhadap pelajaran di antaranya yaitu:

- 1) Pelajaran akan menarik murid jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dan kehidupan nyata.
- 2) Bantuan yang diberikan guru terhadap anak didiknya dalam mencapai tujuan tertentu.
- 3) Adanya kesempatan yang diberikan guru terhadap siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar.
- 4) Sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat siswa, sikap seorang guru yang tidak disukai oleh anak didik tertentu akan mengurangi minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan merupakan upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk peneltiain selanjutnya di samping itu kajian terdahulu membantu penelitian dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orsinalitas dari penelitian. Berikut adalah penelitian yang relevan dalam penelitian ini:

1. Penelitian Firstanda tahun 2025 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar

Siswa di SMAN 1 Driyorejo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh terhadap hasil serta minat belajar siswa di SMAN 1 Driyorejo. Dari hasil analisis data, terbukti bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hasil uji Wilcoxon diketahui sampel dengan skor hasil serta minat dalam belajar yang menurun setelah kegiatan belajar dengan *Project Based Learning* dibandingkan sebelumnya. Kemudian, hasil serta minat dalam belajar dari 31 siswa mengalami peningkatan setelah melakukan pembelajaran dengan model *Project Based Learning*. Selain itu, terdapat 8 sampel dengan nilai yang sama (ties) antara pretest dan *Posttest* (Firstanda, 2025).

2. Penelitian Sunaryati Tahun 2021 dengan judul Pengaruh Model Project-Based *Flipped Learning* terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan 1) Terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar dan prestasi belajar Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model project-based *Flipped Learning* dengan model direct learning, 2) Terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model project-based *Flipped Learning* dengan model direct learning, 3) Terdapat perbedaan signifikan prestasi belajar Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model project-based *Flipped Learning* dengan model direct learning, dengan hasil yang lebih baik pada model project-based *Flipped Learning*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model project-based *Flipped Learning* secara signifikan berpengaruh terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar bahasa Inggris siswa (Sunaryati, 2021).
3. Penelitian Andityarini Tahun 2023 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* dengan *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Basis Data di SMK Negeri 8 Malang. Dari kedua uji hipotesis yang digunakan pada aspek kognitif dan psikomotor menunjukkan nilai Asymp. Sig sebesar 0,00 yang

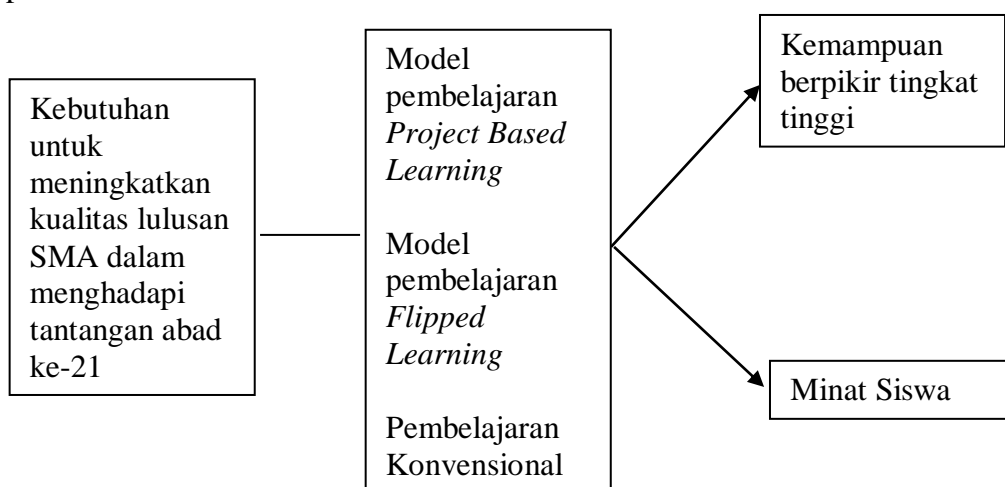
menunjukkan penerimaan H1, kecuali hasil uji Mann Whitney pada ranah kognitif dengan nilai pretest sebesar 0,557 yang menunjukkan H0 gagal ditolak. Uji Effect Size didapat hasil untuk ranah kognitif sebesar 0,54, sedangkan untuk ranah psikomotorik sebesar 0,84. Maka kesimpulan penelitian yang telah dilakukan adalah hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan psikomotorik dapat berpengaruh dengan menggunakan pembelajaran Flipped Classroom yang dipadukan dengan *Project Based Learning* (Andityarini, 2023).

4. Penelitian Baheriah Tahun 2023 dengan Pengaruh model *Project Based Learning* dan Minat Belajar Siswa Terhadap Efektifitas dan Daya Tarik Pembelajaran Muatan IPS di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berpengaruh terhadap efektifitas pembelajaran dan dayatarik pembelajaran sevara cersama-sama. Pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar (efektifitas pembelajaran) diduga karena penerapan model *Project Based Learning* mampu menampilkan sebuah proses pembelajaran yang lebih mampu mengaktifkan siswa. Hasil analisis anova pada baris minat belajar dengan variabel terikat nilai IPS siswa (efektifitas pembelajaran) diperoleh nilai  $F = 4.838$  dengan  $\text{Sig} = 0.031 (< 0.05)$ , maka H0 ditolak dan H1 diterima, atau dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh minat belajar siswa terhadap efektifitas pembelajaran. Data pada baris minat belajar dengan variabel daya tarik pembelajaran diperoleh nilai  $F = 4.860$  dengan  $\text{Sig} = 0.031 (< 0.05)$ , maka H0 ditolak dan H1 diterima, atau dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh minat belajar siswa terhadap daya tarik pembelajaran (Baheriah, 2023).
5. Penelitian Dianty Tahun 2023 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Mts Negeri 3 Malang. Hasil dari penelitian pengaruh model pembelajaran Flipped Classroom terhadap hasil belajar Ilmu Pengatahuan Sosial siswa kelas VIII di MTsN 3 Malang dapat di ambil kesimpulan yaitu Adanya pengaruh positif model pembelajaran Flipped Classroom terhadap hasil belajar. Pernyataan tersebut di dukung dengan fakta nilai dari uji Independent

Sample T-test yang menghasilkan signifikansi  $0.000 < 0.05$  yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menerapkan Flipped Classroom dibandingkan siswa yang menerapkan pembelajaran dengan model Tradisional. Hal ini berarti  $H_a$  diterima yang bermakna terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model Flipped Classroom terhadap hasil belajar IPS dan  $H_0$  di tolak. Selain itu Uji T Independent untuk N-Gain Score menunjukkan model Flipped Classroom lebih efektif dari model Tradisional dalam meningkatkan hasil belajar (Dianty, 2023).

### C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk meningkatkan kualitas lulusan SMA dalam menghadapi tantangan abad ke-21, yang menuntut Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) dan Minat Belajar yang kuat. Gambar 2.2 memberikan ilustrasi kerangka konseptual yang mendukung penelitian ini.



Gambar 2.1  
Kerangka Berpikir

### D. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah

$H_1$  (Hipotesis 1)

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan model Pembelajaran *Project Based Learning*, *Flipped Learning* dan konvensional terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMA Negeri 2 Muara Beliti

H<sub>a</sub> : Terdapat perbedaan model Pembelajaran *Project Based Learning*, *Flipped Learning* dan konvensional terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMA Negeri 2 Muara Beliti

H<sub>2</sub> (Hipotesis 2)

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat perbedaan model Pembelajaran *Project Based Learning*, *Flipped Learning* dan konvensional terhadap minat siswa SMA Negeri 2 Muara Beliti

H<sub>a</sub> : Terdapat perbedaan model Pembelajaran *Project Based Learning*, *Flipped Learning* dan konvensional terhadap minat siswa SMA Negeri 2 Muara Beliti