

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Konsep Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Setiap proses pembelajaran memiliki tujuan utama, yaitu mencapai hasil belajar sebagai indikator keberhasilan belajar. Para ahli pendidikan memang merumuskan pengertian hasil belajar dengan cara yang berbeda-beda, namun mereka sepakat bahwa hasil belajar mencerminkan tingkat pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, yang dikutip oleh I Putu Ade (2020), hasil belajar muncul dari interaksi antara kegiatan belajar yang dilakukan siswa dan kegiatan mengajar yang dilakukan pendidik. Dari perspektif guru, kegiatan mengajar diakhiri dengan evaluasi untuk menilai pencapaian siswa, sedangkan dari sudut pandang siswa, hasil belajar menandai puncak dan akhir dari proses belajar yang telah mereka jalani.

Sedangkan menurut Bloom yang dikutip oleh Kosilah (2020), hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku siswa yang terbagi ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran dalam hal pengetahuan, kemampuan berpikir, dan pengembangan intelektual

siswa. Ranah afektif mencakup perubahan sikap, minat, dan nilai-nilai yang dimiliki siswa sebagai bagian dari proses belajar. Sementara itu, ranah psikomotor menekankan kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan fisik atau manipulatif tertentu yang menunjukkan bahwa mereka telah berhasil mempraktikkan pembelajaran secara nyata.

Berdasarkan pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan wujud nyata dari perubahan perilaku yang menyeluruh setelah siswa mengalami proses interaksi edukatif. Keberhasilan ini tidak hanya diukur dari aspek kecerdasan intelektual (kognitif) saja, melainkan juga harus menyentuh ranah sikap (afektif) serta keterampilan praktis (psikomotor) siswa (Sudjana, 2019). Oleh karena itu, hasil belajar menjadi tolok ukur utama bagi pendidik untuk menilai efektivitas strategi pembelajaran yang telah diterapkan di kelas (Slameto, 2021). Berdasarkan uraian para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa sebagai hasil dari interaksi antara aktivitas belajar yang dilakukan sendiri dengan kegiatan mengajar yang diberikan guru. Dan dapat ditegaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan menyeluruh pada diri siswa yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai akibat dari proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan terencana.

Hasil belajar menggambarkan sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran serta kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam praktik nyata. Penilaian

terhadap hasil belajar sebaiknya mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, yang secara keseluruhan menjadi indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar

Selain faktor internal dan eksternal sebagaimana dikemukakan oleh (Slameto,2021), beberapa ahli lain juga mengemukakan pandangan yang sejalan mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. (Purwanto, 2020) menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh kondisi individu siswa dan lingkungan tempat belajar. Kedua faktor tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. sebagai berikut:

- 1) Faktor internal mencakup kemampuan dasar yang dimiliki siswa, seperti tingkat kecerdasan, bakat, minat, motivasi, serta kesiapan belajar. Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting karena menjadi pendorong utama bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif dan berkelanjutan. Siswa yang memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang kurang termotivasi.

Selain itu, Syah mengemukakan bahwa kondisi kesehatan fisik dan mental siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar. Siswa yang berada dalam kondisi fisik yang sehat dan psikologis yang stabil akan lebih mudah berkonsentrasi, memahami materi, dan menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Sebaliknya, kondisi

kelelahan fisik maupun mental dapat menghambat proses belajar dan menurunkan hasil belajar siswa.

- 2) Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga yang memberikan dukungan, perhatian, serta suasana belajar yang kondusif akan membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Di lingkungan sekolah, peran guru, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang memadai sangat menentukan keberhasilan belajar siswa.

Lingkungan masyarakat juga turut memengaruhi hasil belajar, terutama melalui pergaulan dan aktivitas sosial siswa di luar sekolah. Lingkungan masyarakat yang positif dapat mendorong siswa untuk mengembangkan potensi diri dan sikap belajar yang baik, sedangkan lingkungan yang kurang mendukung dapat menjadi penghambat dalam pencapaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, upaya peningkatan hasil belajar perlu dilakukan secara menyeluruh dengan memperhatikan kondisi internal siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

c. Jenis hasil belajar siswa

Menurut Bloom yang dikutip oleh Umi Kulsum, hasil belajar yang mencerminkan kemampuan intelektual, sikap, dan keterampilan siswa secara keseluruhan dibagi menjadi tiga ranah utama:

- 1) Ranah kognitif merupakan perilaku yang berkaitan dengan proses berpikir dan aktivitas mental siswa. Beberapa kemampuan yang termasuk dalam ranah ini meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah kognitif menekankan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran serta mengembangkan kemampuan berpikir dari tingkat rendah hingga tingkat tinggi. Ranah ini sering dijadikan sebagai indikator utama dalam penilaian hasil belajar melalui tes tertulis, tes lisan, maupun tugas akademik lainnya.
- 2) Ranah afektif mencakup perilaku yang berhubungan dengan sikap, emosi, dan pengambilan keputusan. Ranah ini terdiri dari lima tingkatan, yaitu kemampuan menerima informasi (*receiving*), merespons atau menanggapi (*responding*), menilai atau menghargai (*valuing*), mengorganisir nilai atau sikap (*organizing*), serta menginternalisasi dan menjadikan nilai sebagai bagian dari karakter pribadi (*characterizing*). Ranah afektif berperan penting dalam membentuk sikap positif siswa terhadap pembelajaran, seperti motivasi belajar, tanggung jawab, dan kedisiplinan.

3) Ranah psikomotor berkaitan dengan perilaku yang muncul sebagai hasil dari aktivitas fisik dan koordinasi gerak tubuh siswa. Ranah ini mencerminkan keterampilan siswa dalam melakukan suatu tindakan atau praktik tertentu sebagai penerapan dari pengetahuan yang telah dipelajari. Kemampuan psikomotor meliputi keterampilan sederhana hingga keterampilan kompleks yang dapat diamati dan diukur melalui kegiatan praktik, demonstrasi, maupun unjuk kerja siswa.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

a. Pengertian *Project Based Learning*

Project Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa-siswi sebagai pusat utama pembelajaran dengan memanfaatkan proyek nyata sebagai sarana belajar. Seluruh siswa-siswi terlibat langsung dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. dengan menggunakan metode *Project Based Learning* , seluruh siswa-siswi tidak hanya mempelajari teori, tetapi siswa-siswi juga dapat mengembangkan kemampuannya untuk berpikir kritis, kreatif, serta keterampilan kolaborasi dan problem solving.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menekankan proses belajar melalui pengerjaan proyek secara sistematis

dan kolaboratif, dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir, dan hasil belajar siswa.

b. Prinsip dan karakteristik *Project Based Learning*

Project Based Learning adalah salah satu model pembelajaran yang memusatkan seluruh kegiatan siswa-siswi melalui proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam *Project Based Learning*, siswa secara aktif merencanakan, meneliti, dan menyelesaikan proyek yang menuntut penerapan pengetahuan dan keterampilan. Selama proses metode ini dilaksanakan, siswa-siswi bekerjasama, menggunakan teknologi dan alat pendukung, serta menghasilkan produk atau solusi nyata. Model ini juga menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, refleksi, dan presentasi hasil kerja sebagai bagian dari proses pembelajaran. Peran guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan proses pembelajaran.

Selain prinsip, *Project Based Learning* juga memiliki karakteristik khusus. Karakteristik utama *Project Based Learning* adalah adanya produk atau karya nyata sebagai hasil akhir pembelajaran. Produk tersebut dapat berupa laporan, model, media pembelajaran, atau bentuk karya lainnya yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Produk ini menjadi bukti nyata dari proses belajar siswa.

Karakteristik lainnya adalah pembelajaran kolaboratif. Dalam *Project Based Learning*, siswa bekerja dalam kelompok sehingga dapat

melatih kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Karakteristik ini sangat sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

c. Tahapan penerapan *Project Based Learning*

Dalam penerapan *Project Based Learning*, tahap awal yang sangat penting adalah menentukan pertanyaan esensial (*essential question*) yang menjadi dasar seluruh kegiatan proyek. Pada langkah ini, guru dan/atau siswa merumuskan sebuah pertanyaan mendasar yang berkaitan dengan topik pembelajaran serta masalah nyata yang perlu dipecahkan. Pertanyaan esensial ini bersifat menantang, relevan dengan konteks kehidupan nyata, dan mampu membimbing siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek secara bermakna.

Tahap kedua adalah perencanaan proyek. Siswa bersama guru menyusun rencana kerja proyek, termasuk menentukan langkah-langkah kegiatan, pembagian tugas, serta sumber belajar yang akan digunakan. Tahap ini bertujuan agar siswa memiliki gambaran yang jelas mengenai proyek yang akan dikerjakan.

Tahap selanjutnya adalah penyusunan jadwal dan pelaksanaan proyek. Siswa mulai melaksanakan proyek sesuai dengan rencana yang telah disusun. Guru melakukan pemantauan dan memberikan bimbingan selama proses pengerjaan proyek berlangsung untuk memastikan kegiatan berjalan sesuai tujuan.

Tahap terakhir adalah penilaian dan evaluasi hasil proyek. Pada tahap ini, siswa mempresentasikan hasil proyek yang telah dibuat, kemudian guru dan siswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi tidak hanya menilai produk akhir, tetapi juga proses pembelajaran yang telah dilalui siswa.

d. Keunggulan PjBL dalam meningkatkan hasil belajar

Project Based Learning mempunyai beberapa keunggulan yang telah banyak dikaji dalam penelitian pendidikan kontemporer. Salah satu manfaat utama dari *Project Based Learning* adalah bahwa model ini mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa terlibat secara aktif dalam merancang dan menyelesaikan proyek berbasis masalah nyata. Selain itu, *Project Based Learning* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kemampuan bekerja sama secara efektif dalam tim karena pembelajaran berorientasi pada proses kolaboratif dan reflektif. Pendekatan ini juga mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan akademik dengan konteks dunia nyata, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna dan relevan bagi pengalaman dan kebutuhan mereka.

Keunggulan lainnya adalah *Project Based Learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam. Melalui pengalaman belajar langsung, siswa dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata, sehingga pengetahuan yang

diperoleh lebih mudah dipahami dan diingat. Hal ini berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif.

Dengan berbagai keunggulan tersebut, *Project Based Learning* dinilai efektif untuk diterapkan di SD, termasuk pada siswa kelas IV, karena mampu meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Guna memperkuat basis akademis dan posisi kebaharuan dalam skripsi ini, peneliti meninjau beberapa riset terdahulu yang memiliki relevansi dengan tema yang diangkat. Kajian literatur ini berfungsi sebagai pembanding ilmiah sekaligus rujukan empiris untuk memahami bagaimana penerapan model *Project Based Learning* dan penggunaan media pembelajaran karakter di jenjang sekolah dasar. Berikut adalah beberapa hasil penelitian relevan yang menjadi landasan teori dalam penelitian ini:

1. Penelitian oleh Aisyah, Hidayati, dan Widodo (2024)

Penelitian ini menganalisis penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan nilai karakter dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model ini secara signifikan meningkatkan capaian kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah fokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek di kelas IV. Perbedaannya terletak pada

penggunaan media, di mana penelitian ini menambahkan Kartu Aksi Baik sebagai instrumen khusus pembiasaan karakter yang lebih terstruktur.

2. Penelitian oleh Christiananda, Suwartini, dan Rahmawati (2025)

Penelitian ini mengkaji pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil riset mengonfirmasi bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proyek kelompok mampu memberikan dampak positif terhadap penguasaan materi. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Perbedaannya terletak pada inovasi media, di mana penelitian ini secara spesifik mengintegrasikan Kartu Aksi Baik untuk memantau perkembangan karakter peserta didik.

3. Penelitian oleh Fransiska, Nisa, Widodo, Aulia, dan Udin (2023)

Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model pembelajaran berbasis proyek pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Temuan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan metode konvensional. Persamaan dengan penelitian ini adalah kesamaan model pembelajaran dan jenjang kelas. Perbedaan terletak pada penggunaan media Kartu Aksi Baik sebagai alat bantu visualisasi nilai-nilai karakter dalam penelitian ini.

4. Penelitian oleh Lestari, Suarjana, dan Paramita (2023)

Penelitian ini mengevaluasi penggunaan media pembelajaran berbasis kartu dalam membantu siswa sekolah dasar menginternalisasi nilai karakter dan meningkatkan hasil belajar. Hasil riset membuktikan bahwa media kartu efektif membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret. Persamaan penelitian ini adalah penggunaan media berbasis kartu untuk mendukung pembelajaran. Perbedaannya terletak pada integrasi model pembelajaran, di mana penelitian ini memadukan media kartu ke dalam sintaks model pembelajaran berbasis proyek.

5. Penelitian oleh Saputra (2023)

Penelitian ini meneliti implementasi model pembelajaran berbasis proyek dalam mengoptimalkan kolaborasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahapan proyek mampu merangsang keaktifan siswa. Persamaan penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian dan penggunaan media Kartu Aksi Baik yang diterapkan secara khusus di SD Karanganyar 02 dalam penelitian ini.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini berlandaskan pada pemikiran bahwa implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa kelas IV. Penerapan model

pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student-centered*) serta berbasis aktivitas nyata mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, bermakna, dan kontekstual, sehingga optimalisasi hasil belajar dapat tercapai.

1. Pengalaman Belajar Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Model Model *Project Based Learning* menempatkan pembuatan proyek kontekstual sebagai inti dari proses pembelajaran (Al-Balushi & Al-Aamri, 2022). Melalui keterlibatan aktif secara langsung mulai dari tahap perencanaan, eksekusi, hingga penyelesaian proyek, siswa didorong untuk menghubungkan teori dengan pengalaman praktik. Proses eksplorasi ini tidak hanya mengasah pemahaman konsep dan daya kritis, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, kemandirian, rasa tanggung jawab, serta kemampuan berkolaborasi dalam kelompok (Indrawan et al., 2021; Pratama & Sari, 2020).

2. Dampak terhadap Dimensi Hasil Belajar Siswa

Penerapan model *Project Based Learning* diharapkan secara komprehensif dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang mencakup tiga domain utama (Astuti et al., 2021):

- a. Ranah Kognitif: Terlihat dari peningkatan penguasaan materi, pemahaman konsep, serta pengasahan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*) melalui pengerjaan tugas berbasis proyek (Chen & Yang, 2021; Suryani et al., 2020).
- b. Ranah Afektif: Tercermin melalui pembentukan sikap positif, peningkatan motivasi belajar, kedisiplinan, serta tumbuhnya rasa

percaya diri dan kerja sama antar siswa selama proses pembelajaran (Rahman et al., 2021; Fitri et al., 2020).

- c. Ranah Psikomotor: Ditunjukkan melalui keterampilan nyata siswa dalam merancang, mengoperasikan, serta menyelesaikan produk atau karya proyek secara terampil dan sistematis (Setiawan et al., 2021; Widyastuti & Anshori, 2021).

Secara sederhana, hubungan antar variabel dapat digambarkan pada *Tabel 1* di bawah ini:



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir di atas, pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Kartu Aksi Baik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Karanganyar 02?

2. Bagaimana gambaran capaian hasil belajar siswa kelas IV SD Karanganyar 02 pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Kartu Aksi Baik?
3. Apa saja kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pelaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Kartu Aksi Baik serta bagaimana upaya untuk mengatasinya?