

BAB II LANDASAN TEORI

A. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka merupakan kajian terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Berikut adalah hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk dijadikan rujukan penelitian.

1. Rujukan penelitian yang pertama ialah penelitian dari (Dewi & Hutagaol, 2025) —Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Swasta Tamansiswa Tapan Dolokl. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan menulis teks eksposisi siswa kelas X di SMA Swasta Tamansiswa Tapan Dolok. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experimental design) dengan membandingkan kelas sampel dan kelas control. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks eksposisi siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai post-test siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.
2. Rujukan selanjutnya dari penelitian dari (Fajrawani & Nuraeni, 2026), dengan judul —Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan psikopragmatik dalam pembelajaran menulis dialog drama pada siswa SMPN 5 Palul. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapka model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) dengan pendekatan psikopragmatik dalam pembelajaran menulis dialog drama pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 5 Palu. Melalui pendekatan kualitatif berdesain studi kasus, penelitian ini membuktikan bahwa implementasi model PjBL berorientasi psikopragmatik efektif dalam mengoptimalkan keterampilan siswa dalam menyusun dialog drama.
3. Rujukan selanjutnya yakni penelitian dari Fianjeli dkk. (2026) —Keefektifan Model *Project-Based Learning* (PjBL) Berbantuan

Video Kearifan Lokal Dalam Kemampuan Menulis Cerpen Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model *Project-Based Learning* (PjBL) berbantuan video kearifan lokal dalam kemampuan menulis cerpen siswa SMP. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain one-group pretest-posttest design. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya kenaikan signifikan nilai rata-rata pretest sebesar 11,65 menjadi 13,90 pada posttest.

4. Penelitian rujukan lain yakni dari Kastiyawan dkk. (2017) —Pengembangan Media *Levidio Storyboard* Dalam Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film/Drama Pada Siswa Kelas XI SMKl. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran *Levideo Storyboard* pada materi menulis teks ulasan film/drama. Hasil analisis data ini mengindikasikan bahwa media *Levideo Storyboard* dinyatakan layak dan tepat guna untuk diterapkan dalam proses pembelajaran tersebut.
5. Penelitian rujukan lainnya yakni Mahdalia (2024) —Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Iklan Televisi Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Baitussalam Kabupaten Aceh Besarl. Menggunakan desain PTK berpendekatan kuantitatif, studi ini membandingkan kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 1 Baitussalam sebelum dan setelah implementasi PjBL berbantu iklan TV. Perolehan nilai rata-rata siswa sebesar 96 (melebihi batas KKM 75) mengindikasikan keberhasilan penelitian ini dalam mendongkrak capaian belajar siswa.
6. Penelitian lainnya yakni dari Turnip & Dinur (2026) —Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Learning* Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Menulis Teks Ceramah Siswa Kelas XI SMA Swasta Yayasan Perguruan Keluargal. Penelitian kuantitatif verifikatif ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *project-based learning* berbantuan media YouTube terhadap keterampilan menulis teks ceramah siswa kelas XI SMA Swasta Yayasan Perguruan Keluarga. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang

mengonfirmasi adanya pengaruh signifikan. Temuan ini membuktikan bahwa kombinasi *project-based learning* dan media YouTube efektif dijadikan sebagai model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.

7. Penelitian dari N. A. Jabir (2026) —Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berbasis Project Terintegrasi Video Animasi Kelas IV Di SDN 7 Ponjalael. Melalui model pengembangan ADDIE dalam skema *Research and Development* (R&D), studi ini mengembangkan model pembelajaran menulis teks prosedur berbasis proyek dengan integrasi video animasi untuk tingkat sekolah dasar (kelas IV). Evaluasi dilakukan guna menguji kualitas model berdasarkan kriteria validitas, praktikalitas, serta efektivitas penggunaannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran menulis teks prosedur berbasis project yang dikembangkan dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas IV.
8. Penelitian rujukan lainnya dari Handayani (2025) —Pengembangan Pembelajaran Menulis Iklan Dan Poster Menggunakan Multimedia Articulate Storyline Berbasis Kemampuan Tehnologi Siswa Smp Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jemberl. Penelitian ini berfokus pada analisis empat aspek utama, yaitu penerapan media pembelajaran Bahasa Indonesia, pengaruh multimedia *Articulate Storyline*, tingkat kemampuan TIK, serta interaksi antara variabel media dan TIK terhadap hasil belajar siswa. Hasil studi menegaskan adanya hubungan yang signifikan antara integrasi media *Articulate Storyline* dan kompetensi TIK siswa dengan perolehan hasil belajar mereka.

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

NO.	JUDUL	PENGARANG	HASIL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap	Juwita Isma Dewi dan Sinur Hutagaol	Hasil penelitian membuktikan bahwa siswa di kelas eksperimen memiliki kemampuan menulis teks eksposisi yang	Relevansi dengan penelitian ini adalah penggunaan model	Perbedaannya adalah materi yang digunakan, dalam penelitian ini

NO.	JUDUL	PENGARANG	HASIL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
	Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Swasta Tamansiswa Tampilan Dolok		berbeda secara signifikan dibanding kelas kontrol. Hal ini diperkuat oleh rata-rata nilai <i>post-test</i> kelas eksperimen yang mengalami peningkatan lebih tinggi	pembelajaran proyek (PjBL), dan kemampuan keterampilan menulis siswa	adalah materi menulis teks iklan. Objek siswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa pada jenjang SMP. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu, sedangkan dalam penelitian ini akan menggunakan pendekatan <i>mix-method</i> .
2	Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan psikopragmatik dalam pembelajaran menulis dialog drama pada siswa SMPN 5 Palu	Rin Koffia Fajrawani, Rin Koffia Fajrawani, Yunidar, Ida Nuraeni, Ulinsa, Agustan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PjBL dengan pendekatan psikopragmatik mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis dialog drama. Dialog yang dihasilkan siswa menjadi lebih hidup, komunikatif, dan sesuai dengan karakter serta emosi tokoh. Selain itu, siswa menunjukkan keterlibatan aktif, kemampuan bekerja sama, serta pemahaman yang	Relevansi penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran dan juga kemampuan menulis siswa	Perbedaan penelitian ini adalah penggunaan pendekatan psikopragmatik untuk mendukung kemampuan menulis siswa, juga materi yang digunakan sebagai objek penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus

NO.	JUDUL	PENGARANG	HASIL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
			lebih baik terhadap makna tuturan dalam dialog drama.		
3	Keefektifan Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Video Kearifan Lokal Dalam Kemampuan Menulis Cerpen Siswa	Fifi Fianjeli, Irma Suryani, Helly Asafri	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan nilai rata-rata pretest sebesar 11,65 menjadi 13,90 pada posttest. Hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} (7,66) > t_{tabel} (1,7291)$ pada taraf 0,05. Nilai N-Gain sebesar 0,548 termasuk kategori sedang. Dengan demikian, model PjBL berbantuan video kearifan lokal efektif meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa	Relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mengenai penggunaan model (PjBL) pada keterampilan menulis siswa	Perbedaan pada penelitian ini adalah penggunaan media video sebagai alat bantu penerapan (PjBL), dan juga materi yang digunakan adalah menulis cerpen.
4	Pengembangan Media <i>Levidio Storyboard</i> Dalam Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film/Drama Pada Siswa Kelas XI SMK	M. Agus Kastiyawan, Yusak Hudiyono, M. Rusydi Ahmad	Prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada kerangka Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahap terstruktur oleh peneliti. Alur pengembangan dimulai dari pengumpulan data dan perencanaan, pembuatan media <i>Levidio Storyboard</i> , dilanjutkan dengan validasi pakar, perbaikan awal, pengujian produk,	Relevansi penelitian ini adalah pada penggunaan keterampilan menulis sebagai salah satu objek penelitian.	Perbedaannya adalah penggunaan media, sedangkan dalam penelitian ini fokus pada penggunaan model pembelajaran. Adapun materinya juga berbeda, penelitian rujukan ini menggunakan teks ulasan film/drama sedangkan penelitian ini

NO.	JUDUL	PENGARANG	HASIL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
			hingga finalisasi revisi akhir.		menggunakan teks iklan.
5	Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Iklan Televisi Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Baitussalam Kabupaten Aceh Besar	Mahdalia	Berdasarkan hasil observasi menulis teks Cerpen menggunakan model pembelajaran Project Based Learning berbantuan media Iklan Televisi di kelas XI SMAN 1 Baitussalam memperoleh rata-rata nilai 96 dengan kategori sangat baik diatas KKM >75. Hasil pembelajaran dengan menggunakan model Project Based Learning berbantuan media Iklan Televisi dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dalam menulis Cerpen pada siswa kelas XI SMAN 1 Baitussalam, yang indikatornya berupa peningkatan skor rata-rata dari siklus I sebesar 77,78% ke siklus II sebesar 100%	Persamaan penelitian dengan rujukan ini adalah penggunaan model (PjBL) dan juga keterampilan menulis siswa	Perbedaannya adalah Adapun bantuan media yang digunakan dalam penelitian rujukan ini dan juga jenjang siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian. Adapun metode penelitian juga berbeda yakni kuantitatif dengan PTK.
6	Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Youtube	Berlian R Turnip, Rara Rafika Dinur	Tahap pengujian diawali dengan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov yang mengonfirmasi bahwa data berdistribusi normal,	Relevansi penelitian ini adalah penggunaan model (PjBL) dan juga kemampuan menulis siswa	Perbedaannya adalah penggunaan bantuan media Youtube, materi ceramah, dan juga jenjang kelas yang

NO.	JUDUL	PENGARANG	HASIL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
	Terhadap Kemampuan Menulis Teks Ceramah Siswa Kelas XI SMA Swasta Yayasan Perguruan Keluarga		diikuti uji homogenitas dengan nilai Sig. 0,189 ($> 0,05$) yang menunjukkan data bersifat homogen. Analisis <i>paired samples statistic</i> mencatat rata-rata nilai <i>pre-test</i> kelas eksperimen sebesar 69,46 dan kelas kontrol sebesar 58,70, sedangkan nilai <i>post-test</i> kelas eksperimen mencapai 80,46 (lebih tinggi dari kelas kontrol sebesar 69,94). Selanjutnya, uji <i>independent sample t-test</i> menghasilkan Sig. (2-tailed) 0,000 ($< 0,05$), yang membuktikan adanya pengaruh signifikan dari penerapan model <i>project-based learning</i> berbantuan media YouTube terhadap peningkatan keterampilan menulis teks ceramah siswa.		digunakan. Adapun penelitian ini menggunakan metode kuantitatif verifikatif dengan menggunakan pretest dan posttest.
7	Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berbasis Project Terintegrasi	Nurul Athifa Rezkiyani Jabir	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran menulis teks prosedur berbasis project terintegrasi video animasi yang dikembangkan	Relevansinya adalah penggunaan model (PjBL) dan juga kemampuan menulis siswa	Perbedaannya yakni pada penulisan rujukan ini merupakan penelitian pengembangan sehingga

NO.	JUDUL	PENGARANG	HASIL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
	Video Animasi Kelas IV Di SDN 7 Ponjale		berada pada kategori sangat valid berdasarkan penilaian dengan nilai 85% untuk ahli materi, 76% untuk ahli media, dan 83% untuk ahli bahasa.		metode yang digunakan juga berbeda.
8	Pengembangan Pembelajaran Menulis Iklan Dan Poster Menggunakan Multimedia Articulate Storyline Berbasis Kemampuan Tehnologi Siswa SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember	ENIK HANDAYANI	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertamamedia pembelajaran yang berjalan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember masih menggunakan media pembelajaran seperti buku, LKS dan bahan ajar meskipun fasilitas teknologi informasi sudah ada sehingga menyebabkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang optimal. Kedua, Model pembelajaran dengan media <i>articulatory storyline</i> berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Ketiga kemampuan TIK berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, Keempat ada interaksi antara pembelajaran dengan media <i>articulatory</i>	Relevansi penelitian ini adalah penggunaan kemampuan menulis siswa sebagai objek penelitian, dan juga materi iklan yang sama.	Pedebadaanya adalah pendekatan penelitian yang digunakan adalah pengembangan dan juga bantuan media dalam penerapan model pembelajaran.

NO.	JUDUL	PENGARANG	HASIL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
			<i>storyline</i> dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember. Hal itu menunjukkan adanya hubungan antara pembelajaran dengan media <i>articulary storyline</i> dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.		

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian yang relevan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat celah yang tidak banyak diteliti oleh peneliti-peneliti sebelumnya yakni dari dimensi jenis teks tidak banyak penelitian rujukan yang menggunakan teks iklan dan keterampilan menulis sebagai objek penelitian., ditambah dengan penggunaan model pembelajaran *Project-based Learning*. Dari dimensi kajian dari penelitian-penelitian rujukan hanya mengukur satu dimensi saja seperti hasil belajar atau proses, sedangkan dalam penelitian ini terpadu tentang proses, hasil, dan juga respon siswa dalam pembelajaran. Adapun kebaruannya yakni media iklan yang dibuat oleh siswa tanpa bantuan media elektronik, sehingga siswa sebagai produsen teks iklan.

B. KERANGKA TEORI

1) Capaian pembelajaran

Dalam Keputusan kepala badan standar, kurikulum, dan asesmen Pendidikan kementerian Pendidikan dasar dan menengah nomor 046/H/KR/2025 tentang capaian pembelajaran pada jenjang anak usia dini, jenjang Pendidikan dasar, dan jenjang Pendidikan menengah, terdapat elemen dan deskripsi elemen mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Capaian pembelajaran fase D

mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada elemen menulis ialah menulis gagasan, pandangan, arahan, peran, pengalaman, dan/atau imajinasi dalam berbagai tipe teks secara logis, kritis, kreatif, menarik, dan/atau indah; menulis ungkapan kepedulian dan/atau pendapat pro/kontra dalam berbagai tipe teks berbentuk teks multimodal; dan menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotative, konotatif, dan kiasan untuk menulis.

2) Menulis

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif (Rahmatika, 2023). Menulis bukan hanya sekedar aktivitas mekanis berupa merangkai kata-kata menjadi kalimat, melainkan sebuah proses mental yang melibatkan pemikiran kritis, kreativitas, dan pemahaman yang mendalam (Muid dkk., 2024). Menulis pada dasarnya adalah proses untuk mengemukakan ide dan gagasan dalam Bahasa tulis (Abidin, 2016). Menurut pendapat Saleh Abbas (2006:125), keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis (Kiuk dkk., 2021). Menurut Mulyati (2008), menulis adalah suatu proses berpikir dan menuangkan pemikiran itu dalam bentuk wacana (karangan) (Kurniasih, 2020). Berdasarkan kutipan Susanto (2013) dari *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, definisi menulis mencakup empat aspek utama: (1) proses merangkai huruf, angka, atau simbol menggunakan alat tulis; (2) kegiatan mengekspresikan pikiran, gagasan, maupun perasaan dalam bentuk tulisan (seperti mengarang atau menyusun surat); (3) aktivitas melukis atau menggambar; serta (4) proses membatik kain (Heriyudananta, 2021).

Berorientasi pada hakikat tujuan menulis, Hugo Hartig (dalam Kurniatama, 2016, hlm. 10–11) mengklasifikasikan tujuan penulisan ke dalam lima kategori: (1) *assignment purpose* (tujuan penugasan), (2) *altruistic purpose* (tujuan altruistik), (3) *persuasive purpose* (tujuan persuasif), (4) *informational purpose*

(tujuan informasional), dan (5) *self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri) (Muid dkk., 2024). Menulis juga bertujuan untuk mendokumentasikan pengalaman atau sejarah, yaitu merekam berbagai peristiwa agar dapat dijadikan referensi di masa depan, seperti dalam buku harian, catatan perjalanan, dan sejarah keluarga (Jabir, 2026). Peran signifikan dalam memperluas wawasan keilmuan ditunjukkan melalui pelbagai ragam tulisan, seperti karya ilmiah, dokumen akademik, dan penelitian mendalam. Guna mencapai kemahiran berbahasa yang optimal, seorang individu tidak hanya memerlukan pemahaman teoretis mengenai hakikat dan konsep menulis, tetapi juga komitmen untuk melakukan praktik secara berkelanjutan (Muid dkk., 2024).

3) Iklan

Merujuk pada *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), iklan didefinisikan ke dalam dua batasan makna: (1) berita pesan yang bertujuan mendorong dan membujuk khalayak agar tertarik pada barang atau jasa yang ditawarkan; serta (2) bentuk pemberitahuan kepada masyarakat mengenai barang atau jasa yang dijual, baik yang dipublikasikan melalui media massa (seperti surat kabar dan majalah) maupun dipasang di ruang publik. Merujuk pada pandangan Wright (dalam Liliweri, 1992, hlm. 20), iklan berperan sebagai media komunikasi pemasaran yang krusial untuk membantu proses penjualan barang, jasa, dan gagasan. Proses ini memanfaatkan saluran media spesifik dengan menyampaikan informasi berdaya bujuk (persuasif) (Astuti, 2017). Iklan dipahami sebagai bentuk komunikasi nonpersonal yang berfokus pada penyampaian keunggulan serta manfaat suatu produk. Pesan dalam iklan dikemas secara persuasif dan menarik guna memberikan kesan positif, sehingga mampu memengaruhi persepsi konsumen dan mendorong keputusan pembelian (Hastuti, 2013).

Menurut Kasali (1992, hlm. 21), iklan didefinisikan sebagai pesan penawaran produk yang disampaikan kepada khalayak melalui saluran media. Berbeda dari pengumuman konvensional, iklan dirancang secara persuasif untuk membujuk calon konsumen serta memiliki daya komunikasi yang kuat untuk

membangun kepercayaan masyarakat terhadap barang atau jasa yang ditawarkan (Susanto, 2014).

Berdasarkan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka, teks iklan memiliki struktur sebagai berikut:

Tabel. 2.2 Struktur teks iklan

Struktur	Deskripsi
Judul/Headline	Bagian yang pertama kali menarik perhatian pembaca, bersifat singkat dan mencolok
Subjudul	Kalimat penjelas yang memperkuat headline
Badan Iklan (Body Copy)	Isi utama iklan yang menjelaskan produk/jasa secara persuasif
Penutup (Closing)	Slogan, ajakan bertindak (call to action), atau informasi kontak

4) Project-based Learning

a. Pengertian *Project-based learning*

Model pembelajaran PjBL (*Project-based Learning*) merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang minim kebutuhannya dengan teknologi. Yang mana model ini sesuai dengan kebutuhan belajar abad ke-21. Model pembelajaran abad ke-21 berfokus pada pembekalan keterampilan dan pengetahuan relevan guna menjawab tantangan era modern. Sebagai salah satu metodenya, *project-based learning* (PjBL) mengejawantahkan pendekatan saintifik secara runtut dengan melibatkannya secara langsung dalam pengerjaan proyek. Model ini mengedepankan pengembangan kemampuan pemecahan masalah sekaligus berorientasi pada pengerjaan suatu produk nyata (Aziziy, et al., 2023). Sebagaimana disimpulkan oleh Maria (2015), hakikat PjBL terletak pada pendekatan berbasis peserta didik yang mendorong lahirnya karya-karya kreatif inovatif melalui penugasan individu maupun kelompok. Menurut Dewi (2022), model *Project-Based Learning* (PjBL) memberikan keleluasaan bagi siswa untuk mengekspresikan serta mengimplementasikan gagasan mereka ke dalam pengerjaan proyek, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan kreativitas dalam penyelesaian tugas. Berdasarkan pemikiran Blumenfeld et al.

(1991), Frank et al. (2003), Helle et al. (2006), serta Thomas (2000), hakikat *Project-Based Learning* berfokus pada pengerjaan proyek-proyek kontekstual. Siswa dibekali peran aktif dalam seluruh tahapan—mulai dari perencanaan, eksekusi, hingga evaluasi—atas proyek yang memiliki kebermanfaatan praktis di luar konteks akademis (Dahri, 2022).

b. Tujuan Project-based learning

Orientasi mendasar dari *Project-Based Learning* terletak pada pembiasaan siswa untuk mentransformasikan pengetahuan teoretis ke dalam praktik proyek kontekstual. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk mengaktualisasikan gagasan kreatif dan imajinatif mereka secara optimal (Aziziy, et al., 2023). Sebagaimana ditegaskan oleh Nafsiah (2020), *project-based learning* memfasilitasi pembentukan karakter siswa dengan mentransformasikan pemahaman kognitif menjadi pembiasaan sikap positif. Dalam praktiknya, pendekatan ini sangat relevan untuk diterapkannya pembentukan karakter peduli lingkungan hidup melalui pengerjaan proyek ilmiah (Aziziy, et al., 2023). Tujuan dari *Project-Based Learning* sebagai berikut; (1) meningkatkan pemahaman materi Pelajaran, (2) melalui PjBL, siswa belajar melalui proyek-proyek yang menantang dan relevan, (3) membantu siswa mengembangkan keterampilan intelektual dan sosial yang diperlukan dalam dunia nyata, (4) meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, (5) meningkatkan keterampilan kolaboratif, (6) mengembangkan keahlian dalam menghadapi permasalahan yang ditemui secara langsung (Aziziy, et al., 2023).

Melalui tujuan tersebut, *Project-Based Learning* (PjBL) menyajikan pengalaman belajar yang holistik dan mendalam. Pendekatan ini memfasilitasi siswa dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif sekaligus mengasah keterampilan sosial-emosional yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata (Aziziy, et al., 2023). Menurut Jalinus (2017), siswa perlu diarahkan

untuk mendiskusikan berbagai permasalahan kontekstual yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. Pendekatan ini bertujuan agar pemahaman keilmuan yang dipelajari menjadi lebih bermakna, sekaligus membangkitkan motivasi belajar yang tinggi dalam merumuskan solusi atas permasalahan tersebut (Dahri, 2022).

c. Prinsip *Project-Based Learning*

Merujuk pada pandangan Ngalimun (2013, hlm. 18), pembelajaran berbasis proyek diartikan sebagai pendekatan pedagogis yang berpusat pada penanaman prinsip dasar dan konsep kunci dalam mata pelajaran yang dipelajari (Aziziy, et al., 2023). Berdasarkan penjelasan Fathurrohman (2016, hlm. 121–122), konsep dasar pembelajaran berbasis proyek mencakup sebelas karakteristik utama, yaitu: (1) pembelajaran berpusat pada siswa yang mengintegrasikan tugas-tugas autentik guna meningkatkan pengalaman pendidikan; (2) penugasan proyek yang menitikberatkan pada investigasi atau penelitian atas topik tertentu; (3) eksperimen autentik yang bertujuan menghasilkan produk nyata; (4) akuntabilitas; (5) realisme atau kedekatan dengan dunia nyata; (6) pembelajaran aktif (*active learning*); (7) ketersediaan umpan balik; (8) pengembangan keterampilan umum; (9) penggunaan pertanyaan pemantik (*driving question*); (10) investigasi konstruktif (*constructive investigation*); serta (11) kemandirian atau otonomi belajar (*autonomy*) (Aziziy, et al., 2023). Pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) memberdayakan peserta didik untuk memecahkan tantangan dunia nyata secara mandiri maupun kolaboratif, yang muaranya berwujud pada penyelesaian suatu karya atau proyek kontekstual (Aziziy, et al., 2023).

d. Sintak *Project-Based Learning*

Berdasarkan pandangan Carlina dan Djukri (2018), model pembelajaran berbasis proyek memperkokoh kemampuan berpikir siswa melalui alur kegiatan yang terstruktur. Kegiatan tersebut meliputi penawaran solusi atas permasalahan nyata, penguatan kerja tim, pengembangan

teknik investigasi dan pengumpulan data, penguasaan keterampilan presentasi, serta penilaian yang mencakup aspek proses sekaligus luaran pembelajaran (Aziziy, et al., 2023). Menurut Hasanatul Hamidah, dkk., (2020) menguraikan sintak project-based learning sebagai berikut;

- 1) *Choosing project topic* (memilih topik proyek)
- 2) *Pre-communicative activities* (aktivitas pra-komunikatif)
- 3) *Asking essential questions* (mengajukan pertanyaan penting)
- 4) *Designing project plan* (merancang rencana proyek)
- 5) *Creating project timeline* (membuat timeline proyek)
- 6) *Finishing the project* (menyelesaikan proyek)
- 7) *Assessing the project results* (menilai hasil proyek)
- 8) *Evaluating the project* (mengevaluasi proyek)

Menurut Diva et al. (2023), tahapan utama dalam pembelajaran berbasis proyek mencakup persiapan dan perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi hasil proyek. Model *Project-Based Learning* (PjBL) memberikan keleluasaan bagi guru untuk mengelola pembelajaran kelas dengan mengintegrasikan tugas berbasis proyek secara terstruktur (Salamun, et al., 2023). Peran guru adalah sebagai fasilitator yang mendukung peserta didik dalam proses belajar, memberikan bimbingan serta mengevaluasi hasil proyek yang telah dicapai oleh siswa (Aziziy, et al., 2023). Sebagaimana ditegaskan oleh Riadi (2017), peran sentral guru dalam PjBL adalah sebagai fasilitator. Guru bertanggung jawab menyiapkan materi dan pengalaman kerja nyata, mengarahkan siswa dalam diskusi pemecahan masalah, sekaligus memastikan keterlibatan dan semangat belajar siswa tetap terjaga hingga proyek usai (Salamun, et al., 2023)

e. Kelebihan dan kekurangan project-based learning

Secara esensial, PjBL mengorientasikan siswa pada pemecahan masalah nyata melalui keterlibatan aktif dalam alur perencanaan, perancangan, dan penyelesaian proyek. Keunggulan model ini terletak pada kebermaknaan aplikasi konsep secara kontekstual; walaupun demikian, potensi

tantangan dan kendala operasional dalam pembelajarannya tetap perlu diidentifikasi secara cermat (Aziziy, et al., 2023). Anjarsari et al. (2021) menunjukkan bahwa PjBL memicu keterlibatan emosional siswa dalam bentuk rasa kepemilikan proyek, yang berkontribusi langsung pada peningkatan tanggung jawab dan antusiasme belajar. Di samping itu, literatur akademis membuktikan bahwa pendekatan ini mampu mengoptimalkan keterampilan desain, motivasi, serta capaian hasil belajar siswa secara menyeluruh (Dahri, 2022).

Kelebihan dari model PjBL yakni peningkatan keterlibatan siswa, pengembangan keterampilan kolaboratif, relevansi dengan dunia nyata, pengembangan keterampilan problem solving, motivasi dan antusiasme siswa, peningkatan pemahaman konsep, evaluasi formatif, kreativitas dan inovasi, dan peningkatan memori jangka Panjang. Adapun kekurangan PjBL yang harus diperhatikan adalah tuntutan waktu yang tinggi, tidak cocok untuk semua materi pembelajaran, penilaian yang kompleks, tidak memenuhi keperluan kurikulum formal, tantangan manajemen kelas, kemungkinan ketidakjelasan tujuan pembelajaran, ketergantungan pada fasilitator yang efektif, kesulitan dalam pengukuran dan perbandingan standar, dan tidak cocok untuk semua gaya pembelajaran.

f. Tantangan dan peluang dalam *Project-Based Learning*

Dijelaskan dalam (Vega, et al., 2023) Menganalisis tantangan implementasi PjBL merupakan langkah krusial untuk memastikan efektivitas metode ini di tingkat kelas. Di bawah ini dipaparkan analisis mengenai kendala-kendala utama dalam pelaksanaan PjBL beserta analisis peluang strategis untuk penyempurnaannya.

1. Kapasitas Kompetensi Guru: Perlunya pemahaman konseptual yang matang dalam merancang pembelajaran berbasis proyek yang terstruktur.
2. Pengondisian Lingkungan Belajar: Tantangan mengendalikan dinamika kelompok dan efisiensi waktu pada kelas berdensitas tinggi.

3. Asesmen Multidimensi: Penentuan kriteria penilaian yang objektif untuk mengukur kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan.
 4. Otonomi dan Motivasi Siswa: Upaya memastikan seluruh siswa berkontribusi secara seimbang tanpa mengandalkan anggota kelompok tertentu.
 5. Rigiditas Sistem Kurikulum: Sintesis antara fleksibilitas alur PjBL dengan target pencapaian kurikulum formal yang sering kali saling bertentangan.
- g. Penilaian model project-based learning

Fungsi asesmen pada dasarnya berorientasi pada penyokongan aktivitas pembelajaran dan penyediaan dasar informasi untuk mengukur efektivitas perkembangan siswa. Merujuk pada pandangan Retnawati et al. (2017), penilaian yang tepat mampu memicu dorongan belajar siswa sekaligus menjadi sarana orientasi demi perbaikan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Aziziy, et al., 2023). Komponen penilaian dalam *Project-Based Learning* (PjBL) bersifat holistik dan mencakup pelbagai dimensi untuk mengukur kinerja siswa secara komprehensif. Aspek-aspek tersebut meliputi tingkat keterlibatan siswa sepanjang pengerjaan proyek, kualitas luaran atau produk akhir yang dihasilkan, dinamika kolaborasi antar-siswa dalam kelompok, serta evaluasi terhadap refleksi proses pembelajaran yang dialami peserta didik (Aziziy, et al., 2023).

Model pembelajaran abad ke-21 dirancang untuk mentransformasi pendekatan tradisional menjadi sistem pembelajaran yang dinamis, adaptif, dan relevan dengan perkembangan teknologi serta tuntutan era modern. Pendekatan ini konsisten berorientasi pada pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*), dengan penekanan yang lebih kuat pada penguatan interaksi antarsiswa melalui kolaborasi dan komunikasi efektif (Aziziy, et al., 2023).

Sebagai turunan dari pendekatan saintifik, PjBL melatih keterampilan ilmiah siswa melalui pelaksanaan investigasi dan

penelitian sederhana. Pendekatan konstruktif yang melandasinya menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang aktif, sehingga berdampak langsung pada pembentukan karakter siswa yang berpengetahuan, kreatif, dan inovatif (Aziziy, et al., 2023). Krismawati (2019) menjelaskan bahwa pengembangan model *Project-Based Learning* (PjBL) didasarkan pada kebutuhan peserta didik dengan berfokus pada kualitas materi yang fungsional dan utuh. Sejalan dengan hal tersebut, Nurohman (2015) menegaskan bahwa pendekatan PjBL telah dimanfaatkan secara luas oleh pendidik di negara-negara Barat karena terbukti efektif dalam merancang pembelajaran yang berdaya guna (Dahri, 2022).

Dari penjelasan poin utama penelitian ini sehingan dapat ditarik bagan kerangka teori penelitian ini sebagai berikut:

Bagan 2.1 Kerangka teori

