

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Model Pembelajaran

(Joyce, Weil, & Calhoun, 2024) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan pola atau rencana yang digunakan untuk merancang kurikulum, memilih materi pembelajaran, dan mengarahkan tindakan guru. Model pembelajaran dipahami sebagai suatu prosedur sistematis yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran serta mempermudah interaksi antara guru dan peserta didik. Menurut (Mona Nopitasari & Qolbi Khoiri, 2024), model pembelajaran berfungsi sebagai komponen penting dalam pengelolaan interaksi belajar-mengajar yang bersifat edukatif dan terarah agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Selanjutnya, (Wulandari, 2022) menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran yang tepat, seperti tipe kooperatif STAD, mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah proses belajar melalui kerja sama aktif antara guru dan peserta didik. Sementara itu, (Albina et al., 2022) menjelaskan bahwa model pembelajaran pada abad ke-21 berperan sebagai panduan prosedural bagi guru dalam menciptakan proses belajar yang aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada peserta didik sehingga mampu mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih efektif.

Berdasarkan pandangan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran dapat disimpulkan sebagai pendekatan terencana yang memfasilitasi keterlibatan siswa secara optimal melalui interaksi yang bermakna antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

1. Pengertian model pembelajaran kooperatif,

Menurut (Suprijono, 2020) Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama dalam kelompok kecil, saling membantu dan berdiskusi untuk memahami materi, serta mencapai tujuan belajar bersama.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan kerja sama siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut (Tabrani & Amin, 2023), pembelajaran kooperatif dipandang sebagai rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok tertentu, di mana setiap anggota saling membantu dan bertanggung jawab atas keberhasilan belajar bersama.

Sejalan dengan (Ali, 2021) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja dan belajar bersama secara kolaboratif dalam kelompok kecil sehingga peran guru lebih sebagai fasilitator dan siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi. Selain itu, pembelajaran kooperatif juga dipahami sebagai metode yang memungkinkan siswa saling membantu, berdiskusi, dan bekerja sama meskipun memiliki kemampuan yang berbeda, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, kemampuan sosial, serta motivasi belajar.

Berdasarkan pandangan diatas, peneliti menyimpulkan model pembelajaran kooperatif Adalah strategi pembelajaran berbasis kolaborasi di mana interaksi sosial, tanggung jawab bersama, dan keterlibatan aktif siswa menjadi elemen utama untuk mencapai pemahaman dan keterampilan secara optimal.

2. Jenis-jenis model pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan guru untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif. Adapun jenis-jenis model pembelajaran yang umum digunakan dalam konteks pendidikan abad ke-21 adalah sebagai berikut.

1) Model Pembelajaran Inkuiri

Menurut (Majid, 2020), pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang ditanyakan. Selanjutnya menurut (Hayati & Utomo, 2022) menyatakan bahwa Model pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan

menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analisis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan rasa percaya diri.

2) Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut (Sani, 2022), mengemukakan bahwa pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran kognitif yang menuntut pendidik lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik aktif menemukan pengetahuan sendiri. Sementara itu (Syamsidah, Jusniar, Ratnawati, 2024), menyatakan bahwa *Discovery learning* merupakan model pembelajaran untuk menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga peserta didik dapat mencari jalan pemecahan secara individu ataupun kelompok sehingga hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan.

3) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project based learning*)

Menurut (Sani, 2022) mengemukakan bahwa *Project based learning* merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan peserta didik untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan yang ada masyarakat. Menurut (Abidin, 2014) model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan peserta didik dalam 30 proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu.

4) Model Pembelajaran Berbasis Permasalahan (*Problem based learning*)

Menurut (Sani, 2022) mengemukakan bahwa *Problem based learning* merupakan pembelajaran yang penyampaianya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan. Menurut (Elok et al., 2025) mengemukakan bahwa model *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan.

Berdasarkan beberapa model pembelajaran di atas, peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Melalui model ini diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan menyelesaikan suatu proyek sehingga dapat meningkatkan minat belajar.

2.1.2 Model Project Based Learning

1. Pengertian Model *Project Based Learning*

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan bahwa siswa berada di pusat proses pembelajaran dengan memberikan kebebasan kepada mereka untuk merancang dan melaksanakan proyek nyata sebagai bentuk konstruksi pengetahuan secara mandiri (Amsal et al., 2023). Selanjutnya, (Rehman et al., 2024) menegaskan bahwa dalam PjBL siswa terlibat dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian proyek nyata yang bertujuan mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan kerja sama.

Sejalan dengan itu, (Ahiri et al., 2025) menyatakan bahwa PjBL memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif menyelidiki masalah, menerapkan konsep, dan menghasilkan produk nyata sebagai hasil belajar mereka.

Berdasarkan pandangan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta menumbuhkan keterampilan kolaboratif dan kemandirian belajar.

2 Kelebihan dan Kekurangan *Project Based Learning*

(Rochimah dkk 2024) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki kelebihan, diantaranya : 1) Melatih siswa dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus diterima, 2) Memberikan pelatihan langsung kepada siswa dengan cara mengasah serta membiasakan mereka melakukan berpikir kritis serta keahlian dalam kehidupan

sehari-hari, 3) Penyesuaian dengan prinsip modern yang pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengasah keahlian siswa, baik melalui praktek, teori serta pengaplikasiannya.

Adapun dalam prakteknya, pembelajaran *Project Based Learning* juga memiliki kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain: 1) Sikap aktif siswa dapat menimbulkan situasi kelas yang kurang kondusif, 2) Penerapan alokasi waktu untuk siswa telah ditetapkan, namun tetap membuat situasi pengajaran tidak kondusif. Maka pendidik berhak memberikan waktu tambahan secara bergantian pada tiap kelompok (Anggraini & Wulandari, 2024).

3 Langkah-Langkah *Project Based Learning*

Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang menuntut siswa untuk berpikir kritis dan menemukan sendiri konsep materi yang ingin digali. Adapun langkah pembelajaran seperti yang dikemukakan (Anggraini & Wulandari, 2024) antara lain:

Tabel 2.1 langkah-langkah pembelajaran Pjbl

No	Langkah-langkah kegiatan Pjbl	Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Waktu
1	Penentuan Proyek	Menjelaskan topik proyek terkait materi <i>Demokrasi</i> . Memancing siswa dengan pertanyaan pemecahan masalah dan memberikan contoh bentuk proyek.	Mendengarkan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, mengidentifikasi masalah, dan menentukan bentuk proyek yang akan dikerjakan.	10 menit
2	Perencanaan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek	Membagi siswa ke dalam kelompok. Membimbing siswa dalam menyusun langkah kerja proyek dan pembagian peran tiap anggota.	Membentuk kelompok, mendiskusikan ide, merancang langkah kerja, dan membagi tugas sesuai peran dalam kelompok	10 menit

3	Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek	Menyampaikan batas waktu pengerjaan proyek, membantu siswa menyusun timeline kegiatan, dan memberikan persetujuan jadwal kerja.	Menyusun jadwal pelaksanaan proyek, menyepakati alur pengerjaan, menentukan target waktu penyelesaian.	10 menit
4.	Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas & Monitoring Guru	Memantau proses penyelesaian proyek, memberikan arahan dan bimbingan selama pengerjaan, memberi solusi saat kelompok mengalami kendala.	Melaksanakan proyek sesuai rencana, menyelesaikan produk proyek simulasi pemilu bekerja sama dalam kelompok	25 menit
5	Penyusunan Laporan dan Presentasi/ Publikasi Hasil Proyek	Memberikan arahan penyusunan laporan proyek serta tata cara presentasi. Mengamati dan menilai presentasi siswa.	Menyusun laporan hasil proyek, mempresentasikan hasil proyek di depan kelas, menjawab pertanyaan dan berdiskusi	30 menit
6	Evaluasi Proyek	Melakukan refleksi, memberikan umpan balik terkait proses dan hasil proyek, serta memberi penilaian akhir.	Mengikuti refleksi pembelajaran, menyampaikan pengalaman dan kesan selama proyek, mengisi angket posttest minat belajar.	5 menit

Sumber (Anggraini & Wulandari, 2024)

2.1.3 Belajar

1. Pengertian Belajar

Berikut definisi kata “belajar” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu; berlatih; berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Belajar merupakan suatu proses aktif dan berkesinambungan yang melibatkan perubahan perilaku, pengetahuan, serta pola pikir individu sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dan pengalaman yang diperoleh. Menurut (Syukron Darsyah, 2023), belajar tidak hanya dimaknai sebagai proses memperoleh

pengetahuan semata, tetapi juga sebagai kegiatan yang mendorong seseorang untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang berperan dalam pembentukan karakter individu secara utuh. (Faizah & Kamal, 2024) menambahkan bahwa proses belajar mencakup keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami dan mengonstruksi pengetahuan melalui kegiatan reflektif dan interaksi sosial di lingkungan belajar.

Berdasarkan pandangan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan proses sadar yang bersifat dinamis dan berkelanjutan, di mana individu mengembangkan kemampuan berpikir, bertindak, dan bersikap melalui pengalaman serta refleksi terhadap lingkungan sekitarnya.

2.1.4 Minat Belajar

1. Pengertian Minat belajar

Minat belajar merupakan unsur yang memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar dapat dipahami sebagai rasa ketertarikan serta kemauan siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar yang berlangsung (Debby et al., 2024).

Selanjutnya (Aprijal et al., 2022) menyatakan bahwa minat belajar menggambarkan kecenderungan kuat dari siswa untuk terlibat dalam aktivitas memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui proses belajar. Sejalan dengan pendapat (haris, 2024) menjelaskan bahwa minat belajar merujuk pada dorongan dan keinginan individu untuk mempelajari suatu materi, baik melalui pembelajaran formal di sekolah maupun melalui kegiatan belajar mandiri.

Berdasarkan pandangan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan internal yang membuat siswa terdorong untuk aktif mengikuti proses pembelajaran, baik secara mandiri maupun dalam kegiatan formal di sekolah.

2. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Menurut (Fuad & dkk, 2024) Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain sebagai berikut:

- a. Faktor dalam diri siswa (Internal)

Faktor dalam diri siswa (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik sendiri. Faktor dari dalam diri siswa terdiri dari:

1. Aspek Jasmaniah: Kesehatan fisik yang prima mendukung keberhasilan belajar, sementara gangguan fisik menurunkan minat belajar. Kondisi fisik siswa sangat berpengaruh terhadap kesiapan dan kemampuan mengikuti proses pembelajaran. Kesehatan tubuh yang baik membuat siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus dan semangat. Sebaliknya, kondisi kesehatan yang terganggu seperti sakit, kurang tidur, kelelahan, atau gangguan pada indra penglihatan dan pendengaran dapat menurunkan minat belajar. Siswa yang dalam keadaan fisik lemah biasanya sulit berkonsentrasi, cepat bosan, dan tidak mampu mengikuti aktivitas belajar dengan optimal.
2. Aspek Psikologis (kejiwaan): Aspek psikologis berkaitan dengan kondisi mental dan emosional siswa, yang mencakup beberapa komponen sebagai berikut:
 - a) Perhatian (Attention): Perhatian yang baik membantu siswa fokus dan tertarik terhadap materi pelajaran. Bila perhatian rendah, maka minat belajar akan menurun.
 - b) Ingatan (Memory): Kemampuan mengingat materi mempengaruhi kemudahan siswa dalam memahami pelajaran. Semakin baik daya ingat, semakin tinggi rasa percaya diri dan minat belajar.
 - c) Bakat (Aptitude): Bakat merupakan kemampuan dasar yang dimiliki siswa terhadap bidang tertentu. Siswa yang belajar sesuai minat dan bakatnya akan memiliki motivasi tinggi.
 - d) Motivasi (Motivation): Motivasi merupakan dorongan internal untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi yang kuat meningkatkan minat, sebaliknya motivasi yang lemah menyebabkan kurang berminat belajar.
 - e) Minat pribadi (Interest): Minat yang berasal dari kesukaan terhadap mata pelajaran tertentu akan membuat siswa lebih aktif, semangat, dan tekun belajar.

f) Keadaan Emosi dan Perasaan (Emotional State): Kondisi emosi yang stabil, seperti rasa senang dan nyaman, akan meningkatkan minat belajar. Namun, emosi negatif seperti stres, cemas, takut terhadap guru, konflik dengan teman, atau kepercayaan diri rendah, dapat menghambat minat belajar.

b. Faktor dari luar siswa (Eksternal)

Faktor dari luar diri siswa meliputi:

1. Keluarga

Keluarga memiliki peran yang besar dalam menciptakan minat belajar bagi anak. Seperti yang kita tahu, keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama bagi anak. Cara orang tua dalam mengajar dapat mempengaruhi minat belajar anak. Orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan terlebih terhadap materi pelajaran yang sulit ditangkap oleh anak. Peralatan belajar yang dibutuhkan anak, juga perlu diperhatikan oleh orang tua. Dengan kata lain, orang tua harus terus mengetahui perkembangan belajar anak pada setiap hari. Suasana rumah juga harus mendukung anak dalam belajar, kerapian dan ketenangan di dalam rumah perlu dijaga. Hal tersebut bertujuan agar anak merasa nyaman dan mudah membentuk konsentrasinya terhadap materi yang dihadapi.

2. Sekolah

Faktor dari dalam sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan temannya, guru-gurunya dan staf sekolah serta berbagai kegiatan kokurikuler. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan melalui sekolah harus dilakukan dengan proses mengajar yang baik. Pendidik menyelenggarakan pendidikan dengan tetap memperhatikan kondisi anak didiknya. Dengan demikian, anak tercipta situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

3. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal. Kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah. Banyak kegiatan di dalam masyarakat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak. Seperti kegiatan karang taruna, anak dapat belajar berorganisasi di dalamnya. Tapi, orang tua perlu memperhatikan kegiatan anaknya di luar rumah dan sekolah. Sebab kegiatan yang berlebihan akan menurunkan semangatnya dalam mengikuti pelajaran di sekolah.

3. Indikator Minat Belajar

Minat merupakan keinginan seseorang yang berasal dari luar maupun dari dalam diri yang mendorongnya untuk merasa tertarik terhadap suatu hal sehingga menunjukkan perilakunya kepada suatu hal tersebut dan menimbulkan perasaan senang. (Adelia et al., 2025) menjelaskan bahwa indikator yang digunakan untuk mengukur minat ada empat, yaitu.

1) Perasaan Senang

Seorang peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka peserta didik tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada peserta didik untuk mempelajari bidang tersebut.

2) Ketertarikan Peserta Didik

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk memiliki rasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3) Perhatian Peserta Didik

Merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa terhadap pengamatan atau pengertian, dengan mengesampingkan yang lain daripada hal yang diamati. Peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

4) Keterlibatan Peserta Didik

Melibatkan peserta didik mengakibatkan peserta didik tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

2.1.5 Materi Demokrasi dalam Pembelajaran PPKn

Menurut UUD 1945 Pasal 1 Ayat (2), “Kedaulatan berada di tangan rakyat dan dilaksanakan menurut Undang-Undang Dasar.” Hal ini menunjukkan bahwa demokrasi merupakan prinsip dasar dalam sistem pemerintahan Indonesia.

Menurut (Sulistianingsih et al., 2024), demokrasi dalam konteks pendidikan kewarganegaraan bertujuan menumbuhkan kesadaran siswa sebagai warga negara yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab. Materi demokrasi di kelas X mencakup beberapa pokok bahasan, antara lain:

1. Pengertian dan prinsip-prinsip demokrasi.
2. Nilai-nilai demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
3. Perkembangan demokrasi di Indonesia.
4. Penerapan nilai-nilai demokrasi dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui penerapan *Project Based Learning*, siswa dapat belajar tentang demokrasi dengan cara yang kontekstual, misalnya:

- Melakukan proyek simulasi pemilu sekolah,
- Membuat poster kampanye nilai demokrasi,
- Melakukan diskusi dan debat kelas tentang kebebasan berpendapat,
- Menulis laporan reflektif tentang praktik demokrasi di lingkungan sekolah.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep demokrasi, tetapi juga menumbuhkan minat belajar, tanggung jawab sosial, dan keterampilan berpikir kritis

2.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan Penelusuran yang dilakukan, peneliti mengkaji beberapa hasil penelitian

yang mendukung atau relevan.

1. (Firstanda et al., 2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa di SMAN1 Driyorejo” menemukan bahwa

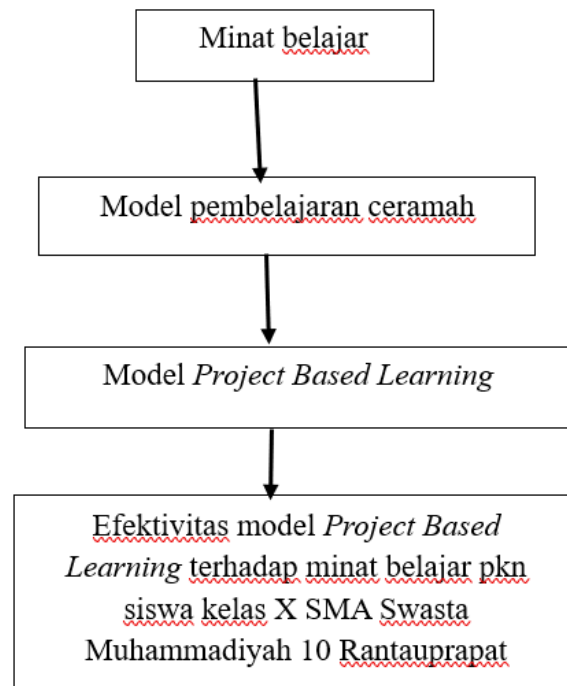
penerapan PJBL secara signifikan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest dan menunjukkan bahwa PJBL mampu membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

2. (Rahayu et al., 2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa” Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan PJBL mengalami peningkatan minat belajar dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen, sehingga relevan dengan penelitian tentang efektivitas PJBL di SMA.
3. (Isimail et al., 2025) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) di Kelas X SMA Negeri 2 Padang sidimpuan” menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PJBL) efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian di SMA Negeri 2 Padangsidimpuan menemukan bahwa PJBL mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn, membuat siswa lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui proyek nyata.
4. (Laila & Harefa, 2022) dalam penelitian ini yang berjudul “Analisis Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X OTKP di SMK Negeri 3 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2022/2023” menunjukkan bahwa meningkatnya kemampuan bekerja sama dan membantu menumbuhkan minat belajar siswa karena model pembelajaran yang diterapkan menarik dan tergolong baru. Hal ini juga terlihat dari penghargaan yang di peroleh. Dengan penghargaan itu, kelompok yang mendapatkan penghargaan akan lebih bersemangat lagi untuk belajar.

5. (Berliana & Moefty Mahendra, 2025) dalam penelitian ini yang berjudul “Penerapan Model *Project-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Belajar Mata Pelajaran PPKn KELAS 1 Sekolah Dasar Negeri Kalidewi 2 Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2024/2025” menunjukkan bahwa PjBL pada mata pelajaran PPKn mampu meningkatkan keterampilan belajar dan partisipasi siswa, meskipun diterapkan pada jenjang pendidikan dasar

2.3 Kerangka Berpikir

Model *Project Based Learning* dalam mata Pelajaran PPKn bertujuan untuk mendorong siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan rasa ingin tahu, semangat belajar, perhatian saat proses pembelajaran, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan kelas. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa agar pembelajaran PPKn menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dianggap sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model *Project Based Learning* (PjBL). Model PjBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui kegiatan proyek, di mana siswa dituntut untuk merencanakan, melaksanakan, mengelola, dan menghasilkan sebuah produk dari proyek yang dikerjakan secara kolaboratif. PjBL memberikan pengalaman belajar nyata melalui proses investigasi, diskusi, pemecahan masalah, dan presentasi hasil proyek. Dengan keterlibatan langsung dalam kegiatan proyek, siswa dapat belajar secara aktif, kreatif, dan bertanggung jawab, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu model *Project Based Learning* (PjBL) diharapkan efektif meningkatkan minat belajar PPKn siswa kelas X SMA Swasta Muhammadiyah 10 Rantauprapat, sehingga penerapannya di kelas akan memberikan dampak terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran.



Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir