BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membentuk generasi yang berkualitas dan mampu bersaing di era global. Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah memiliki peran strategis dalam menyelenggarakan proses belajar mengajar yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan potensi siswa secara optimal. Sekolah diharapkan menjadi ruang belajar yang aktif, menyenangkan, serta mampu mendorong perkembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

Sekolah memiliki peran strategis dalam membentuk generasi bangsa yang berkualitas. Sebagai pusat kegiatan belajar mengajar, sekolah diharapkan menjadi tempat yang nyaman, menyenangkan, serta mampu mengembangkan potensi siswa secara optimal. Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran di sekolah menengah atas masih banyak yang berpusat pada guru, atau dikenal dengan istilah *Teacher Centered Learning* (TCL).

Teacher Centered Learning (TCL) adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pusat kegiatan belajar mengajar. Dalam pendekatan ini, guru berperan dominan sebagai sumber utama informasi dan pengambil keputusan dalam pembelajaran, sementara siswa berperan sebagai penerima pasif. Aktivitas belajar umumnya didominasi oleh metode ceramah, pemberian tugas, dan penilaian hasil akhir. Akibatnya, pembelajaran sering kali bersifat satu arah, monoton, dan

kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, maupun mengembangkan kreativitasnya.

Fenomena tersebut juga tampak dalam pembelajaran Geografi di SMAN 1 Rambah. Berdasarkan hasil observasi awal, banyak siswa yang menunjukkan partisipasi rendah, cenderung diam, dan hanya berfokus menghafal konsep tanpa mampu mengaitkannya dengan realitas lingkungan sekitar. Guru lebih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Selain itu, meskipun guru di SMAN 1 Rambah telah memanfaatkan teknologi pembelajaran seperti media proyeksi dan laptop, penggunaannya masih terbatas hanya sebagai alat bantu untuk menampilkan *PowerPoint* (PPT) atau materi ajar yang ingin disampaikan. Teknologi belum dimanfaatkan secara interaktif untuk melibatkan siswa dalam proses berpikir dan berdiskusi. Dengan demikian, meskipun sudah menggunakan media modern, pendekatan pembelajaran yang diterapkan tetap bersifat TCL, di mana guru menjadi pusat kegiatan dan siswa masih pasif menerima informasi. Kondisi ini berdampak pada minimnya partisipasi siswa, serta hasil belajar Geografi yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Tabel 1.1 Hasil Nilai UH Geografi Kelas XI

No	Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata Rata	KKTP
1.	Kelas XI.D1	13	23	65,25	70
2.	Kelas XI.D2	13	22	65,64	70
3.	Kelas XI.E	18	15	68,55	70

Sumber : Guru Geografi kelas XI

Data tersebut menunjukkan bahwa capaian hasil belajar peserta didik secara umum masih berada pada kategori rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kemampuan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat mencapai kategori baik dan sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.

Siswa tidak lagi hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan teoritis, tetapi juga harus memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar, yaitu pendekatan *Student Centered Learning* (SCL).

Student Centered Learning (SCL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi, diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, serta bermakna. Melalui penerapan SCL, siswa

diharapkan lebih termotivasi, terlibat aktif dalam pembelajaran, serta mampu mengaitkan materi geografi dengan fenomena nyata di lingkungan sekitarnya.

Penerapan SCL sejalan dengan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada kemampuan siswa untuk berinisiatif, bereksplorasi, dan menemukan makna dari proses pembelajaran. Pendekatan ini juga mendukung pengembangan Higher *Order Thinking Skills* (HOTS) agar siswa tidak hanya sekadar menghafal, tetapi mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi terhadap permasalahan geografi yang kontekstual.

Secara teoritis, pendekatan SCL didasari oleh teori konstruktivisme Vygotsky(1978) yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi sosial. Selain itu, *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 1985) menekankan bahwa ketika kebutuhan dasar siswa terhadap *autonomy, competence,* dan *relatedness* terpenuhi, motivasi intrinsik mereka meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan pendekatan SCL mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, menumbuhkan tanggung jawab belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa (Kolb, 1984; Bandura, 1986).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMA Negeri 1 Rambah, terlihat bahwa proses pembelajaran masih membutuhkan strategi yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang **"Pengaruh Pendekatan *Student Centered Learning(SCL)***

dengan Model *Project Bassed Learning (PjBL)* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Rambah"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas,rumusan masalah padaProposal Penelitianini adalah : "Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari pendekatan *Student Centered Learning* (SCL) dengan Model *Project Bassed Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar Geografi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Rambah?"

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis dan membuktikan ada atau tidak nya pengaruh dari pendekatan *Student Centered Learning* (SCL) dengan Model *Project Bassed Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar Geografi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Rambah

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan geografi, terkait penerapan strategi *Student Centered Learning* (SCL). Serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas penerapan strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru: Memberikan gambaran mengenai strategi *Student Centered Learning* (SCL) yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.
b. Bagi Siswa: Membantu meningkatkan motivasi, partisipasi, kreativitas, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi.
c. Bagi Sekolah: Menjadi bahan evaluasi dan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SMAN 1 Rambah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 PengertianPendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran dapat dipahami sebagai sudut pandang atau cara pandang guru terhadap proses pembelajaran, yang berfungsi sebagai kerangka konseptual dalam menentukan strategi, metode, maupun teknik mengajar yang digunakan di kelas. Pendekatan bersifat lebih filosofis dan konseptual, karena menjadi dasar arah pembelajaran sebelum guru menentukan langkah-langkah operasional.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2010), pendekatan pembelajaran adalah titik tolak atau sudut pandang guru terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum.Selanjutnya, Slameto (2013) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran merupakan cara yang ditempuh guru dalam rangka mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya interaksi belajar mengajar.

Sejalan dengan itu, Trianto (2014) menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran adalah sebuah konsep dasar yang mewadahi, menginspirasi, menguatkan, serta melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.Joyce & Weil (2011) juga menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang berfungsi sebagai pedoman dalam menyusun strategi, metode, dan teknik pembelajaran.

Menurut Skinner (1953), dalam praktiknya proses pembelajaran didasari oleh beberapa teori utama yang melahirkan beragam pendekatan pembelajaran di antara nya :

1. Teori Behavioristik, Menekankan pada stimulus dan respons. Pendekatan pembelajaran berorientasi pada penguatan (reinforcement) yang diberikan guru agar peserta didik terbiasa dengan perilaku tertentu.
2. Teori Kognitivistik, Menekankan pada proses mental internal siswa, seperti pemahaman, ingatan, dan penalaran. Pendekatan pembelajaran berbasis kognitif lebih menekankan bagaimana siswa membangun struktur pengetahuan.
3. Teori Konstruktivistik, Menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman. Guru berperan sebagai fasilitator, bukan pusat informasi. Dari teori ini lahirlah *Student Centered Learning* (SCL) yang banyak digunakan dalam pendidikan modern.
4. Teori Humanistik, Menekankan pada pengembangan potensi, minat, dan kebutuhan siswa secara utuh. Pendekatan pembelajaran diarahkan pada pembentukan pribadi yang mandiri dan bertanggung jawab.
5. Teori Sosiokultural (Vygotsky), Menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial, budaya, dan lingkungan. Konsep Zone of Proximal Development (ZPD) menjadi dasar penting dalam pendekatan kolaboratif.

Menurut teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget pada tahun 1936–1952 dan diperkuat oleh Vygotsky pada tahun 1930–1934, pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya sendiri.

Dapat disimpulkan dari teori di atas bahwa pendekatan pembelajaran adalah cara pandang atau perspektif dasar yang dijadikan landasan oleh guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, sehingga pendekatan ini masih bersifat umum dan akan dijabarkan lebih rinci ke dalam strategi, metode, maupun teknik pembelajaran.

2.1.2 Pengertian *Student Centered Learning* (SCL)

SCL merupakan pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Weimer (2013) menjelaskan bahwa SCL memberikan tanggung jawab lebih besar kepada siswa untuk mengatur, mengarahkan, dan mengevaluasi proses belajar mereka sendiri. Berbeda dengan pendekatan tradisional yang cenderung menempatkan guru sebagai sumber utama informasi, SCL menekankan partisipasi aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui diskusi, kolaborasi, maupun eksplorasi. Dengan kata lain, SCL berfokus pada keterlibatan aktif siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pembelajaran *Student Centered Learning* atau pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah pendekatan pembelajaran yang memposisikan siswa sebagai subjek pembelajaran sehingga dituntut untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan berbagai sumber daya dan dukungan yang dibutuhkan oleh siswa. (Quipper, 2023)

Student Centered Learning adalah pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat. Siswa dianggap sebagai subjek yang aktif dalam proses belajar, dengan guru bertindak sebagai fasilitator. SCL mendorong siswa untuk lebih terlibat dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka." (Kumparan, 2024)

Dapat disimpulkan dengan SCL, siswa dapat lebih aktif berdiskusi mengenai permasalahan geosfer, berkolaborasi dalam proyek lingkungan, serta mengembangkan kreativitas melalui pembuatan peta tematik atau laporan observasi lapangan. Aktivitas tersebut mampu mendorong keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Selain itu, SCL juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan *student agency*, yakni memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, mengambil keputusan, serta menemukan makna dari proses belajarnya sendiri.

2.1.3 Langkah Langkah Penerapan *Student Centered Learning* (SCL)

Menurut Weimer (2013), penerapan *Student Centered Learning* (SCL) harus dirancang secara sistematis agar siswa benar-benar menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah penerapan SCL dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran (*Planning Stage*)

   Guru menyiapkan rancangan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta

materi yang akan dipelajari. Pada tahap ini, guru merancang aktivitas yang mendorong kolaborasi, eksplorasi, dan diskusi. Selain itu, guru menentukan metode SCL yang akan digunakan, seperti *problem-based learning, project-based learning, group discussion, atau inquiry learning.*

2. Pemberian Masalah atau Fenomena Kontekstual (*Engagement Stage*)

Guru memulai pembelajaran dengan memberikan permasalahan nyata atau fenomena geografis yang relevan dengan kehidupan siswa. Misalnya, isu perubahan iklim, banjir, atau kerusakan lingkungan lokal. Tahap ini bertujuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta menghubungkan materi dengan realitas sehari-hari.

3. Eksplorasi dan Diskusi Kelompok (*Exploration Stage*)

Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mengeksplorasi informasi, berdiskusi, dan menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing, bukan sebagai pemberi jawaban. Aktivitas ini menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama.

4. Presentasi dan Refleksi (*Explanation & Reflection Stage*)

Setelah kegiatan eksplorasi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi atau proyek mereka di depan kelas. Guru dan siswa lain memberikan tanggapan, klarifikasi, serta masukan. Melalui tahap ini, terjadi proses tukar pikiran dan pembentukan pemahaman baru secara kolektif. Refleksi juga dilakukan untuk menilai sejauh mana siswa memahami konsep yang dipelajari.

5. Evaluasi dan Tindak Lanjut (*Evaluation Stage*)

Guru melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran, tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga keterlibatan, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis siswa selama proses belajar. Evaluasi dapat dilakukan melalui tes, portofolio, jurnal refleksi, maupun observasi aktivitas siswa. Hasil evaluasi menjadi dasar untuk merancang pembelajaran berikutnya agar lebih efektif.

6. Penerapan Pengetahuan (*Application Stage*)

Siswa diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam konteks kehidupan nyata, seperti membuat laporan observasi lapangan, peta tematik, atau kampanye lingkungan. Tahap ini memperkuat keterkaitan antara konsep akademik dengan dunia nyata, sekaligus menumbuhkan sikap peduli lingkungan.

Berdasarkan uraian langkah-langkah di atas, dapat saya simpulkan bahwa penerapan *Student Centered Learning* (SCL) menurut Weimer (2013) benar-benar menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Dalam pembelajaran Geografi, SCL menuntut guru untuk merancang proses belajar yang sistematis, mulai dari perencanaan hingga penerapan pengetahuan di kehidupan nyata. Melalui pemberian masalah kontekstual, eksplorasi kelompok, presentasi, evaluasi, dan aplikasi langsung, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga lebih kritis, kreatif, dan terbiasa bekerja sama.

2.1.4 Kelebihan *Student Centered Learning*

Menurut Risyanto et al. (2024) Metode pembelajaran *StudentCentered Learning* (SCL) memiliki banyak kelebihan yang sudah dibuktikan melalui berbagai penelitian di antara nya :

1. Meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam berbicara, bertanya, dan mengemukakan pendapat.
2. Mendorong keterlibatan aktif melalui diskusi, presentasi, dan kerja kelompok.
3. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis karena mahasiswa dituntut menganalisis dan memecahkan masalah.
4. Mengasah keterampilan komunikasi interpersonal dalam kerja tim dan kolaborasi.
5. Meningkatkan motivasi belajar karena mahasiswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
6. Membangun kemandirian dan tanggung jawab belajar sehingga siswa tidak hanya bergantung pada guru/dosen.
7. Mendukung pembelajaran yang lebih bermakna karena mahasiswa kosmengaitkan materi dengan pengalaman nyata.
8. Menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif, bukan pasif seperti pada pendekatan tradisional.

Yusnita & Muqowim (2020) juga mengemukakan pendapat tentang kelebihan *Student Centered Learning* yaitu :

1. Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, karena mereka lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. Memperkuat pemahaman konsep, melalui kegiatan eksplorasi, diskusi, dan refleksi mandiri.
3. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, karena mahasiswa ditantang menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah.
4. Mendorong pembelajaran yang lebih bermakna, karena mahasiswa membangun pengetahuannya sendiri.
5. Menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, yang mendukung interaksi dan pertukaran gagasan.
6. Meningkatkan kualitas hasil belajar, baik secara kognitif maupun keterampilan proses.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) memiliki keunggulan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. SCL tidak hanya mampu meningkatkan kepercayaan diri, keterlibatan aktif siswa, tetapi juga efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep, dan keterampilan komunikasi serta hasil belajar siswa. Selain itu, pendekatan ini mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna, kolaboratif, dan interaktif sehingga siswa dapat membangun pengetahuan secara mandiri dan bertanggung jawab.

a. Kelemahan *Student Centered Learning*

Walaupun metode *StudentCentered Learning* (SCL) memiliki banyak kelebihan, ada beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Menurut Ulum Singingi (2023), ada beberapa kelemahan dalam *Student Centered Learning* diantara nya yaitu:

1. Siswa kurang fokus saat pembelajaran, sehingga pemahaman materi menjadi tidak maksimal.
2. Kurangnya motivasi yang diberikan guru, membuat siswa tidak terdorong untuk aktif berpartisipasi.
3. Fasilitasi pembelajaran yang belum memadai, termasuk media pembelajaran yang tidak optimal.
4. Beberapa siswa masih pasif, sehingga keterlibatan dalam proses belajar kurang merata.
5. Kerja sama antar siswa kurang harmonis, yang berdampak pada efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.
6. Hasil belajar belum maksimal akibat kombinasi faktor internal siswa dan kurangnya dukungan dalam proses pembelajaran.

Selain itu Slavin (2018) juga mengemukakan kelemahan dan Hambatan dalam penerapan *Student Centered Learning* diantaranya yaitu :

1. Memerlukan struktur yang kuat, sehingga tanpa arahan jelas dari guru, pembelajaran dapat menjadi tidak fokus.
2. Siswa yang kurang motivasi atau kemampuan awal rendah cenderung kesulitan, karena SCL menuntut partisipasi aktif dan kemandirian.

3. Potensi dominasi siswa tertentu, sehingga siswa pemalu atau kurang percaya diri bisa kehilangan kesempatan berpartisipasi.
4. Membutuhkan keterampilan fasilitasi guru, bukan sekadar mengajar, dan tidak semua guru terlatih untuk ini.
5. Menghabiskan waktu lebih banyak, sehingga sulit diterapkan untuk materi yang padat atau waktu belajar terbatas.
6. Bergantung pada ketersediaan sumber dan media pembelajaran, yang bisa menjadi kendala pada sekolah dengan fasilitas terbatas.

Berdasarkan pendapat Ulum Singingi (2023) dan Slavin (2018), dapat disimpulkan bahwa meskipun *StudentCentered Learning* (SCL) memiliki banyak kelebihan, penerapannya tetap menghadapi sejumlah kelemahan yang perlu diperhatikan. Hambatan tersebut terutama muncul karena kesiapan siswa dan guru yang belum optimal. Dengan demikian, meskipun SCL memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, perlu adanya perhatian khusus terhadap kesiapan guru dan siswa serta penyediaan fasilitas pendukung agar metode ini dapat berjalan optimal.

2.2 *Project Based Learning*

Project Based Learning berakar pada konstruktivisme dan gagasan *learning by doing* bahwa pengetahuan dibangun aktif melalui pengalaman bermakna (Dewey, 1938). Dalam konteks sekolah, PjBL memfasilitasi penyelidikan otentik, kolaborasi, dan refleksi, sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya pada situasi dunia nyata.

Secara konseptual, PjBL dipahami sebagai pendekatan pembelajaran yang mengorganisasi proses belajar di sekitar tugas/proyek kompleks untuk menjawab pertanyaan menantang dan menghasilkan produk nyata. Thomas (2000) menekankan bahwa proyek menuntut perancangan, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan investigasi dalam jangka waktu tertentu dengan luaran yang terukur. Blumenfeld dkk. (1991) menyoroti bahwa PjBL memotivasi belajar melalui penyelidikan bermakna yang mengaktifkan strategi kognitif tingkat tinggi. Krajcik dan Blumenfeld (2006) menempatkan *driving question* dan artefak sebagai pengorganisasi kurikulum. Sementara itu, kerangka "*Gold Standard* PBL" merumuskan unsur inti seperti tujuan pembelajaran yang jelas, tantangan bermakna, penyelidikan mendalam, suara dan pilihan siswa, kritik–revisi, serta presentasi publik. Larmer, Mergendoller, & Boss(2015). Bell (2010) menegaskan bahwa PjBL efektif menumbuhkan keterampilan abad ke-21 (kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan literasi TIK).

Ciri-ciri PjBL meliputi: (1) pertanyaan/masalah esensial yang menantang; (2) autentisitas konteks dan produk; (3) *inquiry* dan penggunaan beragam sumber data; (4) kolaborasi dan pembagian peran; (5) *voice & choice* (otonomi siswa dalam pilihan topik/produk); (6) asesmen berkelanjutan dengan rubrik dan umpan balik; (7) refleksi; serta (8) produk/presentasi publik (Larmer et al., 2015; Krajcik & Blumenfeld, 2006).

Dapat disimpulkan bahwa *ProjectBased Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar melalui berbagai pengalaman nyata dan bermakna. PjBL

mendorong siswa untuk menyelidiki permasalahan, bekerja sama, mengambil keputusan, serta menghasilkan produk yang dapat dipresentasikan. Pendekatan ini membantu siswa memahami konsep secara mendalam sekaligus mengembangkan keterampilan penting seperti berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Dengan demikian, PjBL mampu meningkatkan motivasi belajar dan memberi kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara aktif, mandiri, dan relevan dengan kehidupan nyata.

2.2.1 Langkah-Langkah Penerapan *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Wina Sanjaya (2016) Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis sesuai dengan prinsip *Student Centered Learning* (SCL), yaitu sebagai berikut:

1. Pemberian Masalah atau Fenomena Kontekstual

   Guru memberikan stimulus dalam bentuk permasalahan atau fenomena geografi yang relevan dengan kehidupan siswa, seperti isu lingkungan di sekitar sekolah atau wilayah tempat tinggal siswa. Tahap ini bertujuan untuk membangun rasa ingin tahu dan memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Perumusan Tujuan dan Pertanyaan Pemantik (*Driving Question*)

   Guru dan siswa merumuskan tujuan pembelajaran serta pertanyaan utama yang menjadi fokus proyek. Pertanyaan pemantik tersebut mengarahkan siswa untuk berpikir kritis, menganalisis masalah, dan menemukan solusi berdasarkan konsep geografi yang dipelajari.

3. Perencanaan Proyek Secara Kolaboratif

   Siswa, dengan bimbingan guru, menyusun rencana pelaksanaan proyek yang mencakup: penentuan bentuk proyek, pembagian tugas dalam kelompok, penyusunan jadwal kegiatan, pemilihan sumber belajar, serta kriteria penilaian. Guru berperan sebagai fasilitator dalam tahap ini.

4. Pelaksanaan Proyek dan Pengumpulan Data

   Siswa melaksanakan proyek melalui kegiatan observasi lapangan, pengumpulan data, studi literatur, wawancara sederhana, atau dokumentasi sesuai kebutuhan proyek. Tahap ini menuntut keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi permasalahan secara langsung.

5. Pengembangan Produk Proyek

   Siswa mengolah data dan menyusun produk hasil proyek, seperti laporan hasil observasi, poster/infografis, video edukasi, atau peta tematik. Produk yang dihasilkan menggambarkan pemahaman siswa terhadap konsep geografi serta kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan ke dalam konteks nyata.

6. Presentasi Hasil Proyek

   Setiap kelompok siswa mempresentasikan produk proyek di depan kelas. Presentasi dilakukan untuk melatih keterampilan komunikasi, memberikan kesempatan bertukar pikiran, serta meningkatkan rasa percaya diri siswa.

7. Refleksi Pembelajaran

   Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap proses serta hasil pelaksanaan proyek. Refleksi bertujuan mengevaluasi pengalaman belajar, hambatan yang dihadapi, solusi yang ditemukan, dan manfaat pembelajaran terhadap kehidupan nyata.

8. Penilaian Proyek dan Hasil Belajar

   Guru melakukan penilaian secara komprehensif mencakup aspek proses, produk, presentasi, dan sikap siswa. Selain itu, penilaian hasil belajar juga dilakukan melalui tes untuk membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Melalui tahapan tersebut, penerapan *Project Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar siswa, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) dalam mata pelajaran Geografi.

2.2.2 Kelebihan Model *Project Based Learning*

Menurut Aidawati (2016), model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memiliki sejumlah kelebihan yang berpengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar siswa di antara nya :

1. Meningkatkan keaktifan siswa, karena mereka terlibat langsung dalam setiap tahap proyek.
2. Meningkatkan motivasi belajar, melalui aktivitas yang menantang dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

3. Menumbuhkan rasa tanggung jawab, karena siswa harus merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek secara mandiri atau kelompok.
4. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, melalui kegiatan investigasi dan pencarian solusi.
5. Meningkatkan kerja sama dan kolaborasi, karena PjBL biasanya dilakukan secara berkelompok.
6. Membuat pembelajaran lebih bermakna, karena siswa belajar berdasarkan pengalaman langsung *(learning by doing).*
7. Mendorong kreativitas, dengan memberi ruang bagi siswa untuk merancang dan menghasilkan produk/proyek.

Selain itu, Menurut Priansa & Ani (2023) serta Nirmayani & Dewi (2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berkontribusi signifikan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa di antara nya :

1. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, melalui analisis masalah dan penyusunan solusi berbasis proyek.
2. Meningkatkan kreativitas siswa, karena proyek memberi ruang untuk eksplorasi ide dan inovasi.
3. Memperkuat keterampilan kolaborasi, melalui kerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan proyek.

4. Meningkatkan kemampuan komunikasi, baik dalam diskusi kelompok maupun presentasi hasil proyek.
5. Relevan dengan kebutuhan keterampilan abad ke-21, seperti *critical thinking, creativity, collaboration, and communication* (4C).
6. Menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, karena siswa belajar melalui proses nyata dan pemecahan masalah nyata.

Dapat disimpulkan dari teori diatas bahwa, model *Project Based Learning* (PjBL) terbukti mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. PjBL tidak hanya membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan bertanggung jawab, tetapi juga efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, dan komunikasi. Dengan demikian, PjBL merupakan model pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21.

2.2.3 Kelemahan Model *Project Based Learning*

Menurut Sunismi dkk. (2022), meskipun PjBL menawarkan banyak kelebihan, model ini juga memiliki sejumlah kelemahan yang perlu menjadi pertimbangan dalam pelaksanaannya diantara nya yaitu :

1. Membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih lama, karena proses proyek harus dilakukan secara mendalam dan bertahap.
2. Menuntut kemandirian dan kedisiplinan siswa, sehingga bisa menjadi tantangan bagi siswa yang kurang terbiasa dengan belajar mandiri.

3. Membutuhkan kemampuan manajemen kelas yang kuat dari guru, agar setiap kelompok dapat bekerja secara efektif.
4. Memerlukan fasilitas dan sumber daya yang memadai, seperti alat, bahan, atau akses informasi yang relevan.
5. Berpotensi menimbulkan ketidakseimbangan kontribusi dalam kelompok, jika tidak diawasi dengan baik.
6. Penilaian proyek cenderung lebih kompleks, karena melibatkan proses dan produk akhir yang beragam.

Selain itu Menurut Setiawan dkk. (2021) menekankan bahwa PjBL masih menghadapi kendala teknis dan non-teknis dalam praktiknya diantara nya yaitu :

1. Perencanaan proyek memerlukan persiapan matang, sehingga menguras waktu guru.
2. Sumber belajar belum optimal, terutama pada sekolah daerah.
3. Motivasi siswa beragam, sehingga tidak semua siswa benar-benar terlibat aktif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan keberhasilan penerapan PjBL sangat bergantung pada kesiapan guru, fasilitas pendukung, serta kemampuan siswa dalam mengelola proses belajar yang menuntut kemandirian tinggi

2.4 Pembelajaran Geografi

Geografi merupakan ilmu yang mempelajari fenomena alam dan sosial di permukaan bumi beserta interaksinya. Menurut *National Council for Geographic Education* (2019), geografi adalah studi tentang tempat, ruang, dan hubungan

manusia dengan lingkungannya. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran geografi adalah proses interaksi antara guru dan siswa untuk memahami konsep-konsep keruangan, lingkungan, serta interaksi manusia dengan alam, yang diorganisasi secara sistematis melalui kurikulum sekolah.

Sudjana (2019) menegaskan bahwa pembelajaran geografi di sekolah bukan hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, analitis, serta sikap peduli lingkungan. Dengan demikian, pembelajaran geografi dapat dipahami sebagai usaha sadar yang dilakukan guru untuk membimbing siswa dalam memahami fenomena keruangan dan lingkungan hidup, serta mengembangkan kemampuan berpikir spasial, kritis, dan solutif.

Tujuan pembelajaran geografi di sekolah, menurut Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Dasar, adalah agar siswa:

1. Memahami konsep dasar geografi, fenomena alam, dan sosial di permukaan bumi.
2. Memiliki keterampilan berpikir spasial untuk menganalisis pola keruangan dan proses geografi.
3. Mampu mengaitkan pengetahuan geografi dengan permasalahan nyata di lingkungan sekitar.
4. Mengembangkan sikap peduli, tanggung jawab, dan partisipasi dalam menjaga lingkungan hidup.
5. Memiliki keterampilan pemecahan masalah serta kemampuan mengambil keputusan terkait isu-isu geografi, baik lokal maupun global.

Dengan tujuan tersebut, pembelajaran geografi diharapkan dapat membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang relevan untuk menghadapi tantangan abad ke-21.

Pembelajaran geografi memiliki karakteristik yang membedakannya dengan mata pelajaran lain. Menurut Sumarni (2020), pembelajaran geografi bersifat spasial karena selalu memperhatikan lokasi, distribusi, dan hubungan antarfenomena di ruang muka bumi. Selain itu, pembelajaran geografi juga bersifat ekologis karena menekankan hubungan timbal balik antara manusia dengan lingkungannya. Karakteristik lain adalah kewilayahan, yang berfokus pada karakteristik wilayah tertentu, serta komprehensif, karena mengkaji fenomena alam dan sosial secara terpadu sehingga bersifat multidisipliner. Karakteristik ini menjadikan pembelajaran geografi tidak hanya teoritis, tetapi juga aplikatif karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Pendekatan *Student Centered Learning* (SCL) dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran geografi. Melalui SCL, siswa diberi kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses belajar melalui diskusi, observasi, pemecahan masalah, maupun proyek lingkungan. Dengan demikian, pembelajaran geografi tidak lagi hanya berfokus pada hafalan konsep, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kepedulian lingkungan. Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan penguasaan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) serta pembentukan sikap peduli terhadap isu-isu global seperti perubahan iklim, urbanisasi, dan degradasi lingkungan.

2.5 Hasil Belajar

2.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar, selain hasil belajar kognitif yang diperoleh peserta didik.

Menurut Lathifah, Hardaningtyas, Pratama, dan Moewardi (2024) dalam jurnal DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik sebagai akibat dari keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Teori yang digunakan adalah teori belajar konstruktivisme, yang memandang bahwa belajar terjadi ketika peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman, interaksi sosial, serta proses berpikir kritis.

Dalam pendekatan konstruktivisme, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi mengolah, menghubungkan, dan menata ulang pemahaman mereka berdasarkan pengalaman sebelumnya. Keaktifan siswa seperti berdiskusi, bertanya, mengamati, dan memecahkan masalah berperan penting dalam meningkatkan kualitas pemahaman.

2.5.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setiap kegiatan belajar menghasilkan suatu perubahan yang khas sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat dicapai peserta didik melalui usahausaha sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, sehingga tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara optimal. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak sama karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilannya dalam proses belajar.

Menurut Slameto (2012) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

a. Faktor intern, meliputi:

1. Faktor jasmani Yang termasuk ke dalam faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.
2. Faktor psikologis Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar, yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.
3. Faktor kelelahan Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh, sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

b. Faktor ekstern, meliputi:

1. Faktor keluarga Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
2. Faktor sekolah Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini adalah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor ini meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat.

Faktor-faktor diatas sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Ketika dalam proses belajar peserta didik tidak memenuhi faktor tersebut dengan baik, maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang telah direncanakan, seorang guru harus memperhatikan faktor-faktor diatas agar hasil belajar yang dicapai peserta didik bisa maksimal.

2.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan konkret dan spesifik mengenai suatu konsep atau istilah dalam penelitian sehingga dapat diukur, diamati, atau dianalisis sesuai dengan konteks yang telah ditetapkan. Tujuannya adalah untuk menghindari

ambiguitas dan memastikan bahwa istilah yang digunakan memiliki makna yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.Dalam konteks penelitian, definisi operasional sering digunakan untuk menjelaskan bagaimana peneliti mendefinisikan dan memahami suatu konsep dalam kerangka penelitian yang dilakukan. Definisi ini membantu peneliti dan pembaca memahami batasan dan cara kerja penelitian tersebut.

1. Pendekatan *Student Centered Learning* (SCL)

   Student Centered Learning (SCL) adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Dalam penelitian ini, SCL dioperasionalkan melalui penerapan metode diskusi, kerja kelompok, presentasi, observasi, dan pemecahan masalah dalam pembelajaran Geografi. Indikatornya meliputi: keterlibatan aktif siswa, interaksi dua arah antara guru dan siswa, partisipasi dalam kerja kelompok, serta kemampuan siswa menghubungkan materi dengan fenomena nyata di lingkungan SMA Negeri 1 Rambah.

2. *Project Based Learning*

   Project Based Learning (PjBL) berakar pada konstruktivisme dan *learning by doing*, mengorganisasi pembelajaran di sekitar pertanyaan menantang untuk menghasilkan produk autentik. Inti PjBL mencakup inquiry bermakna, kolaborasi, *voice & choice*, asesmen formatif berkelanjutan, refleksi, dan presentasi publik—dijalankan melalui perancangan proyek–rubrik, pelaksanaan penyelidikan–pembuatan produk, umpan balik–revisi, dan publikasi. Selaras dengan *student-centered*

learning, PjBL menempatkan siswa sebagai aktor utama yang otonom dan aktif, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Dengan demikian, PjBL memperkuat pemahaman konseptual, keterampilan abad ke-21, dan transfer belajar ke konteks nyata, dengan prasyarat manajemen waktu dan penilaian autentik yang terencana di SMA Negeri 1 Rambah.

3. Pembelajaran Geografi

Pembelajaran Geografi adalah proses belajar mengajar yang memfasilitasi siswa untuk memahami konsep-konsep geosfer, hubungan manusia dengan lingkungannya, serta keterampilan berpikir spasial. Dalam penelitian ini, pembelajaran Geografi difokuskan pada topik sesuai kurikulum SMA, dengan penekanan pada kegiatan analisis fenomena lingkungan, studi kasus, dan observasi lapangan sederhana di SMA Negeri 1 Rambah.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang dialami peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang tampak dalam peningkatan kemampuan, pengetahuan, maupun keterampilan tertentu sesuai tujuan pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diajarkan serta kemampuannya dalam menyelesaikan soal atau tugas yang diberikan guru.Dalam penelitian ini, hasil belajar dioperasionalkan sebagai skor atau nilai yang diperoleh siswa dari tes evaluasi setelah proses pembelajaran berlangsung di SMA Negeri 1 Rambah.

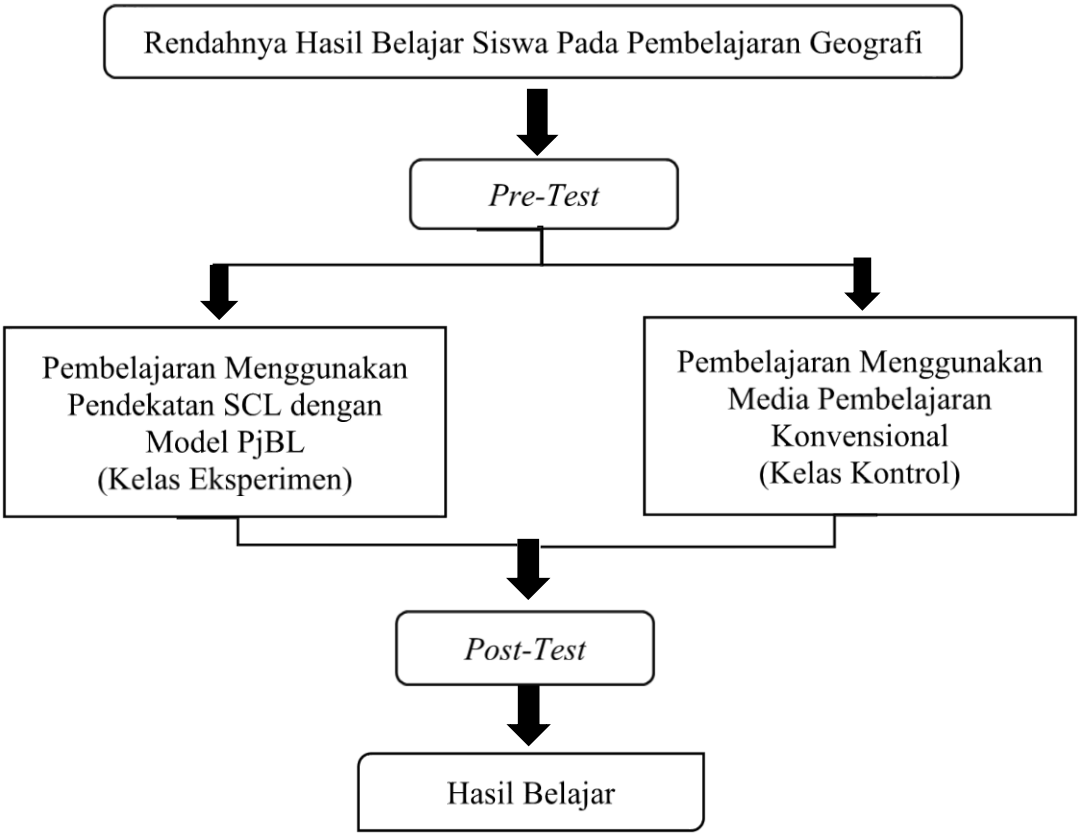
2.7 Kerangka Konseptual

Secara umum kerangka berfikir adalah gambaran tentang inti alur pikiran dan penelitian, bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi keseluruhan dari penelitian ini. Pembelajaran merupakan suatu proses yang terencana untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam pembelajaran geografi, strategi yang digunakan guru sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami konsep, mengembangkan keterampilan berpikir spasial, serta menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan. Salah satu strategi yang dianggap relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 adalah *Student Centered Learning* (SCL).

Student Centered Learning menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, di mana siswa diberi ruang untuk berpartisipasi aktif melalui diskusi, kerja kelompok, pemecahan masalah, maupun proyek berbasis fenomena geografi. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memotivasi siswa agar terlibat penuh dalam proses pembelajaran.

Penerapan strategi SCL di SMAN 1 Rambah diharapkan mampu membuat pembelajaran geografi menjadi lebih aktif, inovatif, dan bermakna. Dengan terlibat secara langsung, siswa tidak hanya memahami konsep-konsep geografi secara teoritis, tetapi juga mengaitkannya dengan realitas kehidupan sehari-hari. Proses ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta menghasilkan hasil belajar yang lebih optimal.

Untuk lebih jelas, maka penulis menyajikan kerangka konseptual dalam bentuk bagan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Skema Kerangka Konseptual

2.8 Hipotesis

Hipotesis adalah gagasan awal yang perlu diuji dan bersifat temporer atau spekulasi yang tidak selalu benar. Hipotesis adalah keyakinan logis bahwa ada kemungkinan suatu masalah dapat diselesaikan. Namun, hipotesis hanya dapat diterima sebagai benar jika diuji dengan bukti yang relevan.

1. Hipotesis Alternatif (Ha) : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan strategi *Student Centered Learning* (SCL) dengan model *Project*

Based Learning (PjBL) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Geografi di SMAN 1 Rambah.

2. Hipotesis Nol (Ho) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan strategi *Student Centered Learning* (SCL) dengan model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Geografi di SMAN 1 Rambah.

2.9 Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian oleh Siti Florensia Medeti dan Yurni Suasti (2023) berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan Pendekatan *Student Centered Learning* terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa di SMA". Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dengan Pendekatan *Student Centered Learning* dapat meningkatkan hasil belajar geografi siswa karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proyek yang menuntut siswa untuk mencari informasi, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil kerja mereka sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik. Persamaan nya sama sama meneliti pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui penerapan *Student Centered Learning* dan *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan nya penelitian Siti Florensia Medeti dan Yurni Suasti (2023) memiliki objek penelitian pada siswa SMA di SMA N 15 Padang, sedangkan penelitian ini memiliki objek penelitian pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Rambah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ulva Ria Irvan et all. (2022) dengan judul "Implementasi *Student Centered Learning* (SCL) Materi Olimpiade Sains Nasional (OSN) Kebumian di SMA Negeri 8 Gowa, Sulawesi Selatan". Penelitian ini menemukan bahwa penerapan SCL pada materi Kebumian dalam OSN berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui pendekatan yang lebih eksploratif dan berbasis aktivitas siswa sendiri. Persamaan nya sama sama meneleiti tentang SCL sedangkan perbedaan nya penelitian oleh Ulva Ria Irvan berfokus pada materi OSN Kebumian, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran Geografi di kelas reguler SMA.
3. Penelitian oleh Hanik Mahliatussikah et al. (2022) berjudul "Penerapan metode pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) dalam pembelajaran di SDN Kedungpeluk 2 Sidoarjo". Dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, penelitian ini menunjukkan bahwa metode SCL—melalui belajar sambil bermain, diskusi kelompok, kooperatif, dan proyek—berhasil meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar siswa. Persamaan nya sama sama meneliti *Student Centered Learning*. Perbedaannya penelitian Hanik Mahliatussikah et al. (2022) dilakukan di tingkat sekolah dasar, sementara penelitian ini dilakukan di tingkat SMA (SMAN 1 Rambah).
4. Penelitian Risyanto et al. (2024) dengan judul "Efektivitas Pendekatan *Student Centered Learning* dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran". Persamaan nya sama sama

meneliti pendekatan SCL dengan metode penelitian kuantitatif. Perbedaan nya Penelitian Risyanto et al menggunakan penerapan pendekatan pada mahasiswa, sedangkan penelitian ini meneliti hasil belajar siswa di kelas xi dengan pendekatan*Student Centered Learning* (SCL).

5. Penelitian Bambang Hermanto dan Siful Arifin. (2023) berjudul "Pengaruh Metode *Student Centered Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Arab". Melalui desain kuasi-eksperimen, Metode ini terbukti signifikan meningkatkan keterampilan berbahasa arab siswa. Persamaan nya sama sama meneliti tentang *Student Centered Learning* dengan metode kuasi eksperimen. Perbedaan nya Penelitian Bambang Hermanto dan Siful Arifinfokus pada pengaruh metode *Student Centered Learning* pada kemampuan bahasa arab siswa, sedangkan penelitian ini melihat pengaruh pada hasil belajar siswa pada pembelajaran Geografi di SMA.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Menurut Sugiyono (2015:13) menyatakan "pendekatan kuantitatif merupakan penelitian berupa angka dan di analisis menggunakan statistik. Pendekatan dan jenis penelitian ini dgunakan karena dianggap sesuai dengan tujuan penelitian dan data yang akan dikumpulkan. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan menguji pengaruh penerapan strategi *Student Centered Learning* (SCL) terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Geografi. Metode eksperimen semu digunakan karena peneliti tidak dapat mengontrol semua variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen, namun tetap memungkinkan

Metode penelitian kuantitatif *quasi eksperimen* adalah suatu desain penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan (variabel independen) terhadap hasil (variabel dependen), namun dengan keterbatasan dalam mengontrol variabel luar karena menggunakan kelompok yang sudah ada atau tidak dapat dibentuk secara acak. Ahli seperti mendefinisikan metode ini sebagai pengembangan dari desain eksperimen sungguhan (*true experimental design*) yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak mampu mengontrol variabel luar secara penuh.

Tabel 3.1 Desain penelitian yang akan dilaksanakan

Kelas	Pretest	Perlakuan	Post-test
Kelas Ekperimen	T1	X	T2
Kelas Kontrol	T1	-	T2

Sumber : Lutfi, 2006:72

Keterangan:

X : Pembelajaran dengan Pendekatan SCL dengan model PjBL

- : Pembelajaran konvensional

T1 : Pemberian pre-test

T2 : Pemberian post-test

Sumber: Lutfi, 2006

3.2 Waktu dan Tempat

3.2.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini di lakukan pada bulan November 2025-Januari 2026 di SMAN 1 Rambah Kabupaten Rokan Hulu.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menegah Atas Negeri / SMAN 1 Rambah, Kabupaten Rokan Hulu.

Tabel 3.2 Jadwal dan Target Penelitian

No	Kegiatan	2025-2026						
		Agst	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1.	Observasi ke sekolah							
2.	Pengajuan judul dan pembuatan proposal							
3.	Pembuatan Proposal							
4.	Seminar Proposal							
5.	Melakukan Penelitian							
6.	Seminar Hasil							
7.	Ujian Komprehensif							

Sumber : Dokumen rencana penelitian penulis (2025)

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran, kuantitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya (Sudjana, 1992:6)

Populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh siswa kelas XI yang mengambil mata pelajaran geografi yang terdiri dari kelasXI D1, XI D2 & XI E di SMAN 1 Rambah Kabupaten Rokan Hulu yang dijabarkan dalam tabel berikut :

Tabel 3.3 Populasi siswa

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelas XI D1	36 Siswa
2.	Kelas XI D2	35 Siswa
3.	Kelas XI E	33 Siswa
Jumlah		**104 Siswa**

Sumber : Guru geografi SMAN 1 Rambah.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2012:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimilki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil adalah seluruh siswa kelas XI D1 yang berjumlah 36 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan seluruh siswa kelas XI D2 yang berjumlah 35 orang sebagai kelas kontrol. Sampel dipilih dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*, dimana dipilih atas pertimbangan jumlah siswa yang hampir sama dan kemampuan siswa relatif sama dilihat dari nilai rata-rata siswa. Sampel dalam penelitian ini dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.4 sampel siswa kelas eksperimen dan kontrol

Kelas	Laki Laki	Perempuan	Jumlah
XI D1	15	21	36
XI D2	16	19	35

Sumber : Guru geografi SMAN 1 Rambah

3.4 Jenis dan Sumber Data

Adapun jenis dan sumber data yang diteliti lakukan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

a. Jenis data

Penelitian yang dilakuakan merupakan penelitian lapangan *(field research)* yang mana data yang diperoleh berasal dari hasil pengamatan langsung ke sekolah SMA Negeri 1 Rambah.

b. Sumber Data

1. Data Primer

Data Primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau data yang pertama kali di dapat. Dalam penelitian ini peneliti memproleh data dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru SMA Negeri 1 Rambah.

2. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang berasal dari sumber kedua yang bisa diperoleh dari melalui buku, jurnal, skripsi, dan artikel yang di dapat dari website yang berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Dalam penelitian ini peneliti memproleh sumber pendukung dari guru-guru SMA terkhusus pada guru mata pelajaran Geografi.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian ekpserimen jadi dalam mengumpulkan data dapat dilakukan dengan cara Tes dan pengamatan atau observasi dan didukung dengan dokumentasi.

1. Tes

Riduwan (2012:76) menformulasikan pengertian tes sebagai pengumpul data sebagai barikut: Tes sebagai pengumpul adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.Sangadji (2010:150)

Untuk mengukur ada tidak besarnya kemampuan objek yang diteliti menggunakan tes. Tes yang dilakukan yaitu berupa tes tertulis yang

digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana hasil peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol didalam mata pelajaran Geografi. Tes ini dilakukan dua tahapan, yaitu pada pretest dan posttest.

2. Pengamatan atau observasi

Observasi dilakukan untuk melihat ketercapaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan student centereed learning di kelas, artinya observasi dilakukan untuk mengetahui apakah langkah kegiatan pembelajaran dengan *Student Centered Learning* sudah dilaksanakan atau belum dan observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan *Student Centered Learning*.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dengan mencatat data selama observasi dan pelaksanaan penelitian yang dikumpulkan berupa dokumen sekolah, keadaan sekolah, jumlah peserta didik serta sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran selama penelitian dilaksanakan.

3.6 Instrumen Penelitian

Didalam penelitian kuantitatif ini, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal objektif yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas xi di SMA Negeri 1 Rambah.

Menurut Heru Kurniawan(2021) Instrumen penelitian merupakan alat apapun yang mungkin di gunakanoleh peneliti untuk mengumpulkan atau memproleh data, mengukur data, dan menganalisis data yang relevan dengan subjek atau masalah penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif.Data yang dikumpulkan harus valid agar dapat menunjang keberhasilan penelitian tersebut. Adapun langkah-laangkah dalam mendapatkan instrument yang baik adalah sebagai berikut.

1. Tes

Tes digunakan dalampenelitian ini yaitu untuk mendapatkan jawaban yang akan dijadikan dasar di dalam penetapan skor atau hasil. Adapun bentuk tes yang peneliti gunakan dalam penelitian ini merupakan tes objektif, yaitu berbentuk pilihan ganda. Soal pilihan ganda berbentuk adalah bentuk tes mempunyai jawaban yang benar dan paling benar masing-masing item pada soal pilihan ganda ini terdiri dari empat jawaban seperti (a, b, c, d) dengan jawaban yang benar yang salah. Langkah-langkah dalam menyusun tes adalah sebagai berikut.

a. Membuat kisi-kisi soal. Sebelum menyusun soal tes, langkah pertama yang harus peneliti lakukan adalah menyusun kisi-kisi soal tes. Penyusunan kisi-kisi soal tes berguna untuk memudahkan dalam penyusunan soal tes dan diharapkan ada kesesuaian antara tujuan indikator dengan materi pembelajaran.

b. Melakukan uji coba tes. Untuk memperoleh instrumen tes yang baik, maka soal-soal tersebut diuji cobakan agar dapat diketahui valid atau tidaknya, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

c. Melakukan validitas soal. Validitas soal bertujuan untuk melihat bisa atau tidaknya soal untuk di uji. Hasil validitasnya adalah perbaikan pada bahasa dan simbol yang digunakan pada soal dan alternatif jawaban, selanjutnya penyusunan antara kisi-kisi soal dan pemahaman konsep.

2. Uji Coba Instrumen

Adapun tes yang digunakan terlebih dahulu pada uji coba ini yaitu untuk menentukan validitas, reabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda soal.

a. Validitas

Uji validitas yaitu suatu uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau validnya tidaknya suatu kusioner.

Ada pun uji validitas ini bertujuan untuk melihat seberapa tepat variabel yang digunakan dalam penelitian. suatu penelitian dapat dikatakan valid apabila mampu memberikan hasil atas apa yang benar-benar ingin diukur.

Teknik uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji valid instrumen dengan menggunakan teknik rumus *koleras Product moment* (Arikunto, 2018:87).

Berikut rumus penelitian yang mennggunakan rumus koleras Product moment:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r : koefesien korelasi

n : Jumlah responden

∑xy : Jumlah perkalian skor jawaban suatu item dengan total skor

∑x 2 : Jumlah skor item instrumen

∑y : Jumlah skor jawaban

Suharsimi Arikunto (2012:89) mengungkapkan kriteria validitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Validitas

Tingkat Reabilitas	Kategori
0,80−1,00	Sangat Tinggi
0,60−0,80	Tinggi
0,40−0,60	Cukup
0,20−0,40	Rendah
0,00−0,20	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto , 2012:89

b. Reabilitas

Menurut Arikunto (2013: 238) Reabilitas adalah suatu instrumen cukup dapat dipercayakan untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Untuk menguji reabilitas digunakan rumus Alpha Cronbach yaitu:

$$R11 = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan:

R11 = Reabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan

∑σ1 b = Jumlah varian butir

Dlt = Varian total

Instrumen dapat dikatakan reliabel (handal) apabila nilai **α** sebesar 0,6 dan apabila kurang dari 0,6, secara umum mengidentifikasi kehadalan konsistensi internal yang tidak memuaskan.

Tabel 3.6 Kriteria indeks relibilitas

No	Interval	Kriteria
1.	<0,200	Sangat rendah
2.	0,200−0,399	Rendah
3.	0,400−0,599	Cukup
4.	0,600−0,799	Tinggi
5.	0,800−1,00	Sangat Tinggi

Sumber : (Arikunto.1993)

c. Tingkat kesukaran soal

Tingkat kesukaran soal merupakan peluang yang berfungsi untuk menjawab benar suatu tingkat kemampuan atau bisa juga dikatakan untuk mengetahui sebuah soal itu tergolong mudah atau sukar. Tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukan sukar atau mudahnya

sesuatu soal. (Arikunto, 1999:207).Untuk menghitung tingkat kesukaran tiap butir soal digunakan persamaan:

P= J/B

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

J = Jumlah seluruh siswa

Jika makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut. Namun sebaliknya, makin besar indeks yang diperoleh, makin mudah soal tersebut.

Tabel 3.7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

P-P	Klasifikasi
0,00-0,29	Soal sukar
0,30-0,69	Soal sedang
0,70-1,00	Soal Mudah

Sumber: (Arikunto;1999:210)

3.7 Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Pengujian dilakukan pada nilai pretest dan posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. “Uji normalitas ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* yang dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan taraf signifikan 0,05.

Apabila signifikasi > 0,05 maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal "(Duwi Priyatno, 2009: 28).

Pengujian dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov–Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS pada taraf signifikansi 0,05.Secara matematis, rumus dasar Kolmogorov–Smirnov adalah sebagai berikut:

$$D = \max |F_o(x) - F_t(x)|$$

Keterangan:

D = nilai statistik Kolmogorov–Smirnov

Fo(x) = distribusi kumulatif empiris

Ft(x) = distribusi kumulatif teoritis (normal)

Kriteria keputusan:

Sig > 0,05 → data berdistribusi normal

Sig < 0,05 → data tidak normal

2. Uji Homogenitas Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah dua atau lebih kelompok data dari populasi adalah homogen atau tidak homogen, yaitu dengan cara membandingkan variansnya. Dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas < 0,05, maka dinyatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen).

"Apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05 maka dinyatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama atau homogeny" (Duwi Priyatno, 2009: 31). Perhitungan ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Pengujian dilakukan menggunakan *Levene Test* dalam aplikasi SPSS.Rumus dasar Levene Test adalah sebagai berikut:

$$W = \frac{(N-k)}{(k-1)} \cdot \frac{\sum_{i=1}^{k} N_i (Z_{i\cdot} - Z_{\cdot\cdot})^2}{\sum_{i=1}^{k} \sum_{j=1}^{N_i} (Z_{ij} - Z_{i\cdot})^2}$$

Keterangan:

N = jumlah total sampel

k = jumlah kelompok

Kriteria keputusan:

Sig > 0,05 → varians data homogen

Sig < 0,05 → varians data tidak homogen

3. Uji Data

Data dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji hipotesis menggunakan uji t. Rumus-rumus statistik deskriptif yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Mean (Rata-rata)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

b. Median

$$Me = \left(\frac{N}{2}\right)_{\text{urutan data}}$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum(X - \bar{X})^2}{N-1}}$$

1) Analisis Statistik Deskriptif

Analisis ini digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskrpsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dengan mendeskripsikan hasil *pretest* dan *posttest* siswa dalam penerapan *Student Centered Learning* dengan model *Project Based Learning* di kelas XI SMA Negeri 1 Rambah Kabupaten Rokan Hulu. Untuk itu, maka akan dilakukan perhitungan ratarata untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS for windows. (Duwi Priyatno, 2016)

2) Uji Hipotesis Menggunakan Uji t

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian hipotesis uji t menggunakan bantuan program IBM SPSS for

Windows, yaitu dengan membandingkan signifikansi hitung masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat dengan taraf signifikansi 5%.Rumus dasar pengujian adalah sebagai berikut:

Kaidah pengambilan keputusan dalam uji t dengan SPSS

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_p\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

apabila :

a. Probabilitas > taraf signifikan (5%), maka Ho diterima dan ha ditolak.
b. Probabilitas < taraf signifikan (5%), maka Ho ditolak dan ha diterima.(Duwi Priyatno, 2016)