

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki beragam makna di kalangan para ahli. Priansa yang dikutip oleh (Julaeha & Erihardiana, 2022) menyatakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang dipergunakan untuk acuan dalam melaksanakan kegiatan kerja atau sebuah gambaran sistematis dalam kegiatan proses belajar sehingga membantu peserta didik dalam belajar dan tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Pendapat lain dikemukakan oleh Trianto (Julaeha & Erihardiana, 2022) yang menyatakan model pembelajaran sebagai perencanaan atau suatu pola yang dipergunakan sebagai dasar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas atau dilingkup lain seperti tutor.

Kerangka konseptual sebagai dasar dalam mendefinisikan model pembelajaran, juga diungkapkan oleh Saefuddin dan Berdiati (Julaeha & Erihardiana, 2022) dengan penjabarannya yaitu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan dipergunakan sebagai dasar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kerangka konseptual dipergunakan oleh pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran. Terakhir, pendapat yang dikemukakan oleh Sukmadinata dan Syaodih Trianto (Julaeha & Erihardiana, 2022) yang menjabarkan model pembelajaran yaitu rancangan (desain) yang

menjabarkan secara rinci mengenai penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran sehingga adanya perubahan lebih baik pada diri peserta didik.

Model belajar akhirnya dicirikan oleh Hamiyah dan Jauhar Trianto (Julaeha & Erihardiana, 2022), yang terdiri dari :

- a. Mengacu kepada teori pendidikan dan teori belajar tertentu.
- b. Memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- c. Dapat dipergunakan sebagai panduan untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas.
- d. Memiliki perangkat bagian model seperti sintaks, prinsip reaksi, sistem sosial dan sistem pendukung.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik secara langsung, maupun tidak langsung.

Mengacu pendefinisian dari para ahli sebelumnya, akhirnya model belajar dapat dimaknai sebagai sebuah pedoman dasar dalam bentuk kerangka konseptual yang dipergunakan oleh pengajar untuk melaksanakan kegiatan belajar-mengajar dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Kerangka konseptual dirincikan berupa pedoman tertentu seperti sintaks, prinsip, sampai sistem pendukung yang dapat dipergunakan.

2. Macam-Macam Model Pembelajaran

(Sutikno, 2019) dalam bukunya yang berjudul “*Metode dan Model-Model Pembelajaran, Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*”, menjabarkan model pembelajaran memiliki beragam macam, yang terdiri dari : (1) Model

Bermain Peran (*Role Playing*); (2) Model Investigasi Kelompok (*Group Investigation*); (3) Model Penelitian Sosial (*Social Inquiry*); (4) Model Latihan Laboratoris; (5) Model Jigsaw; (6) Model Penelitian Jurisprudensial; (7) Model Simulasi Sosial (*Social Simulation*); (8) Model Pembelajaran Pemecahan Masalah; (9) Model Latihan Penelitian (*Inquiry Training Model*); (10) Model Pembelajaran Komunikasi Interaktif; (11) Model Pembelajaran Berbasis TIK; (12) Model Tim Peserta Didik Kelompok Prestasi (*Student Teams Achievement Divisions*); (13) Model Pembelajaran Berbasis Portofolio; (14) Model Pembelajaran Membuat Pasangan (*Make a Match*); (15) Mencari Informasi (*Information Search*); (16) Mensortir Kartu (*Card Sort*); (17) Kekuatan Berpasangan (*The Power of Two*); (18) Model Pembelajaran Tongkat Berbicara; (19) Model Pembelajaran Matematika Realistik; (20) Model Debat; (21) Model Bermain dan Musik; (22) Model Pertunjukan Sulap (*Magic Show*); dan (23) Model “SOBRY”.

2.2 Project Based Learning (PjBL)

1. Pengertian Project Based Learning (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) didefinisikan secara komprehensif oleh *The George Lucas Educational is Foundation* yang dikutip oleh (Nababan, Marpaung, & Koresy, 2023), yaitu :

a. Based learning is curriculum fueled and standards based

Project Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menghendaki adanya standar isi dalam kurikulumnya. Mulanya terdapat proses *inquiry* dengan

memunculkan pertanyaan penuntun yang menjadikan peserta didik melakukan sebuah proyek kolaboratif dengan mengintegrasikan keseluruhan materi biologi kurikulum. Pertanyaan yang sudah terjawab, menjadikan peserta didik mampu melihat garis besar dan prinsip atas sebuah disiplin yang dikajinya.

- b. *Project-based learning asks a question or process a problem that each student can answer*

Project Based Learning (PjBL) menjadikan pengajar perlu menciptakan sebuah pertanyaan penuntun (*a guiding question*) kepada peserta didik. Nantinya, peserta didik akan mengolah pertanyaan menyesuaikan dengan gaya belajar yang dimiliki. Peserta didik dapat melakukan berbagai eksperimen untuk menjawab pertanyaan penuntun melalui kolaborasi dengan peserta didik lainnya.

- c. *Project based learning asks students to investigate issues and topics addressing real-world problems while integrating subjects across the curriculum*

Project Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menuntut peserta didik membuat sebuah “penghubung” antar berbagai subjek materi. Melalui pendekatan yang holistik, peserta didik akan mengetahui subjek materi secara mendalam dan berharga untuk atensi dan usaha peserta didik.

- d. *Project-based learning is a method that fosters abstract, intellectual tasks to explore complex issues*

Project Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang bertumpu kepada pemahaman. Pemahaman yang dimaksud terbentuk melalui eksplorasi, penilaian, interpretasi, sampai sintesis informasi melalui berbagai macam cara.

Pendapat lainnya mengenai definisi *Project Based Learning* (PjBL) diungkapkan oleh Gilbahar dan Tinmaz yang dikutip oleh (Arlina et al., 2023), yaitu suatu strategi yang dapat mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran. Melalui pembuatan proyek, menjadikan proses belajar banyak bertumpu kepada siswa, kolaborasi, dan kemandirian mereka untuk menjawab serta mengintegrasikan berbagai materi dalam menjawab masalah yang ada. Daryanto yang dikutip (Arlina et al., 2023), lebih menyederhanakan kembali definisi dari *Project Based Learning* (PjBL) yaitu strategi pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media.

Beragam pendefinisian yang telah diungkapkan sebelumnya, menjadikan *Project Based Learning* (PjBL) disimpulkan sebagai pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai dasar dalam kegiatan belajar. Prosesnya diawali dengan sebuah pertanyaan panduan yang menjadikan peserta didik perlu aktif dan melakukan kolaborasi dengan peserta didik lain, sehingga pertanyaan yang diajukan dapat terjawab.

2. Keunggulan *Project Based Learning* (PjBL)

(Simeru et al., 2023) dalam bukunya yang berjudul “*Model-Model Pembelajaran*” menjabarkan keunggulan dari model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), yang terdiri dari :

- a. Model pembelajaran sudah terintegrasi dengan kurikulum sehingga tidak perlu penambahan dalam pelaksanaannya.
- b. Peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan nyata dan mempraktikkan strategi yang otentik dan disiplin.
- c. Peserta didik bekerja secara kolaboratif dalam memecahkan masalah yang penting bagi mereka.
- d. Teknologi sudah dimasukkan sebagai media untuk melakukan penemuan, kolaborasi, dan komunikasi dalam mencapai tujuan belajar yang penting dengan cara baru.
- e. Meningkatkan kolaborasi guru dalam merancang serta mengimplementasikan proyek tanpa adanya batasan geografis atau waktu.

3. Kelemahan *Project Based Learning* (PjBL)

(Simeru et al., 2023) dalam bukunya yang berjudul “*Model-Model Pembelajaran*” juga menjabarkan kelemahan dari model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), yang terdiri dari :

- a. Membutuhkan banyak waktu serta biaya.
- b. Membutuhkan banyak media dan sumber belajar.
- c. Membutuhkan kesiapan baik dari guru dan siswa dengan kesamaan pola pikir yaitu sama-sama ingin belajar dan berkembang.
- d. Kekhawatiran siswa yang hanya menguasai satu topik tertentu dalam proyek yang sedang dikerjakan.

- e. Perbedaan topik menjadikan siswa tidak dapat memahami keseluruhan proyek.
- f. Apabila terjadi kepasifan, akan menjadi penghambat dan kesulitan dalam mengumpulkan data.

4. Macam-Macam *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) memiliki beragam jenis. Mengutip dari (Belajar Era Digital, 2023), macam PjBL (*Project Based Learning*) terdiri dari :

1) Model Proyek Kolaboratif

Model proyek kolaboratif membagi siswa dalam kelompok kecil yang akhirnya bekerja sama dalam menyelesaikan proyek. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang berbeda. Model ini, dapat meningkatkan kemampuan siswa seperti kolaborasi dan komunikasi.

2) Model Proyek Kompetisi

Model proyek kompetisi, menjadikan setiap kelompok harus bersaing dengan kelompok lainnya. Kompetisi akhirnya menuntut siswa untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proyek yang dibuat. Nantinya, proyek akan ditampilkan kepada guru atau juri. Model ini, dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas siswa dalam memecahkan masalah.

3) Model Proyek Sosial

Model proyek sosial dikaitkan langsung dengan permasalahan yang terjadi di lingkungan sosial. Siswa diharapkan mampu

mengidentifikasi permasalahan dan solusi yang tepat dari permasalahan tersebut. Model proyek sosial dapat meningkatkan kemampuan memimpin siswa, keterampilan sosial dan keterampilan penelitian.

4) Model Proyek Ilmiah

Kebalikan dengan model proyek sosial, model proyek ilmiah bertumpu kepada permasalahan ilmiah dan menyelesaikannya melalui cara yang ilmiah pula. Siswa harus merancang eksperimen dan mengumpulkan data dalam menyelesaikan permasalahan. Model proyek ilmiah dapat membantu siswa untuk berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan komunikasi.

5) Model Proyek Teknologi

Model proyek teknologi menjadikan siswa mampu mengembangkan teknologi baru atau inovatif. Siswa harus mampu memahami teknologi yang ada, mengidentifikasi masalah dan mencari solusi yang tepat. Siswa akhirnya dapat mengembangkan kemampuan teknologi disertai dengan keterampilan sosial.

5. Sintaks *Project Based Learning* (PjBL)

(Suhud, 2022) yang mengutip *The George Lucas Education Foundation*, menyatakan sintaks untuk PjBL (Project Based Learning), terdiri dari :

- 1) Penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential question*)

Pertanyaan esensial merupakan pertanyaan yang dapat memberikan penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan memiliki kriteria tidak mudah terjawab dalam sekali waktu dengan adanya waktu untuk investigasi mendalam untuk mencari jawaban. Kriteria lainnya yaitu pertanyaan bersifat terbuka (divergen), provokatif, menantang, membutuhkan keterampilan berpikir tinggi (*high order thinking*) dan memiliki kedekatan dengan kehidupan siswa.

2) Menyusun perencanaan proyek (*design project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara siswa dengan guru, sehingga siswa memiliki perasaan memiliki terhadap proyek yang sedang dikerjakan. Perencanaan berisikan aturan yang ditetapkan, pemilahan kegiatan dalam mendukung siswa untuk menjawab pertanyaan, serta penentuan alat atau media yang dipergunakan dalam menyelesaikan proyek.

3) Menyusun jadwal (*create schedule*)

Jadwal juga ditentukan secara kolaboratif antara guru dan siswa, yang terdiri dari beberapa aktivitas, yaitu : 1) pembuatan jadwal penyelesaian proyek; 2) menentukan batas akhir penyelesaian proyek; 3) pengarahan siswa dalam perencanaan yang sesuai dengan mereka; 4) melakukan bimbingan dan pengarahan siswa di saat mereka melakukan tindakan di luar dari proyek; 5) memberikan arahan untuk siswa menjelaskan tentang cara pemilihan waktu.

- 4) Memantau siswa dan kemajuan proyek (*monitoring the students and progress of project*)

Pemantauan dilakukan oleh guru selama proyek berlangsung. Guru memberikan fasilitas sekaligus mentor bagi setiap aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Setidaknya, guru melakukan pencatatan dalam setiap proses dari kegiatan yang dilakukan.

- 5) Penilaian hasil (*asses the outcome*)

Penilaian dikaitkan dengan guru menilai ketercapaian standar kompetensi dari proyek yang berlangsung. Peran guru juga mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberikan umpan balik dan memberikan pengarahan terhadap strategi pembelajaran berikutnya.

- 6) Evaluasi pengalaman (*evaluation the experience*)

Akhir pembelajaran ditutup dengan refleksi yang dilakukan oleh guru dan siswa dari proyek yang sudah dikerjakan. Siswa akan ditanya mengenai perasaan baik secara individu maupun kelompok pada saat mengerjakan proyek. Guru akhirnya mengembangkan perasaan tersebut dalam diskusi yang nantinya dapat memperbaiki kinerja pembelajaran. Refleksi yang dibuat juga menjadikan adanya temuan baru (*new inquiry*) terhadap permasalahan yang diajukan pada awal pembelajaran.

2.3 Biologi

1. Hakikat Biologi

Biologi dirunut dari katanya, berasal dari Bahasa Yunani yaitu “*bios*” yang bermakna kehidupan dan “*logos*” yang bermakna ilmu. Apabila kedua kata tersebut digabungkan, memiliki makna cabang ilmu yang mempelajari kehidupan dan proses kehidupan. Dwidjoseputro yang dikutip (Rahmawati, 2016) menyatakan biologi sebagai ilmu pengetahuan yang memiliki pendekatan tersendiri yaitu metode ilmiah. Umumnya pembelajaran dilakukan melalui eksperimen dan observasi.

Sifat biologi yang memiliki kedekatan dengan kehidupan sehari-hari tidak hanya memiliki sifat konkret melainkan juga abstrak. Konsep konkret dikaitkan dengan pemahaman yang mudah diterima oleh siswa dikarenakan dapat dirasakan secara nyata oleh indra. Sedangkan, konsep abstrak seringkali sulit dijabarkan sehingga sulit dipahami oleh siswa dikarenakan tidak dirasakan langsung secara nyata oleh siswa. Kedua konsep tersebut akhirnya bersatu dalam biologi sehingga perlu adanya eksperimen dan observasi dalam menjawab permasalahan yang ada secara ilmiah (Putri, 2020).

2. Pembelajaran Biologi

(Rahmawati, 2016) menyatakan pembelajaran biologi setidaknya meliputi empat hal, yaitu produk, proses, sikap dan teknologi. Lebih jauh, Saptono *et.al* yang dikutip oleh (Rahmawati, 2016) menyatakan pembelajaran biologi memiliki peran penting kepada siswa dikarenakan adanya peningkatan kemampuan seperti pemahaman, penalaran

(*reasoning*), aplikasi konsep, berpikir analitik, dan peningkatan wawasan siswa terhadap kehidupan. Karenanya, pembelajaran biologi tidak hanya memberikan pengetahuan, melainkan adanya sikap ilmiah dan bernalar ilmiah.

Mengacu kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang dikutip oleh (Berman, 2018), pembelajaran biologi yang dilaksanakan, memiliki tujuan yaitu :

- a. Meningkatkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan kemampuan sebagai keindahan dan keteraturan ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, konsep dan prinsip biologi yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran terhadap adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara Biologi, lingkungan dan masyarakat.
- d. Melakukan inkuiri ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bersikap dan bertindak ilmiah serta berkomunikasi.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Meningkatkan pengetahuan, konsep dan keterampilan Biologi sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.”

2.4 Kompetensi Siswa

1. Pengertian Kompetensi

Kompetensi dirunut dari bahasanya, berasal dari Bahasa Inggris “*competence*” yang bermakna kecakapan atau kemampuan. Secara garis besar, kompetensi akhirnya merupakan perpaduan dari pengetahuan, perilaku dan keterampilan yang harus dimiliki oleh individu (baik guru maupun siswa) dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Broke and Stone yang dikutip (Maknun, 2016) menyatakan kompetensi sebagai “*descriptive of cualiative nature of teacher behavior appears to be enterily meaningful*”. Maknanya, kompetensi merupakan hakikat kualitatif dari perilaku guru atau tenaga kependidikan yang tampak sangat berarti.

Pengertian lainnya yaitu dikemukakan oleh Spencer & Spencer yang dikutip oleh (Yolando, 2019) dengan pernyataannya yaitu “*a competency is an underlying characteristic of an individua that is casually related to criterion-referenced effective and/or superior performance on a job or situation*”. Maknanya, kompetensi adalah karakteristik yang mendasari individu secara kasual terkait dengan kinerja efektif dan/atau superior yang direferensikan pada suatu pekerjaan atau situasi. Pendefinisian yang telah diungkap akhirnya menyimpulkan kompetensi sebagai kemampuan dari individu dari pengetahuan atau perilaku yang dimiliki terhadap pekerjaan yang dilakukan.

2. Jenis Kompetensi

Muslich yang dikutip oleh (Purnama, 2017) menyatakan kompetensi siswa terdiri dari 3 hal, yaitu kompetensi kognitif, kompetensi afektif dan

kompetensi psikomotorik. Berikut adalah rincian dari masing-masing kompetensi :

a. Kompetensi Kognitif

Kompetensi kognitif dapat dirinci kembali ke dalam beberapa tingkatan yang terdiri dari pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Keseluruhan tingkatan kompetensi kognitif akhirnya dipergunakan oleh peserta didik dalam memecahkan masalah dimulai dari mengetahui dan mengingat pengetahuan yang telah didapatkan sebelumnya, sehingga memunculkan evaluasi dan penilaian secara matang.

b. Kompetensi Afektif

Kompetensi afektif sendiri memiliki beberapa aspek di dalamnya seperti *receiving*, *responding*, *valuing*, *organising*, dan *characterising by value or value concept*. Masing-masing aspek memiliki perbedaan dalam penilaian yang dilakukan, sebagai contoh *receiving* dikaitkan langsung dengan kepekaan peserta didik dalam menerima stimulasi yang datang dari luar. Maknanya, kemampuan dalam memperhatikan suatu objek. Aspek lainnya yaitu *responding*, yaitu peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Kompetensi Psikomotorik

Kompetensi psikomotorik dikaitkan dengan persepsi baik fisik dan motorik. Umumnya bentuk dari kemampuan dari

kompetensi psikomotorik seperti membaca dan menulis. Bentuk dari kemampuan psikomotorik lainnya sendiri seperti melakukan tindakan sesuai dengan urutan langkah-langkah, melakukan peniruan, melakukan percobaan dan kesalahan sampai banyak melakukan pelatihan.

2.5 Soft Skills dan Hard Skills

1. Soft Skills

Soft Skills didefinisikan oleh Elfrindi yang dikutip oleh (Rizki, 2014) sebagai keterampilan atau kecakapan dengan penggunaan untuk individu, kelompok atau bermasyarakat. Melalui kecakapan *soft skills* akan terasa kehadirannya di tengah masyarakat. Umumnya bentuk dari keterampilan *soft skills* meliputi komunikasi, emosional, berbahasa, berkelompok, etika, moral, santun dan keterampilan spiritual.

Dikaitkan langsung dengan dunia pendidikan kemampuan *soft skills* sangat diperlukan guna siswa nantinya akan terjun ke dunia kerja atau industri. Mengacu kepada *Survey National of Colleges and Employee* dalam (Nisa Rizki, 2014) terdapat 19 kemampuan dari *soft skills* yang perlu dikuasai oleh siswa, yang terdiri dari komunikasi, kejujuran/integritas, bekerja sama, interpersonal, etos kerja yang baik, motivasi/inisiatif, mampu beradaptasi, analitikal, komputer, organisasi, orientasi detail, kepemimpinan, percaya diri, sopan/beretika, bijaksana, indeks prestasi, kreatif, humoris, dan kemampuan *entrepreneurship*.

2. *Hards Skills*

Hards Skills sendiri merupakan penguasaan terhadap ilmu pengetahuan, teknologi, keterampilan teknis yang berhubungan dengan bidang ilmunya. Islami yang dikutip oleh (Hardi, 2019) yaitu pengetahuan dan kemampuan teknis yang dimiliki seseorang. Penjabaran mengenai kemampuan teknis sendiri adalah dapat meliputi pengetahuan mengenai desain dan keistimewaan produk, mengembangkan sesuai dengan teknologi sampai menganalisis suatu produk dalam usaha disertai ide untuk produk atau layanan tersebut. Pendapat lainnya dikemukakan oleh Robbins yang dikutip oleh (Hardi, 2019) yaitu kemampuan intelektual (*intelektual ability*). Maknanya yaitu kemampuan yang dibutuhkan berbagai aktivitas mental berpikir, menalar dan memecahkan masalah.

Robbins yang dikutip (Hardi, 2019) juga merincikan kembali bentuk-bentuk dari *hard skills* seperti kecerdasan angka, pemahaman verbal, kecepatan persepsi, penalaran induktif, penalaran deduktif, visualisasi spasial dan daya ingat.

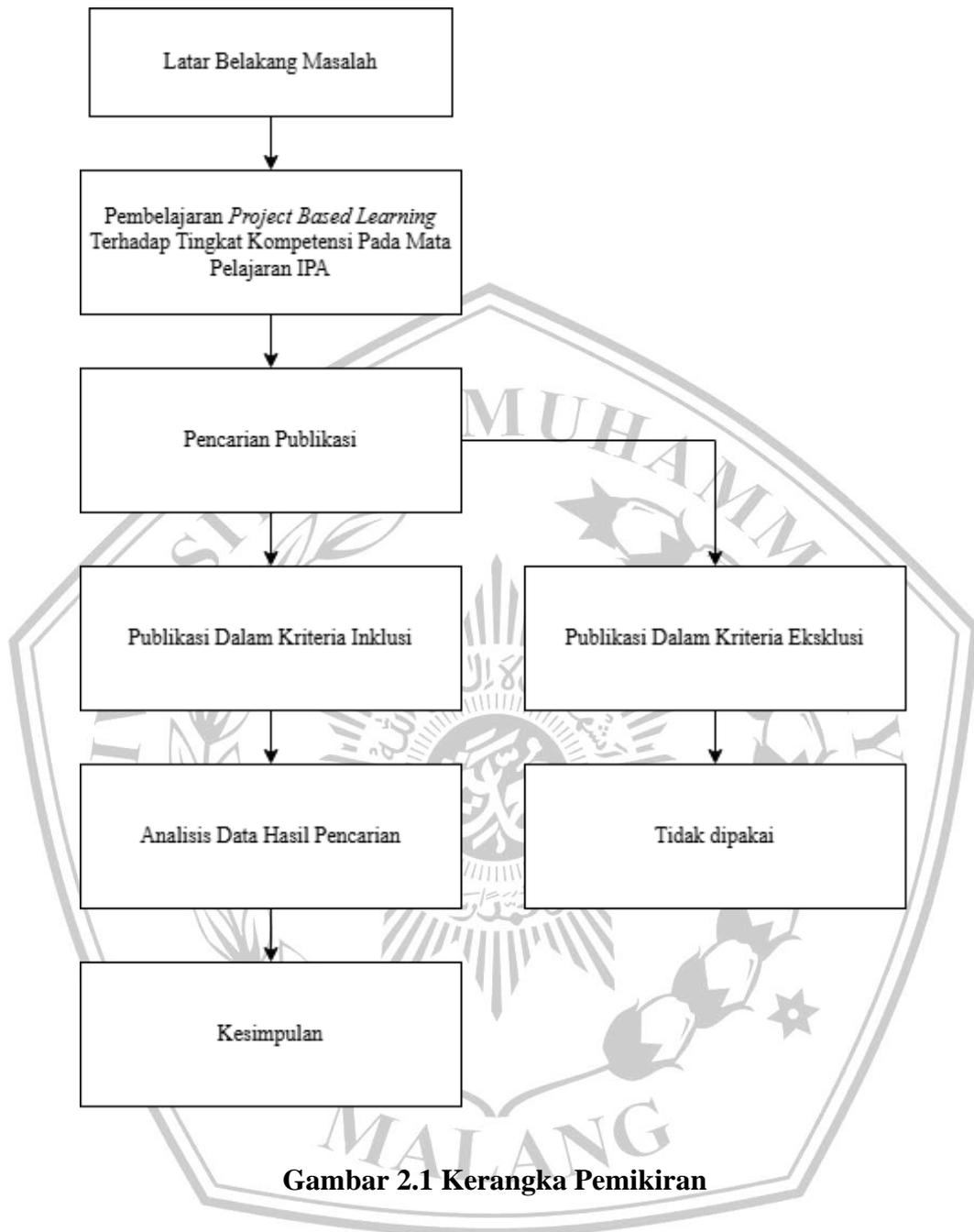
2.6 *Systematic Literature Review (SLR)*

Systematic Literature Review (SLR) yang juga dapat disebut sebagai *Systematic Review* merupakan metodologi yang dilakukan dalam mengumpulkan dan mengevaluasi hasil penelitian yang relevan tentang topik tertentu. SLR dipergunakan untuk mensintesis bukti ilmiah dalam menjawab pertanyaan penelitian dengan cara yang transparan dapat direplikasi. Keseluruhan bukti disintesis dari keseluruhan publikasi yang sudah tersebar. Melalui SLR, penelitian serupa dapat ditinjau kembali sehingga mengurangi risiko bias dan

meningkatkan transparansi publikasi. Bahkan, pendekatan SLR memiliki keunggulan dalam peninjau bukti secara objektif (Suprpto, 2023).

(Suprpto, 2023) menjabarkan tahapan dalam *Systematic Literature Review* (SLR) terdiri dari lima tahapan, yaitu (1) menetapkan tujuan *review* dan bukti yang nantinya dapat membantu menjawab tujuan *review*; (2) pencarian literatur; (3) penetapan kriteria inklusi; (4) penggabungan hasil pencarian; dan (5) penyimpulan dari keseluruhan hasil pencarian. Namun, tahapan yang ada akhirnya berkembang dan menjadi kerangka lainnya. Sebagai contoh SLR menggunakan kerangka PRISMA (*Preffered Reporting Items for Systematic Review and Meta Analysis*) yang membagi tahapan ke dalam empat proses yaitu *identification*, *screening*, *eligibility* dan *include* (Prilatama & Sopiah, 2023). Berkembangnya metode dalam penggunaan SLR akhirnya dapat disimpulkan karena pertanyaan penelitian dan tujuan dalam penelitian yang ingin dicapai.

2.7 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran