

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah suatu proses belajar secara sadar dalam memberikan dukungan dan bimbingan untuk peserta didik agar dapat tercapainya kedewasaan serta dapat mengembangkan dan menumbuhkan potensi fisik dan mental agar dapat mencapai tujuan yang mereka inginkan (Hiadayat & Abdillah, 2019). Dengan memberikan kualitas pendidikan yang baik, diharapkan peserta didik dapat tumbuh menjadi individu yang memiliki pemikiran dan kualitas diri yang baik. Pendidikan yang terus berkembang dari masa ke masa akan berdampak pada penyempurnaan-penyempurnaan yang terjadi dalam dunia pendidikan. Menciptakan pendidikan yang baik tidak terlepas dari terlaksananya pembelajaran di kelas yang baik oleh seorang tenaga pendidik. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan Pendidikan (Djamaluddin & Wardana, 2019). Pendidikan pada abad ke-21 telah mengedepankan penggunaan teknologi untuk menghasilkan proses pembelajaran yang lebih baik lagi.

Pembelajaran di era modern ini sangat erat kaitannya dengan penggunaan teknologi di dalamnya, dimana teknologi dapat membantu dalam perencanaan dan penerapan proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran tidak hanya untuk memberikan ilmu yang ada kepada peserta

didik tetapi peserta didik juga diharapkan bisa mengembangkan potensi-potensi yang ada di dalam dirinya. Pada aspek penting dalam proses pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran sekaligus didorong untuk mengembangkan kreativitas mereka. Namun, pencapaian tujuan tersebut akan menjadi tantangan yang signifikan apabila guru masih menerapkan pembelajaran konvensional. Rabina (2023) Pembelajaran konvensional biasanya memiliki interaksi yang minim baik antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan materi pelajaran. Aktivitas seperti diskusi, kolaborasi, dan pertukaran ide sering kali terbatas dalam prosesnya. Peserta didik lebih sering diarahkan untuk menghafal dan mengulang informasi daripada dilatih untuk menganalisis, mengevaluasi. Oleh karena itu guru berperan penting dalam melihat peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan membantu peserta didik. Guru adalah tenaga pendidik profesional yang mempunyai kemampuan membimbing, mendidik, memberi petunjuk, menilai, serta mengevaluasi peserta didik dalam mentransfer ilmu pengetahuan dari berbagai sumber belajar (Maemunawati & Alif, 2020). Pada abad ke-21, guru sebagai seorang tenaga pendidik harus bisa mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju. Guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai sarana penunjang pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru membutuhkan media pembelajaran sebagai alat atau sarana dalam pembelajaran.

Menurut Muhammad (2021) media pembelajaran adalah sesuatu bentuk sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik, dengan tujuan untuk memotivasi siswa sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran secara keseluruhan dan bermakna. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam terlaksananya suatu proses pembelajaran. Dengan adanya perkembangan pada media pembelajaran dapat membuat guru dapat menjalani proses pembelajaran yang lebih efektif. Kemajuan teknologi telah memperluas serta membuat penggunaan media pembelajaran menjadi lebih interaktif. Menurut Djamarah (dalam Cahyadi, 2019) ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat diklasifikasikan, yaitu Media auditif, Media visual, Media audiovisual. Dari ketiga jenis media pembelajaran, media visual menjadi salah satu media yang dapat dipilih karena bisa menampilkan pembelajaran berbasis visual yang menarik dan unik.

Menurut Djamarah (dalam Cahyadi, 2019) Media visual adalah jenis media yang menggunakan indera penglihatan sebagai komponen utama. Media visual memiliki berbagai bentuk yang salah satunya adalah media grafis. Media grafis merupakan salah satu bentuk media visual yang menyampaikan pesan dengan menggunakan simbol-simbol visual. Media ini berfungsi dalam menarik perhatian, menjelaskan materi pelajaran, dan menggambarkan fakta atau konsep yang mungkin sulit diingat jika hanya dijelaskan secara verbal. Seringkali, konsep tertentu lebih mudah dipahami melalui gambar dibandingkan dengan penjelasan kata-kata (Kristanto, 2016). Menurut Nana Sudjana <sup>(2020)</sup> media grafis dengan pesan-pesan visual seperti gambar dapat

membantu peserta didik memahami materi pelajaran yang diberikan. Menurut Akbar (dalam Alti et al., 2022) Sama seperti media pembelajaran lainnya, ada setidaknya 22 bentuk media grafis yang salah satunya adalah media infografis.

Menurut Christopher (2018) Infografis (grafik informasi) adalah cara menyajikan informasi, pengetahuan, dan data secara visual. Infografis menggabungkan elemen data dan desain untuk membantu memudahkan penyampaian informasi sehingga dapat lebih mudah diingat. Melalui proses komunikasi ini, informasi yang kompleks dapat disampaikan dengan lebih cepat dan sederhana dibandingkan jika hanya menggunakan teks. Dengan perkembangan teknologi, pengolahan data, teks, dan gambar menjadi lebih mudah. Infografis sering menjadi pilihan utama, terutama di kalangan media dan dunia bisnis, untuk menciptakan tampilan visual yang menarik. Dapat diambil kesimpulan bahwa infografis memiliki keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran karena peserta didik tidak hanya disajikan sebuah teks tetapi mereka juga mendapatkan visual yang menarik dari materi yang mereka pelajari.

Pada hasil penelitian yang ada sebelumnya menunjukkan bahwa media penugasan dalam bentuk infografis telah efektif pada saat diterapkan di kelas. Pada penelitian yang dilakukan oleh Rina Paramita (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media infografis dalam pembelajaran IPS terbukti efektif dalam menyampaikan materi, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mempermudah pemahaman materi. Siswa menunjukkan ketertarikan tinggi, rasa ingin tahu, dan mampu menjawab pertanyaan dengan baik karena terbantu

oleh visualisasi informasi. Penelitian menunjukkan bahwa infografis bermanfaat dalam mendorong partisipasi aktif dan memperkuat pemahaman.

Penelitian lain yang relevan telah dilakukan oleh Maysaroh (2025) penggunaan media infografis menunjukkan bahwa metode ini lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang lebih banyak menggunakan ceramah. Penggunaan infografis memotivasi siswa untuk aktif berdiskusi dan bekerja sama, sementara metode konvensional cenderung membuat siswa pasif dan cepat merasa bosan.

Berdasarkan dari observasi awal oleh peneliti di SMA Negeri 33 Jakarta, Peneliti menemukan bahwa guru sejarah berupaya menghindari penggunaan metode pembelajaran konvensional karena dinilai memiliki dampak negatif, seperti membuat peserta didik sulit memahami materi pelajaran yang diberikan, serta minimnya keaktifan peserta didik. Kondisi ini berpengaruh pada menurunnya minat belajar peserta didik terhadap pelajaran sejarah di kelas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru sejarah menerapkan penugasan melalui media infografis di dalam kelas. Penggunaan infografis sebagai media penugasan bertujuan untuk membuat peserta didik dalam memahami materi pelajaran sejarah dan dapat meningkatkan keaktifan mereka. Menurut Christopher (Lee, 2018) infografis bisa menjadi media yang menarik dalam menyampaikan suatu informasi sehingga membuat penerima informasi mudah memahami informasi yang diberikan.

Terdapat penelitian relevan terdahulu yang dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Vina Nur (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas 3 Mi Al-Karim Surabaya”. Hasil penelitian Vina Nur Afiana adalah membuat sebuah perbandingan pada kelas yang menggunakan media pembelajaran infografis dan pembelajaran konvensional. Hasil pada penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai pretest ke posttest pada kelas yang menggunakan media pembelajaran infografis dengan kenaikan nilai yang cukup signifikan.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian Vina Nur Afiana adalah melihat peran media infografis sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah, sedangkan perbedaan antara kedua penelitian terletak pada fokus penelitiannya. Penelitian yang dilakukan Vina Nur Afiana memiliki fokus dalam mengembangkan media infografis untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas 3 Mi Al-Karim Surabaya, sedangkan penelitian ini berfokus pada penerapan media penugasan pembuatan infografis pada mata pelajaran sejarah di SMAN Negeri 33 Jakarta.

Kedua, penelitian yang dilakukan Riva Winda (2022) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Pada Materi Pemanasan Global Untuk Siswa Kelas Vii Di Smp/Mts”. Hasil penelitian Riva Winda terdapat ketertarikan dalam menggunakan media infografis. Hal tersebut dapat

diketahui karena peneliti melakukan 2 tahap uji coba yaitu uji coba dalam skala kecil dan dilanjutkan dengan uji coba dalam skala besar. Dalam uji coba skala kecil membutuhkan 6 siswa dan hasil dari uji coba tersebut adalah 91% yang menyatakan bahwa terdapat dalam kategori yang sangat menarik, dimana media yang dikembangkan membawa dampak yang baik mulai dari menarik dan mudah dipahami oleh siswa. pada uji coba dalam skala besar dibutuhkan 30 siswa dan hasil dari uji coba tersebut adalah 88% yang menyatakan terdapat dalam kategori yang sangat menarik, dimana media yang dikembangkan ditampilkan dengan menarik sehingga peserta didik mudah memahami materi mengenai Pemanasan Global.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian Riva Winda adalah melihat media pembelajaran infografis sebagai media yang menarik dan membuat siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran, sedangkan perbedaan antara kedua penelitian terletak pada fokus penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Riva Winda Sari berfokus pada pengembangan media infografis dengan tahapan Define, Design, Develop, and Disseminate yang bertujuan sebagai media penunjang materi Pemanasan Global Untuk Siswa Kelas VII Di Smp/Mts, sedangkan penelitian ini berfokus pada penerapan media penugasan pembuatan infografis yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman peserta didik dalam pelajaran sejarah pembelajaran sejarah di SMAN Negeri 33 Jakarta. Terdapat juga perbedaan pada metode yang digunakan, Dimana penelitian yang dilakukan oleh Riva Winda

menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan model 4D, sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Musta'inah Alfiyani (2023) dengan Judul Pengaruh Media Infografis Terhadap Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Mi Darul Ulum Semarang. Hasil dari penelitian Musta'inah Alfiyani adalah media infografis memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa kelas IV MI Darul Ulum Semarang. Hal ini terlihat dari peningkatan skor pretest sebesar 69,06. Hasil uji-t menunjukkan nilai thitung (11,293) lebih besar dari ttabel (1,6698) pada taraf signifikan 5% sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media infografis dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian Musta'inah Alfiyani adalah media infografis bisa membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran, sedangkan perbedaan antara kedua penelitian terletak pada fokus penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Musta'inah Alfiyani berfokus pada mengetahui adakah pengaruh penggunaan media infografis terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPS Kelas IV MI Darul Ulum, sedangkan penelitian ini berfokus pada penerapan media penugasan pembuatan infografis yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman peserta didik dalam pelajaran sejarah pembelajaran sejarah di SMAN Negeri 33 Jakarta. Terdapat juga perbedaan pada metode yang digunakan, Dimana penelitian yang

dilakukan oleh Musta'inah Alfiyani menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.

## **B. Masalah Penelitian**

Pembelajaran konvensional telah lama diterapkan di pendidikan Indonesia sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa. Dalam penggunaan media pembelajaran konvensional, guru memegang peran utama, sementara peserta didik lebih berperan sebagai pendengar pasif dan pelaksana instruksi guru. Hal tersebut dinilai dapat memberikan dampak negatif terhadap pembelajaran sejarah, karena dianggap hanya akan terasa membosankan dan monoton. Hal ini terjadi karena peserta didik tidak diberikan kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses belajar di kelas. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah seharusnya bisa menyenangkan bagi siswa dengan menciptakan interaksi dua arah dalam proses pembelajaran antara guru dan peserta didik.

Berdasarkan dasar pemikiran dan pra-research yang ada, permasalahan tersebut berusaha diatasi oleh guru sejarah di SMA Negeri 33 Jakarta, melalui penerapan media pembelajaran yang dianggap sesuai untuk menjawab tantangan dari dampak pembelajaran konvensional, yaitu dengan penerapan penugasan melalui media infografis. Penerapan media ini juga diharapkan membantu peserta didik untuk lebih memahami dan aktif dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk melihat bagaimana proses perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi dari penerapan penugasan melalui media infografis pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 33 Jakarta.

### **C. Fokus dan Subfokus Penelitian**

#### 1. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada penerapan penugasan melalui media infografis pada mata pelajaran sejarah di Kelas XI SMA Negeri 33 Jakarta.

#### 2. Subfokus Penelitian

Pada fokus penelitian yang sudah ada, maka subfokus dalam penelitian ini yaitu.

- a. Proses perencanaan penerapan penugasan melalui media infografis pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 33 Jakarta.
- b. Proses pelaksanaan penugasan melalui media infografis pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 33 Jakarta.
- c. Proses refleksi penerapan penugasan melalui media infografis pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 33 Jakarta.

### **D. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana proses perencanaan penerapan penugasan melalui media infografis pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 33 Jakarta?
2. Bagaimana proses pelaksanaan penugasan melalui media infografis pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 33 Jakarta?
3. Bagaimana proses refleksi penerapan penugasan melalui media infografis pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 33 Jakarta?

## E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui proses perencanaan penerapan penugasan melalui media infografis pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 33 Jakarta.
- b. Untuk mengetahui proses pelaksanaan penugasan melalui media infografis pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 33 Jakarta.
- c. Untuk mengetahui proses refleksi penerapan penugasan melalui media infografis pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 33 Jakarta.

### 2. Kegunaan Penelitian

#### a. Kegunaan Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan memberikan kajian ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan sejarah, terkhususnya tentang media infografis.

#### b. Kegunaan Praktis

##### a) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada sekolah tentang upaya dalam meningkatkan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.

##### b) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk dapat memahami tentang media pembelajaran infografis sehingga dapat membantu guru dalam menambah pengalaman.

c) Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran sejarah sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan baik.

d) Bagi peneliti

Sebagai bahan refleksi kedepannya untuk penerapan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran sejarah, dan membantu peneliti dalam memperluas pengetahuan saat berada di lapangan untuk kedepannya. Penelitian ini juga dapat melihat kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran infografis dalam pelajaran sejarah dan menjadi bahan evaluasi.

## **F. Kerangka Konseptual**

### **1. Pembelajaran Sejarah**

Menurut Smaldino (dalam Asari et al., 2023) Pembelajaran memiliki berbagai pengertian. Mengajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan peserta didik secara aktif, karena tanpa kehadiran mereka, pembelajaran tidak dapat berlangsung. Pembelajaran akan efektif jika peserta didik berpartisipasi secara aktif dan memahami materi yang diajarkan. Proses ini dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti tujuan, nilai, dan motivasi pembelajar. Dalam pandangan behaviorisme, pembelajaran dipahami sebagai perubahan perilaku yang terlihat setelah melalui proses belajar. Menurut Hosnan (2014) terdapat tiga tahap utama untuk mencapai

pembelajaran yang efektif. Guru perlu menyusun perencanaan, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dan melakukan evaluasi atau refleksi.

Menurut Widja (dalam Hartono 2019) pembelajaran sejarah merupakan kombinasi antara aktivitas belajar dan mengajar yang fokus pada pemahaman peristiwa-peristiwa masa lalu yang memiliki hubungan erat dengan kondisi saat ini. pembelajaran sejarah dapat diibaratkan sebagai sebuah perjalanan mundur untuk melihat masa lalu dengan tujuan untuk memahami arah masa depan. Melalui pembelajaran nilai-nilai kehidupan masyarakat pada masa lalu, diharapkan peserta didik dapat menilai dan memilih nilai-nilai tersebut, mana yang masih relevan atau dapat diterapkan dalam menghadapi tantangan zaman yang semakin kompleks, baik di masa kini maupun di masa depan. Proses seleksi ini menekankan pendekatan berbasis proses, yang mengharuskan adanya aktivitas mental dan kreativitas yang lebih dalam pembelajaran sejarah. Kesimpulannya, pembelajaran sejarah merupakan suatu proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan mereka untuk memahami rangkaian peristiwa yang terjadi di masa lalu. Tujuannya adalah untuk membangun pemahaman peserta didik mengenai proses pembentukan bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan terus berlangsung hingga saat ini hingga masa depan, sekaligus menumbuhkan kesadaran pada diri peserta didik.

Dalam pembelajaran sejarah, terdapat tiga aspek kemampuan yang diharapkan berkembang, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Suryo (dalam Hartono 2019) Sejarah dapat dibagi berdasarkan fungsinya menjadi dua kategori, yaitu sejarah empiris dan sejarah normatif. Sejarah empiris menyajikan materi sejarah yang bersifat faktual dan akademis dengan tujuan ilmiah, sementara sejarah normatif menyajikan materi sejarah yang didasarkan pada nilai dan makna, sesuai dengan tujuan yang bersifat normatif. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran sejarah termasuk dalam kategori pengajaran normatif, karena tujuannya lebih menekankan pada aspek-aspek normatif, yaitu nilai dan makna yang relevan pada tujuan dari pendidikan itu sendiri.

## **2. Project Based Learning**

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang dapat mendukung siswa untuk menciptakan karya, baik secara individu atau kelompok. Dalam standar proses, dijelaskan bahwa dalam mendorong kemampuan siswa untuk menghasilkan karya yang relevan dengan konteks, baik secara individu atau kelompok, penggunaan *project Based Learning* sangat dianjurkan (S. Lestari & Yuwono, 2022). Menurut Semiawan (dalam Wena, 2011) *Project Based Learning* dapat memperdalam pengetahuan yang dimiliki peserta didik, serta dapat membuat peserta didik memiliki wawasan pengetahuan yang luas dalam mata pelajaran tertentu. Melalui pendekatan ini, pengetahuan yang diterima peserta didik menjadi lebih relevan dan bermanfaat, karena mereka dapat mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Selain itu, strategi proyek ini menjadikan proses belajar mengajar

lebih menarik dan bermakna, karena pengetahuan yang didapatkan tidak hanya terfokus pada teori, tetapi juga pada aplikasi praktis yang dapat digunakan untuk memahami serta memecahkan masalah yang mereka temui pada kehidupan sehari-hari. Sebelum menerapkan *project based learning* pada kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan sudah memiliki keterampilan atau pemahaman dasar tentang topik-topik yang relevan. Dengan kata lain, peserta didik memiliki pengetahuan awal yang berkaitan dengan tugas yang akan mereka kerjakan. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan proyek, peserta didik dapat langsung mengaplikasikan seluruh pengetahuan dan keterampilan mereka dalam situasi yang nyata (Wena, 2011). Dalam model pembelajaran *project based learning* terdapat keunggulan dan kelemahan.

Menurut Kurniasih (dalam Nurfitriyanti, 2016) kelebihan yang ada dalam penggunaan model pembelajaran *project based learning*, yaitu:

- Meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dengan mendorong mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas penting, serta memberikan penghargaan atas usaha mereka.
- Mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah.
- Membantu peserta didik lebih aktif dan mampu menyelesaikan masalah kompleks.
- Meningkatkan kemampuan kolaborasi.

- Peserta didik dapat mengembangkan dan menerapkan keterampilan komunikasi.
- Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengelola sumber daya.
- Membuat peserta didik mendapatkan pengalaman dalam pembelajaran dan praktik organisasi proyek, serta pengelolaan waktu dan sumber daya lain seperti peralatan dalam menyelesaikan tugas.
- Membantu peserta didik mendapatkan pengalaman secara mendalam dan dirancang untuk berkembang sesuai dengan kondisi dunia nyata.
- Mengajak peserta didik dalam belajar mengumpulkan informasi dan memperlihatkan pengetahuan yang mereka miliki, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.
- Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, agar peserta didik dan pendidik dapat menikmati suatu proses dalam pembelajaran.

Selanjutnya, Menurut Sani (dalam Nurfitriyanti, 2016) kelemahan yang ada dalam penggunaan model pembelajaran project based learning, yaitu:

- Memerlukan waktu yang cukup lama dalam menyelesaikan permasalahan hingga menghasilkan produk.

- Memerlukan biaya yang cukup besar.
- Memerlukan guru terampil dan bersedia untuk terus belajar.
- Memerlukan fasilitas, bahan, dan peralatan yang memadai.
- Tidak cocok untuk peserta didik yang cepat menyerah dan kekurangan keterampilan serta pengetahuan yang dibutuhkan.
- Sulit untuk melibatkan semua peserta didik dalam kegiatan kerja kelompok.

## 2.1 Perencanaan Project Based Learning

Tahap perencanaan pembelajaran adalah tahap yang sangat krusial dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan perencanaan yang baik dapat memengaruhi kualitas hasil pembelajaran secara signifikan. Selain itu, tahap ini juga memberikan panduan mengenai cara pelaksanaan pembelajaran yang seharusnya dilakukan. Pada pembelajaran yang menggunakan *project based learning*, perencanaan ini memiliki peran yang besar dalam kelancaran proses pembelajaran. Terutama ketika proyek yang dikerjakan cukup kompleks, perencanaan yang sistematis sangat diperlukan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan optimal (Wena, 2011)

### a. Modul ajar

Modul ajar adalah kumpulan perangkat pembelajaran yang mencakup materi, metode, batasan, serta cara evaluasi yang dirancang oleh pendidik untuk mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, berfungsi sebagai sarana untuk

belajar mandiri. Pengembangan modul ajar merupakan suatu proses yang terencana, sistematis, dan berkelanjutan, bertujuan untuk menghasilkan pembelajaran yang siap dipakai oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Modul ajar yang baik dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien (Nengsih et al., 2024). Setyosari (dalam Nengsih et al., 2024) menjelaskan pengembangan modul ajar merupakan proses yang digunakan untuk merancang dan menilai produk pendidikan. Proses ini dilakukan secara terencana dan sistematis guna menghasilkan modul ajar berkualitas serta efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

b. Bahan ajar

Prastowo (dalam Nasruddin et al., 2022) Bahan ajar merujuk pada segala jenis materi (informasi, alat, dan teks) yang disusun secara terstruktur, yang menggambarkan keseluruhan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk merencanakan dan menilai pelaksanaan pembelajaran. Contohnya termasuk buku pelajaran, handout, modul, bahan ajar audio dan interaktif, LKS, dan sebagainya. Ahmad (dalam Nasruddin et al., 2022) Bahan ajar dapat diartikan sebagai segala bentuk materi yang digunakan untuk mendukung pendidik dalam proses pembelajaran di kelas. Materi ini bisa berbentuk bahan tertulis dan tidak tertulis, yang selanjutnya disebut sebagai sumber

belajar. Bahan ajar harus dikembangkan dan diorganisir dengan baik dan cermat agar proses pembelajaran tetap sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

c. Lembar kerja peserta didik

Menurut Pawestri (dalam Yobelta et al., 2023) LKPD adalah alat pembelajaran yang berisi materi, petunjuk, serta langkah-langkah kerja yang diberikan sebagai tugas untuk peserta didik, disesuaikan dengan kompetensi dasar beserta indikator pencapaian kompetensi yang ingin dicapai pada pembelajaran. Penyajian materi dalam LKPD mencakup penjelasan materi serta kegiatan yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. LKPD bertujuan utama sebagai media pembelajaran yang dapat membantu memaksimalkan proses dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan di kelas. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat dengan kompetensi yang ingin dicapai. Menurut Dinasti (dalam Yobelta et al., 2023) masalah yang muncul di lapangan dapat diatasi dengan memilih model yang tepat, serta meningkatkan ide dan kreativitas guru dalam penggunaan LKPD. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Project Based Learning. Secara umum menurut Prastowo (dalam Danial & Sanusi, 2020) prosedur teknis dalam pembuatan LKPD mencakup beberapa tahap, yaitu: (1) melakukan analisis terhadap kurikulum tematik, (2)

membuat peta kebutuhan LKPD, (3) menetapkan judul LKPD, (4) menentukan Kompetensi Dasar beserta indikatornya, (5) memilih tema utama dan pokok bahasan, (6) menetapkan instrumen penilaian, (7) menyusun materi pembelajaran, dan (8) memperhatikan susunan bahan ajar.

## 2.2 Pelaksanaan Project Based Learning

Ada beberapa tahap pelaksanaan pada penerapan *project based learning* di dalam kelas. Menurut Sri (dalam Lestari & Yuwono, 2022) terdapat enam langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran *project based learning*, yaitu:

### 1. Menentukan Pertanyaan Mendasar

Guru memulai pembelajaran dengan pertanyaan utama, yaitu pertanyaan yang bertujuan untuk memberikan tugas kepada peserta didik agar terlibat dalam suatu kegiatan. Topik yang dipilih disesuaikan dengan kenyataan yang ada dan diawali dengan penyelidikan yang mendalam, dengan fokus pada topik yang relevan bagi para peserta didik.

### 2. Mendesain Perencanaan Proyek

Perencanaan dilakukan secara bersama antara guru dan peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan merasa bertanggung jawab pada proyek tersebut. Perencanaan mencakup penetapan aturan, pemilihan aktivitas untuk menjawab pertanyaan utama, dengan mengintegrasikan berbagai mata pelajaran yang relevan, serta

menentukan alat dan bahan yang dapat digunakan untuk menunjang menyelesaikan proyek.

### 3. Menyusun Jadwal

Guru dan peserta didik bekerja sama dalam menyusun jadwal aktivitas untuk menyelesaikan proyek. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini meliputi: (1) menyusun timeline dalam menyelesaikan proyek, (2) menetapkan tenggat waktu penyelesaian proyek, (3) mendorong peserta didik untuk merencanakan pendekatan baru, (4) membimbing peserta didik saat mereka memilih pendekatan yang tidak relevan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk memberikan penjelasan saat pemilihan pendekatan tertentu.

### 4. Memonitor Proyek Peserta Didik

Guru memiliki tanggung jawab untuk memantau aktivitas peserta didik selama mereka menyelesaikan proyek. Pemantauan dilakukan dengan cara memberikan fasilitasi pada setiap tahap proses. Dengan demikian, guru berfungsi sebagai mentor dalam aktivitas peserta didik. Untuk mempermudah proses pemantauan, dibuatlah rubrik yang mencatat seluruh aktivitas penting yang berlangsung.

### 5. Menguji Hasil

Penilaian dilakukan agar membantu guru dalam menilai pencapaian standar, mengevaluasi kemajuan setiap peserta didik, memberikan umpan balik mengenai pemahaman yang telah diperoleh peserta

didik, serta membantu guru dalam merencanakan strategi pembelajaran selanjutnya.

## 6. Evaluasi

Pada proses akhir pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi pada aktivitas dan hasil proyek yang telah dilaksanakan. Refleksi ini dilakukan secara individu atau kelompok. Tahap ini, peserta didik diminta berbagi perasaan dan pengalaman mereka selama menyelesaikan proyek. Guru dan peserta didik mengadakan diskusi untuk meningkatkan kinerja sepanjang proses pembelajaran, sehingga menghasilkan temuan baru dalam menjawab permasalahan yang diajukan di awal pembelajaran.

Sementara itu, menurut Nuraeni (dalam Dahri, 2022) ada tahap pelaksanaan *project based learning*, yaitu tahap pendahuluan, tahap aktivitas inti, dan tahap aktivitas penutup.

### 1. Tahap Pendahuluan

#### a. Knowledge review, essential, and motivation

Pada tahap ini guru memiliki peran aktif dalam membantu memotivasi, memberikan alasan mengapa harus belajar, serta membantu membangun rasa ingin tahu pada setiap peserta didik.

#### b. Project Planning

Guru memperkenalkan cakupan pekerjaan dalam proyek. Dalam merencanakan proyek antara guru dan peserta didik

harus dilakukan secara kolaboratif. Proses perencanaan ini mencakup penetapan aturan serta pemilihan aktivitas yang dapat membantu menjawab pertanyaan esensial dengan mengintegrasikan berbagai mata pelajaran yang relevan, serta memahami alat dan pendekatan yang tersedia untuk mendukung penyelesaian proyek. Peserta didik merancang strategi pemecahan masalah, sementara guru memberikan umpan balik terkait strategi tersebut.

## 2. Tahap Aktivitas Inti

### a. Applying strategic and time schedule

Guru dan peserta didik bekerja sama dalam menyusun jadwal aktivitas untuk menyelesaikan proyek. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini meliputi menyusun timeline dalam menyelesaikan proyek, menetapkan tenggat waktu penyelesaian proyek, mendorong peserta didik untuk merencanakan pendekatan baru, membimbing peserta didik saat mereka memilih pendekatan yang relevan dengan proyek, dan meminta peserta didik untuk memberikan penjelasan saat pemilihan pendekatan tertentu.

### b. Monitoring and discussion project

Guru mengarahkan diskusi, memantau aktivitas terkait usaha dan kemajuan yang sudah dicapai selama pengerjaan proyek, serta membimbing dalam menyusun laporan proyek. Setiap

kelompok proyek secara bergiliran mempresentasikan kemajuan proyek mereka di depan kelas. Presentasi ini bertujuan untuk melatih keterampilan komunikasi peserta didik, membangun keberanian dalam menyampaikan sebuah ide dan pendapat, serta menumbuhkan rasa kepemilikan, kemandirian, dan tanggung jawab saat bekerja.

### 3. Tahap Aktivitas Penutup

#### a. Project reporting

Pada masing-masing kelompok proyek menyusun laporan secara bersama-sama sesuai dengan petunjuk dari pengajar, lalu mempresentasikan laporan dan hasil produk proyek yang telah dikerjakan selama waktu yang ditentukan di depan kelas, dengan setiap kelompok melakukannya secara bergiliran.

#### b. Evaluation project

Pada tahap penilaian oleh guru membantu pengajar mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Penilaian bertujuan untuk mengidentifikasi kemajuan belajar setiap peserta didik, memberikan umpan balik mengenai tingkat pemahaman yang telah dicapai, dan membantu guru merencanakan strategi pembelajaran selanjutnya. guru dan peserta didik melakukan refleksi dari aktivitas dan hasil proyek yang telah dikerjakan, baik secara individu atau kelompok.

Selanjutnya, menurut dan Williams & Williams (dalam Purnomo & Ilyas, 2019) terdapat enam langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran *project based learning*, yaitu:

1. Pembelajaran dimulai dengan memberikan pertanyaan pengarah yang memberi kesempatan kepada siswa untuk menjalankan aktivitas tertentu. Topik yang dipilih sebaiknya relevan dengan kehidupan nyata dan dimulai dengan penelitian yang mendalam.
2. Perencanaan dilakukan dengan kolaboratif antara guru dan peserta didik, sehingga peserta didik merasa memiliki tanggung jawab terhadap proyek tersebut. Perencanaan mencakup aturan yang berlaku, pemilihan aktivitas yang mendukung untuk menjawab pertanyaan utama, serta integrasi berbagai mata pelajaran yang relevan. Selain itu, perencanaan juga mencakup informasi mengenai alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek.
3. Guru dan peserta didik bersama-sama menyusun jadwal aktivitas untuk menyelesaikan proyek. Waktu yang diperlukan untuk proyek harus jelas, serta peserta didik diberi bimbingan dalam mengelola waktu yang diberikan. Meskipun peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi hal baru, guru tetap harus mengingatkan agar kegiatan peserta didik tetap sejalan dengan tujuan proyek. Proyek ini memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga peserta didik diminta untuk bekerja secara kelompok diluar jam sekolah. Selama jam

sekolah, siswa hanya perlu mempresentasikan hasil proyek mereka didalam kelas.

4. Guru bertanggung jawab untuk memantau aktivitas peserta didik selama pengerjaan proyek. Pemantauan dilakukan dengan cara memberikan fasilitasi pada setiap tahap proyek. Dengan demikian, guru memiliki peran sebagai mentor dalam kegiatan peserta didik. Guru juga mengajarkan peserta didik bagaimana cara bekerja dalam kelompok, di mana setiap peserta didik memilih peran masing-masing dengan tetap mempertimbangkan kepentingan kelompok.
5. Penilaian dilakukan agar membantu guru mengukur pencapaian standar, mengevaluasi kemajuan setiap siswa, memberikan umpan balik mengenai tingkat pemahaman yang telah dicapai, serta membantu guru merancang strategi pembelajaran berikutnya. Penilaian produk dilakukan pada saat setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.
6. Di akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas serta hasil proyek yang telah dijalankan. Proses refleksi dapat dilakukan secara individu atau kelompok. Saat tahap ini, peserta didik akan diminta berbagi perasaan serta pengalaman mereka selama menyelesaikan proyek

### **2.3 Refleksi Project Based Learning**

Dalam model *project based learning*, tahap refleksi merupakan tahap penting yang tidak boleh diabaikan. Menurut Moursud (1999),

refleksi berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman konkret dalam mengerjakan proyek dengan pembentukan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Pada tahap ini, peserta didik diberi ruang untuk merenungkan proses dan hasil kerja mereka, serta mengevaluasi sejauh mana mereka telah memahami materi, mengembangkan keterampilan kolaborasi, dan menerapkan teknologi secara efektif dalam proyek. Refleksi tidak hanya dilakukan dalam bentuk diskusi kelompok atau presentasi hasil, tetapi juga dapat berupa penulisan jurnal pribadi yang mendokumentasikan pengalaman, hambatan, dan strategi yang digunakan selama pengerjaan proyek. Melalui refleksi, peserta didik diajak untuk menyadari kekuatan dan kelemahan mereka, memahami pentingnya kerja tim, serta belajar dari kesalahan yang terjadi dalam proses pengerjaan proyek.

### **3. Media Infografis**

Infografis, merupakan singkatan dari informasi grafis, adalah representasi visual dari gabungan informasi, data, dan pengetahuan. Dengan menggabungkan data dan desain, infografis memungkinkan informasi untuk lebih mudah diingat dan dipahami. Proses komunikasi ini menyajikan informasi yang kompleks dengan cara lebih cepat dan mudah dimengerti dibandingkan hanya menggunakan teks. Seiring berjalannya waktu, pengolahan angka, kata, dan gambar semakin mudah dilakukan. Infografis menjadi pilihan utama, terutama di dunia media dan bisnis,

untuk menciptakan pendekatan visual yang menarik. Metode yang digunakan dalam infografis bertujuan untuk menyederhanakan dan mempermudah pemahaman mengenai mekanisme yang kompleks melalui metafora dan analogi (Lee, 2018). Infografis pertama kali diperkenalkan oleh Dr. Fritz Kahn, seorang ilmuwan, ginekolog, dan penulis asal Jerman. Dalam kariernya, Dr. Kahn banyak menciptakan desain infografis bergaya komik dan surealis. Ia menemukan bahwa visualisasi data dalam bentuk infografis dapat membantu pembaca untuk memproses dan menginterpretasikan informasi dengan lebih baik dibandingkan jika hanya disajikan dalam teks.

Saat ini, infografis telah digunakan secara luas dalam berbagai bidang. Tujuan utama infografis adalah untuk memberikan jawaban atas pertanyaan atau masalah tertentu. Jawaban yang diberikan harus padat agar infografis tetap sederhana dan mudah dipahami. Pastikan data yang digunakan dalam infografis akurat, relevan, dan terorganisir. Selain itu, penting untuk menjaga agar desain dan alur infografis mengikuti urutan yang logis dan jelas. Infografis bisa dipandang subjektif oleh pembaca, oleh karena itu penting untuk mencantumkan sumber informasi yang digunakan (Lee, 2018).

*Intelligentia - Dignitas*