

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Dalam kehidupan manusia sehari-hari, kita hampir tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri maupun kelompok. Disadari atau tidak, sesungguhnya sebagian besar aktivitas manusia merupakan kegiatan belajar. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa dengan adanya perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya.

Bertolak dari perubahan yang ditimbulkan oleh perbuatan belajar, kemudian para ahli psikologi dan pendidikan mengemukakan rumusan yang berlainan sesuai dengan bidang keahliannya mereka masing-masing. Tentu saja mereka mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Di bawah ini dijelaskan beberapa pengertian belajar menurut para ahli:

- a. James O. Whittaker, merumuskan belajar sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.
- b. Drs. Slameto juga merumuskan pengertian tentang belajar. Menurutnya belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.
- c. Howard L. Kingskey mengatakan bahwa *learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*. Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan ciri-ciri umum kegiatan belajar yaitu: pertama, belajar menunjukkan suatu aktivitas

pada diri seseorang yang disadari atau disengaja. Kedua, belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Ketiga, hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Sehingga belajar adalah usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

a. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologi, faktor kelelahan.

a) Faktor Jasmaniah

Faktor Kesehatan, sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi dan ibadah. Cacat Tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar, siswa yang cacat belajarnya terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya.

b) Faktor Psikologis

Faktor Intelegensi Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, siswa yang

mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada mempunyai tingkat intelegensi yang rendah.

c) Faktor Kelelahan

Kelelahan jasmaniah terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan jasmaniah terjadi karena kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak lancar pada bagian-bagian tertentu. Kelelahan Rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan atau kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Kelelahan ini sangat terasa pada bagian kepala dengan pusing- pusing sehingga sulit untuk berkonsentrasi, seolah-olah otak kehabisan daya untuk bekerja. Kelelahan rohani dapat terjadi terus-menerus memikirkan masalah yang dianggap berat tanpa istirahat, menghadapi hal-hal yang selalu sama/konstan tanpa ada variasi, dan mengerjakan sesuatu karena terpaksa dan tidak sesuai dengan bakat, minat dan perhatiannya. Dari uraian tersebut dapat dimengerti bahwa kelelahan itu mempengaruhi belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu:

a) Faktor Keluarga

1) Cara orang tua mendidik

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Hal ini dipertegas oleh Sutjipto Wirowidjojo dengan pernyataannya bahwa keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan dalam ukuran kecil, tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara dan dunia. Melihat

pernyataan tersebut dapat dipahami betapa pentingnya peranan keluarga di dalam pendidikan anaknya.

2) Relasi antar anggota keluarga

Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Selain itu relasi anak dengan saudaranya atau dengan anggota keluarga yang lain pun turut mempengaruhi belajar anak. Wujud relasi itu misalnya apakah hubungan itu penuh dengan kasih sayang dan pengertian, ataukah diliputi oleh kebencian, sikap yang terlalu keras, ataukah sikap yang acuh tak acuh dan sebagainya. Begitu juga jika relasi anak dengan saudaranya atau dengan anggota keluarga yang lain tidak baik, akan menimbulkan problem yang sejenis. Demi kelancaran belajar serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga anak tersebut. Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh dengan pengertian dan kasih sayang, disertai dengan bimbingan dan bila perlu hukuman-hukuman untuk mensukseskan belajar anak sendiri.

3) Keadaan ekonomi keluarga

Keadaan ekonomi erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya, misalnya makan, pakaian, perlindungan kesehatan dan lain-lain, juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, meja, kursi, penerangan, alat tulis-menulis, buku-buku dan lain-lain. Fasilitas belajar itu hanya dapat terpenuhi jika keluarga mempunyai cukup uang. Jika anak hidup dalam keluarga yang miskin, kebutuhan pokok anak kurang terpenuhi, akibatnya kesehatan anak terganggu, sehingga belajar anak juga terganggu. Bahkan mungkin anak harus bekerja mencari nafkah sebagai pembantu orang tuanya walaupun sebenarnya akan belum saatnya untuk bekerja, hal yang begitu juga akan mengganggu belajar anak.

b) Faktor Sekolah

1) Metode Mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Mengajar itu sendiri menurut Ign. S. Ulih Bukit Karo Karo adalah penyajian bahan pelajaran oleh orang kepada orang lain agar orang lain itu menerima, menguasai dan mengembangkannya. Di dalam lembaga pendidikan, orang lain yang disebut diatas adalah siswa yang dalam proses belajar agar dapat menerima, menguasai dan lebih- lebih mengembangkan bahan pelajaran itu, maka cara mengajar dan belajar haruslah efesien serta efektif. Demikian, metode mengajar itu mempengaruhi belajar. Metode mengajar guru yang kurang baik dapat mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula.

2) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Kurikulum yang kurang baik berpengaruh tidak baik terhadap belajar.

3) Relasi Guru dengan Siswa

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. Proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya. Di dalam relasi (guru dengan siswa) yang baik, siswa akan menyukai gurunya, juga akan menyukai mata pelajaran yang diberikannya sehingga siswa berusaha mempelajari sebaikbaiknya. Hal tersbut juga sebaliknya, jika siswa membenci gurunya. Ia segan mempelajari mata pelajaran yang diberikannya, akibatnya pelajarannya tidak maju. Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa secara akrab, menyebabkan proses belajar mengajar itu kurang lancar. Juga siswa merasa jauh dari guru, maka segan berpartisipasi secara aktif dalam belajar.

4) Relasi Siswa dengan Siswa

Guru yang kurang mendekati siswa yang kurang bijaksana, tidak akan melihat bahwa di dalam kelas ada grup yang saling bersaing secara tidak sehat. Jiwa kelas tidak terbina, bahkan berhubungan masing-masing siswa tidak kompak. Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok. Akibatnya makin parah masalahnya dan akan mengganggu belajarnya.

c) Faktor Masyarakat

1) Kegiatan siswa dengan masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat terlalu banyak, misalnya berorganisasi, kegiatan-kegiatan sosial, keagamaan dan lain-lain, belajarnya akan terganggu, apalagi jika tidak bijaksana dalam mengatur waktunya.

2) Teman bergaul

Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang kita duga. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang jelek pasti mempengaruhi yang bersifat buruk juga. Teman bergaul yang tidak baik misalnya yang suka bergadang, pecandu rokok, minum-minuman keras dan lain-lain. Pastilah akan membawa siswa ke ambang bahaya dan pastilah belajarnya jadi berantakan. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka perlulah diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus cukup bijaksana (jangan terlalu ketat tetapi jangan juga lengah).

2.1.2. Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

1) Definisi Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL)

Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning* atau PjBL) adalah pendekatan pedagogis yang memfokuskan pada keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan proyek yang nyata dan relevan, yang dirancang untuk memecahkan masalah kompleks serta mengembangkan pemahaman mendalam terhadap materi pembelajaran. PjBL menekankan pentingnya siswa menjadi penggerak utama dalam proses pembelajaran, di mana mereka bertanggung jawab atas perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dari proyek yang sedang dikerjakan. Dalam metode ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, tetapi tidak mendominasi proses pembelajaran. PjBL memungkinkan siswa untuk belajar melalui eksplorasi, kolaborasi, dan penerapan pengetahuan dalam situasi yang mencerminkan dunia nyata.

Proyek-proyek yang dirancang biasanya memerlukan keterampilan pemecahan masalah, investigasi, dan pengambilan keputusan yang kompleks, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mereka. Dengan demikian, PjBL tidak hanya berfokus pada hasil belajar kognitif, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan non-kognitif seperti kerja sama tim, komunikasi, dan manajemen diri. Melalui metode ini, siswa diberikan ruang untuk melakukan penelitian, menguji hipotesis, dan menyusun solusi inovatif terhadap tantangan yang ada. Keunggulan PjBL terletak pada sifatnya yang interdisipliner, memungkinkan pengintegrasian berbagai disiplin ilmu ke dalam satu proyek, yang membuat pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa.

Selain itu, PjBL juga menawarkan kesempatan bagi siswa untuk merefleksikan proses belajar mereka, memperbaiki kesalahan, dan melakukan penilaian mandiri terhadap kemampuan mereka sendiri, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman secara lebih holistik. Dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang lebih

mengutamakan penguasaan teori melalui ceramah dan tes tertulis, PjBL memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, di mana siswa tidak hanya sekedar mengingat informasi, tetapi juga memahami cara menerapkannya dalam berbagai konteks nyata.

2) Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning* atau *PjBL*) memiliki beberapa karakteristik khas yang membedakannya dari metode pembelajaran tradisional. Karakteristik ini mencakup aspek-aspek penting yang menggambarkan bagaimana PjBL diterapkan dalam konteks pendidikan serta bagaimana siswa dan guru berperan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai karakteristik utama dari PjBL:

a. Berfokus pada Pertanyaan atau Masalah Nyata

Pembelajaran berbasis proyek selalu dimulai dengan sebuah pertanyaan esensial atau masalah yang relevan dan berhubungan langsung dengan kehidupan nyata. Masalah ini dirancang sedemikian rupa untuk memicu rasa ingin tahu siswa dan memotivasi mereka untuk mencari solusi. Pertanyaan yang digunakan biasanya bersifat terbuka, yang artinya tidak ada satu jawaban benar atau salah, melainkan ada berbagai kemungkinan solusi yang bisa dieksplorasi. Ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari jawaban yang terbaik. Misalnya, dalam proyek yang berkaitan dengan isu lingkungan, siswa mungkin diminta untuk merancang strategi pengelolaan sampah di sekolah mereka, sebuah masalah nyata yang membutuhkan solusi praktis.

b. Investigasi Mendalam dan Berkelanjutan

PjBL mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan mendalam terkait masalah yang mereka hadapi. Proses ini melibatkan berbagai langkah, seperti melakukan riset, mengumpulkan data, melakukan wawancara, dan mungkin juga melakukan eksperimen. Investigasi yang dilakukan oleh siswa biasanya berlangsung dalam jangka waktu yang cukup panjang, sehingga memungkinkan mereka untuk benar-benar mendalami materi pelajaran dan

memahami setiap aspek dari proyek. Selama proses ini, siswa belajar bagaimana cara menyaring informasi, menganalisis data, dan mengambil kesimpulan yang logis berdasarkan bukti yang mereka temukan. Pendekatan ini berbeda dengan pembelajaran tradisional, di mana informasi sering kali disajikan secara langsung oleh guru, dan siswa hanya menghafal materi tersebut.

c. Kemandirian dan Tanggung Jawab Siswa

Dalam PjBL, siswa diberikan kebebasan dan tanggung jawab yang lebih besar untuk mengelola proyek mereka sendiri. Mereka terlibat secara aktif dalam pengambilan keputusan, mulai dari perencanaan hingga eksekusi proyek. Ini berarti siswa harus mampu mengatur waktu, menetapkan prioritas, serta menentukan cara terbaik untuk mencapai tujuan proyek mereka. Kemandirian ini sangat penting dalam mengembangkan keterampilan manajemen diri, di mana siswa belajar bagaimana menyusun strategi, beradaptasi dengan tantangan yang muncul, dan mempertahankan motivasi sepanjang proses pengerjaan proyek. Guru berperan sebagai pembimbing yang menyediakan sumber daya dan dukungan ketika diperlukan, tetapi siswa tetap menjadi penggerak utama dalam proses belajar mereka sendiri.

d. Pengembangan Produk atau Artefak Nyata

Salah satu ciri khas PjBL adalah adanya produk akhir yang nyata atau artefak yang dihasilkan siswa sebagai hasil dari proyek mereka. Produk ini bisa berupa presentasi, laporan, model fisik, atau bahkan produk digital seperti video atau aplikasi. Produk tersebut menjadi bukti nyata dari proses pembelajaran yang telah dilakukan, dan sering kali dipresentasikan di depan audiens, baik itu teman sekelas, guru, atau bahkan komunitas yang lebih luas. Dengan adanya produk nyata, siswa tidak hanya belajar konsep dan teori, tetapi juga bagaimana menerapkan pengetahuan tersebut dalam menciptakan sesuatu yang berharga dan bermanfaat. Hal ini memberikan makna lebih pada proses pembelajaran dan menambah motivasi siswa untuk mencapai hasil terbaik.

e. Kolaborasi dan Kerja Sama Tim

PjBL sangat menekankan pada pentingnya kerja sama tim. Dalam banyak proyek berbasis PjBL, siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang kompleks. Kolaborasi ini mendorong siswa untuk berbagi ide, mendiskusikan berbagai perspektif, serta saling mendukung dalam proses menyelesaikan masalah. Melalui kerja kelompok, siswa belajar keterampilan sosial yang penting, seperti komunikasi efektif, negosiasi, pembagian tugas, dan bagaimana bekerja dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Di samping itu, kolaborasi juga memungkinkan siswa untuk saling belajar dari kekuatan dan keahlian masing-masing anggota kelompok, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih kaya dan dinamis.

3) Tahapan dalam Metode Pembelajaran Berbasis Proyek

Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning* atau PjBL) terdiri dari beberapa tahapan yang harus dilalui untuk memastikan proyek berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran tercapai. Setiap tahap memiliki peran penting dalam membantu siswa memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan, serta mencapai hasil yang diinginkan. Berikut adalah tahapan-tahapan utama dalam penerapan metode PjBL:

a. Penentuan Pertanyaan atau Masalah Esensial

Tahap awal dalam PjBL adalah merumuskan pertanyaan esensial atau masalah yang akan dipecahkan oleh siswa. Pertanyaan ini harus relevan, bermakna, dan menantang, yang mampu memicu rasa ingin tahu dan motivasi siswa. Pertanyaan atau masalah yang dipilih harus bersifat terbuka, artinya memungkinkan berbagai solusi yang berbeda dan bukan jawaban tunggal. Pertanyaan esensial ini menjadi inti dari seluruh proyek dan memandu siswa sepanjang proses pembelajaran. Misalnya, pertanyaan seperti "Bagaimana kita dapat mengurangi jejak karbon di sekolah kita?" akan mengarahkan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi terkait isu lingkungan.

b. Perencanaan Proyek

Setelah menentukan pertanyaan esensial, guru dan siswa bersama-sama merencanakan proyek secara rinci. Pada tahap ini, siswa harus memahami tujuan pembelajaran, langkah-langkah yang perlu diambil, serta sumber daya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek. Perencanaan juga mencakup pembagian tugas di antara anggota kelompok jika proyek dilakukan secara kolaboratif, penentuan tenggat waktu, serta penetapan kriteria penilaian yang jelas. Guru berperan sebagai fasilitator, membantu siswa menyusun strategi dan memberikan panduan agar proyek berjalan sesuai rencana. Tahap perencanaan ini penting untuk memastikan bahwa siswa memiliki arah yang jelas dan mengetahui langkah-langkah yang harus diambil dalam proyek.

c. Penyelidikan dan Penelitian

Tahap ini melibatkan siswa dalam proses investigasi yang mendalam terkait topik atau masalah yang diangkat. Siswa melakukan penelitian, mengumpulkan data, melakukan wawancara, atau bahkan eksperimen untuk memahami lebih lanjut isu yang mereka hadapi. Dalam proses ini, siswa menggunakan berbagai sumber informasi, baik dari literatur, internet, maupun narasumber ahli. Mereka juga dilatih untuk menyaring informasi yang relevan dan kredibel, serta menganalisis data yang telah diperoleh. Tahap ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, di mana mereka harus mengolah informasi dan menarik kesimpulan berdasarkan temuan yang ada. Penyelidikan mendalam ini sering kali memerlukan waktu yang cukup panjang dan melibatkan kerja tim yang intensif.

d. Pengembangan dan Pembuatan Produk

Setelah melakukan penelitian, siswa mulai mengembangkan solusi atau produk berdasarkan hasil investigasi mereka. Produk yang dihasilkan dapat berupa laporan tertulis, presentasi, model fisik, aplikasi digital, atau karya lainnya yang mencerminkan upaya siswa dalam menyelesaikan masalah. Proses pengembangan produk ini mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam konteks nyata, serta melatih

keterampilan kreatif dan teknis. Tahap ini juga melibatkan pemecahan masalah yang lebih mendalam, karena siswa sering kali harus menyesuaikan solusi mereka dengan batasan atau kendala yang ada. Proyek yang dihasilkan harus mencerminkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta keterampilan yang telah mereka kembangkan selama proses pembelajaran.

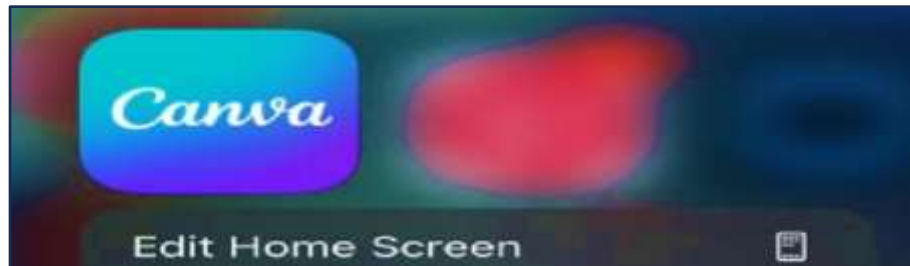
e. **Presentasi dan Penyampaian Hasil**

Tahap selanjutnya adalah presentasi, di mana siswa menyampaikan hasil proyek mereka kepada audiens. Presentasi ini bisa dilakukan di hadapan teman sekelas, guru, atau bahkan di luar lingkungan sekolah, seperti di depan orang tua, komunitas, atau profesional yang relevan dengan topik proyek. Melalui presentasi ini, siswa berlatih menyampaikan ide-ide mereka secara jelas dan efektif, serta mempertanggungjawabkan proses dan hasil yang telah mereka capai. Presentasi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan umpan balik dari audiens, yang dapat mereka gunakan untuk refleksi dan perbaikan di masa depan. Selain itu, presentasi memberikan nilai lebih pada hasil akhir proyek, di mana siswa merasa dihargai atas usaha dan kerja keras mereka.

4) Proyek Penjelasan Batas Wilayah Perairan Indonesia Menggunakan Aplikasi Canva

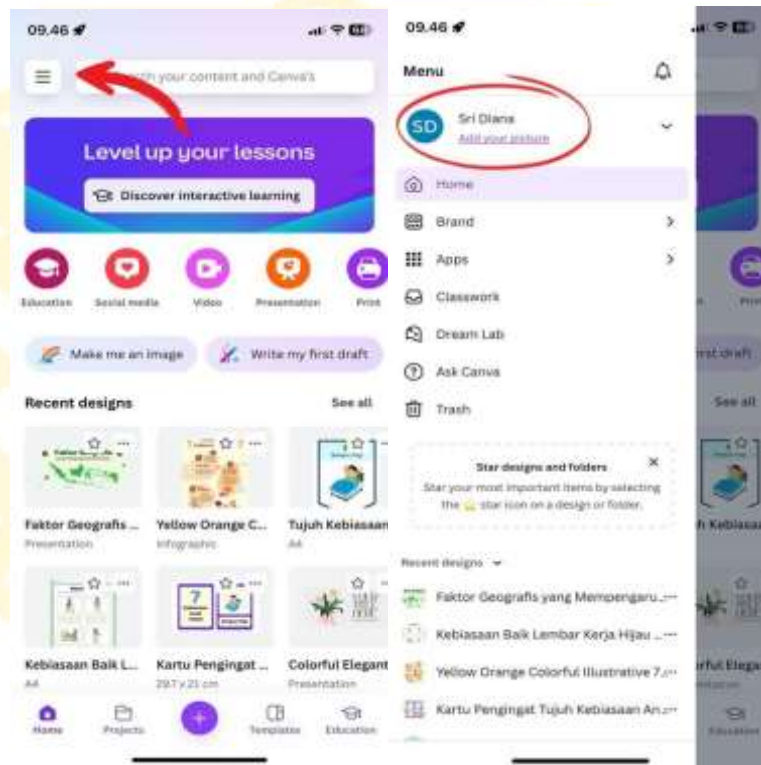
Berdasarkan model pembelajaran yang dipilih peneliti dalam penelitian ini yaitu *Project Based Learning* (PjBL) dengan materi Wilayah NKRI di kelas VII, berikut peneliti sajikan tahapan dan contoh penerapan proyek Penjelasan Batas Wilayah Perairan Indonesia Menggunakan Aplikasi Canva sebagai berikut :

1. Pertama-tama kita akan membuat Batas Wilayah Perairan NKRI dengan menggunakan salah satu aplikasi editing, yaitu **CANVA**. Pastikan anda sudah *mendownload* aplikasi berikut. Berikut contoh tampilan antar muka aplikasi Canva :



2. Kedua, kita langsung saja membuka aplikasi tersebut dengan tampilan home atau tampilan beranda seperti berikut. Dan login ke akun email melalui garis tiga di sebelah kiri atas untuk memudahkan editan.

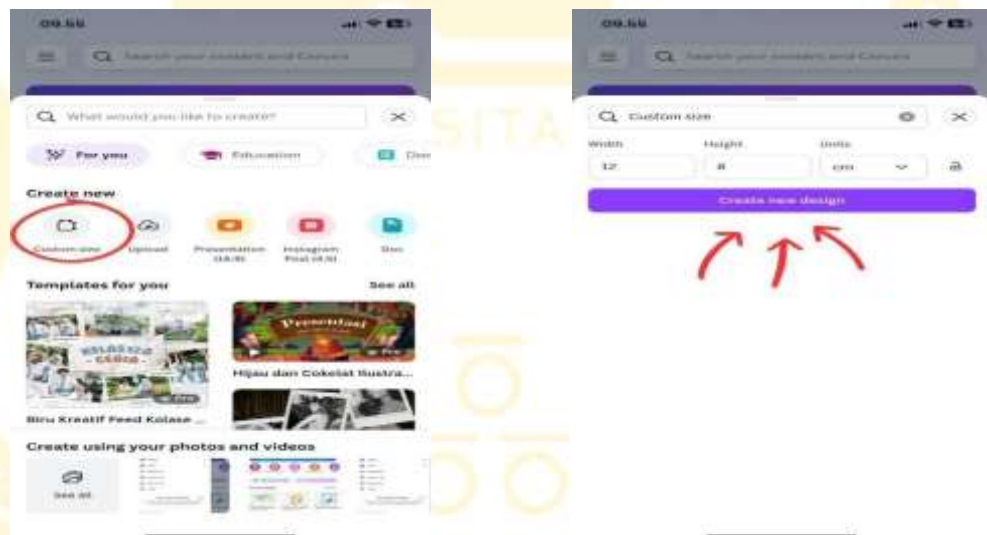
Tampilan halaman beranda aplikasi Canva :



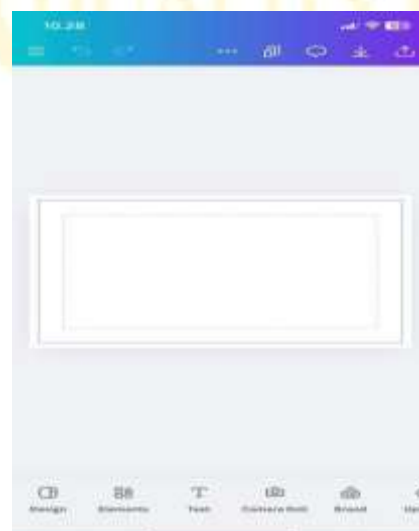
3. Setelah itu untuk membuat *design* baru, klik toboh tanda (+) di Tengah paling bawah. Tampilan halaman untuk memulai proyek pengeditan



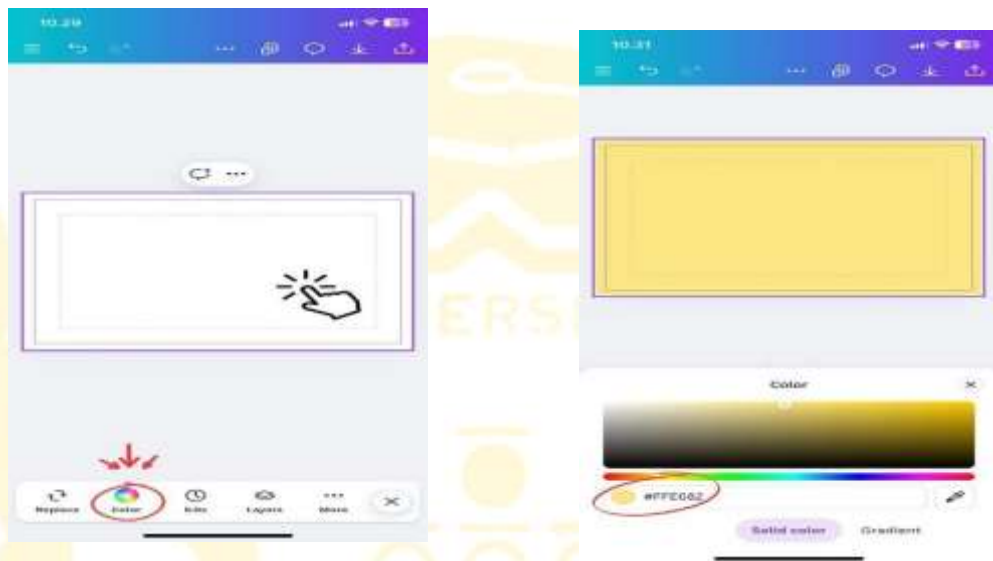
4. Kemudian tampilan untuk membuat *design* baru seperti berikut, lalu kita akan membuat *custom* ukuran, klick tombol *custom* ukuran, dan buat ukuran design seperti di bawah ini :



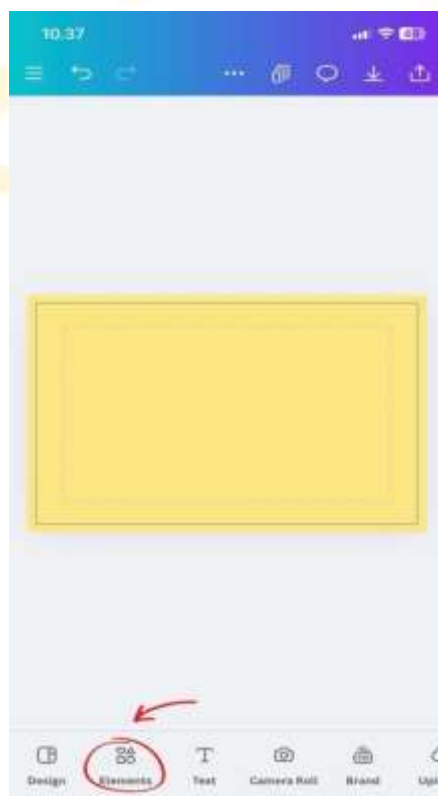
Setelah itu tampilan akan menjadi seperti ini:



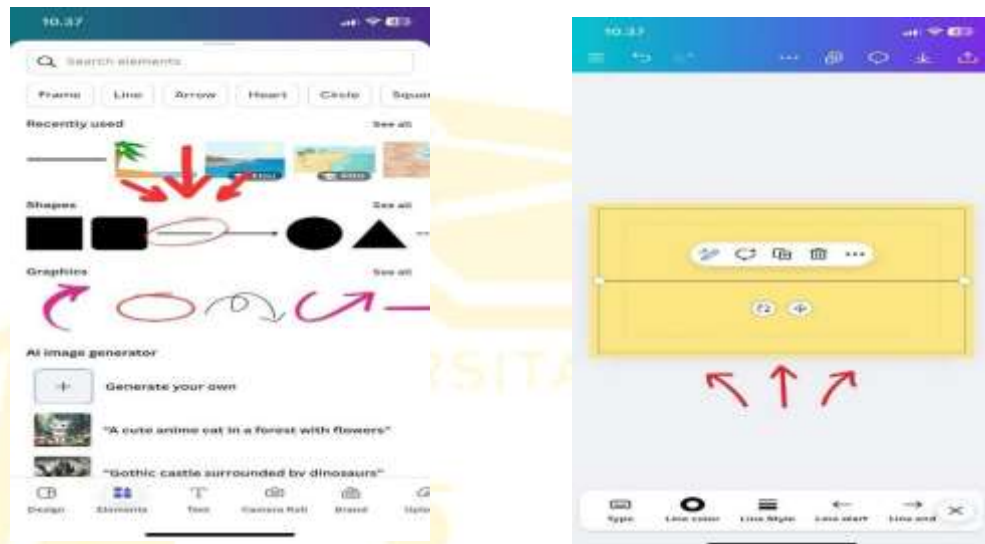
5. Lalu kita akan mengganti warna *background*, klick pada canvas putih, lalu pilih *color* untuk memilih warna sesuai selera anda. Lalu ubahlah warna *background* seperti di bawah ini.



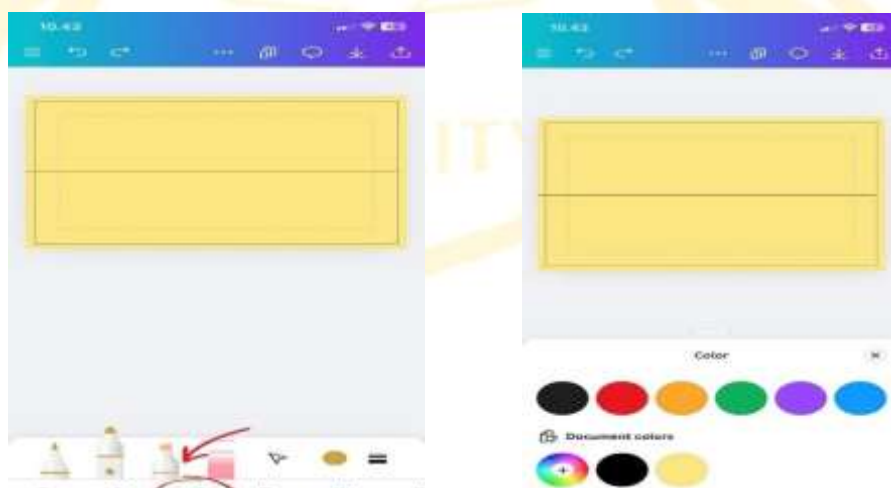
6. Setelah mengganti *background* kita akan membuat garis pembatas di Tengah, dengan menggunakan *shape* yang kita dapatkan dari *element*. Tampilan seperti gambar di bawah ini :



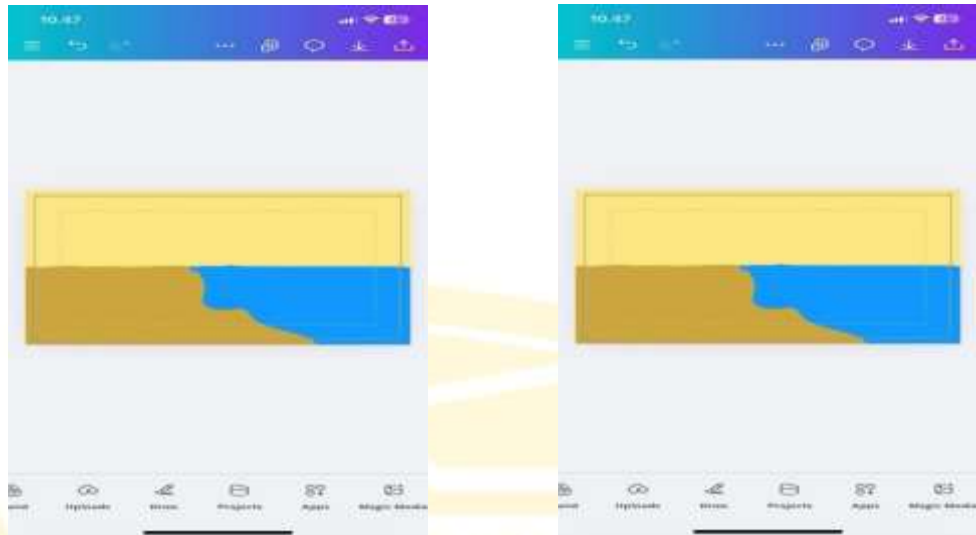
7. Lalu setelah click *element* kita dapat menemukan berbagai macam *element* yang bisa kita gunakan, mulai dari berbentuk *shape*, ataupun *object* yang kita mau gunakan sesuai keinginan. Karna untuk membuat garis pembatas Tengah, kita akan memilih *shape* garis. Bentuk tampilannya seperti gambar di bawah ini :



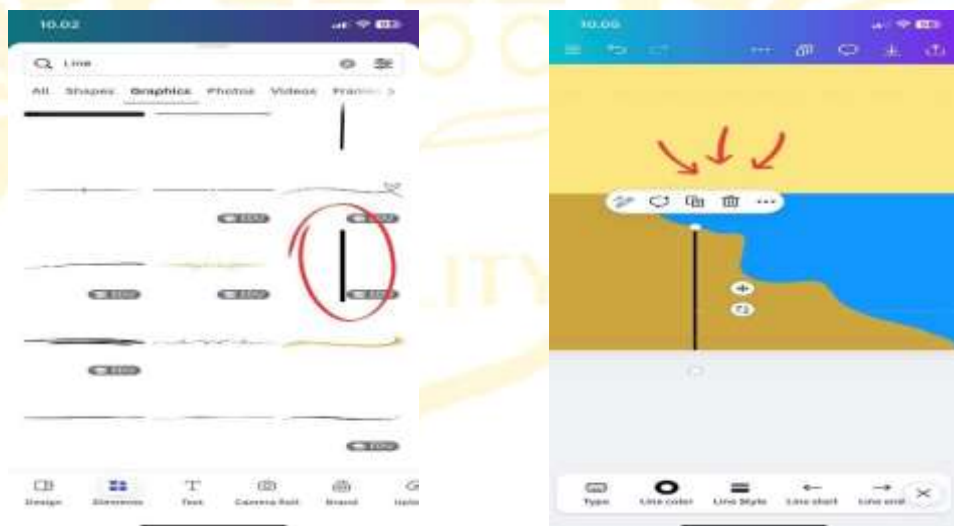
8. Lalu untuk membuat bentuk dataran dan perairannya kita akan menggunakan cara manual untuk menggambarinya. Click bar *Draw*, dan pilihlah warna pena yang kita gunakan untuk membuat pola tersebut.



9. Lalu kita memilih jenis pena yang akan kita gunakan untuk membuat pola daratan dan perairan, lalu membuat pola secara manual seperti gambar berikut:



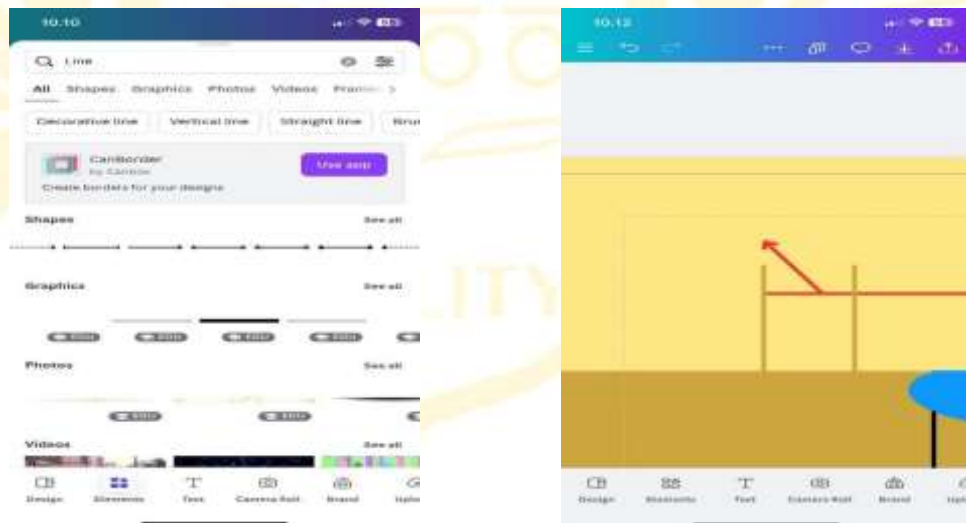
10. Setelah itu kita akan membuat kerangka untuk penjelasan mengenai batas-batas wilayah perairan yang akan kita bahas menggunakan fitur garis yang kita dapatkan dari element, dan cari garis.



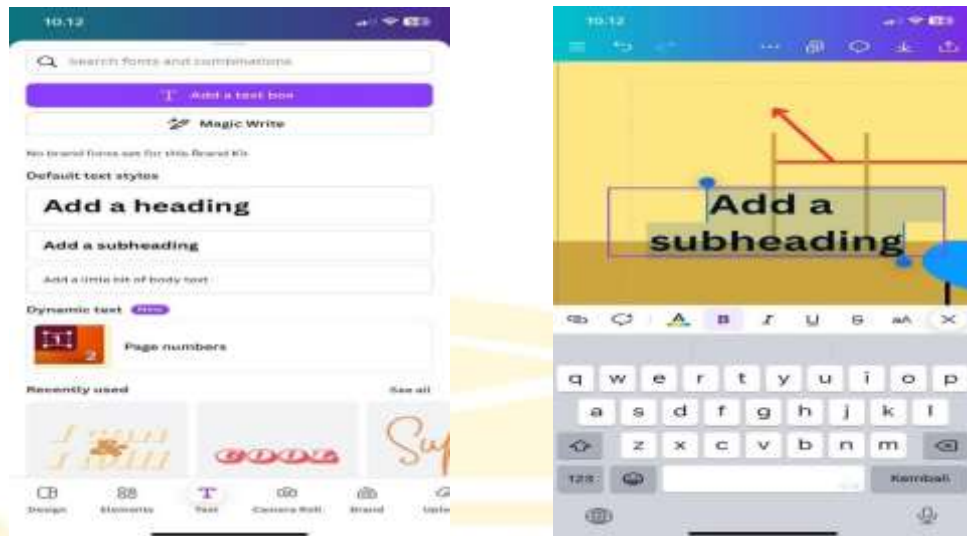
11. Lalu buat kerangka penjelasan dengan menggunakan garis tersebut, seperti pola yang ada di gambar berikut.



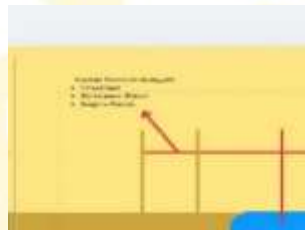
12. Setelah itu untuk menjadi petunjuk penjelasan yang akan kita buat, kita akan menggunakan tanda panah untuk menunjukkan penjelasan yang akan kita buat, melalui element, dan cari panah.



13. Setelah membuat panah kita akan mulai membuat kalimat penjelasannya sesuai dengan panah yang mengarah tersebut. Cari icon **Text** di bar lalu pilih **Sub Heading** untuk menulis penjelasan seperti gambar di bawah ini:



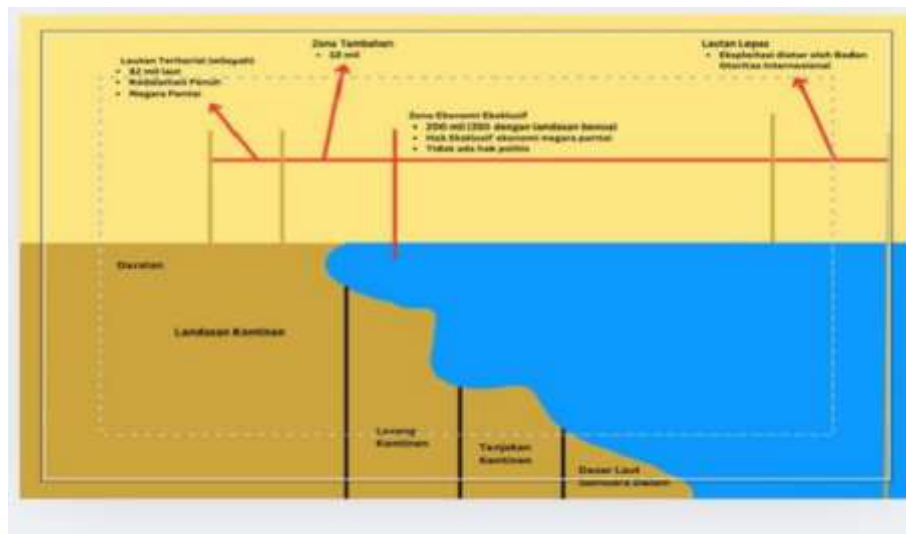
14. Lalu ketiklah penjelasan untuk bagian atas sesuai dengan contoh berikut ini:



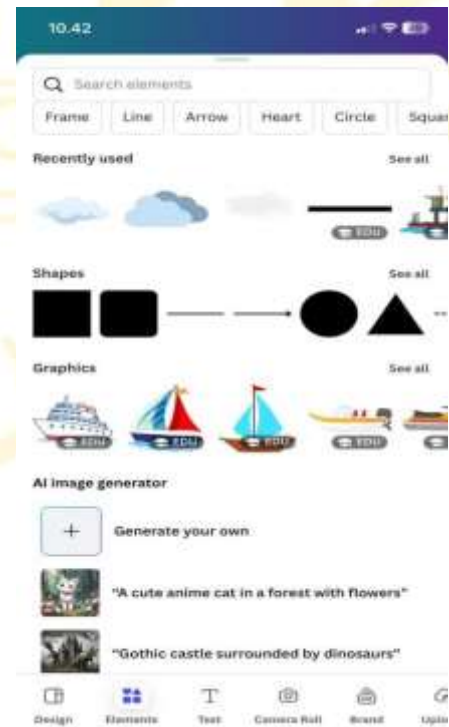
14. Penjelasan di bagian bawah:



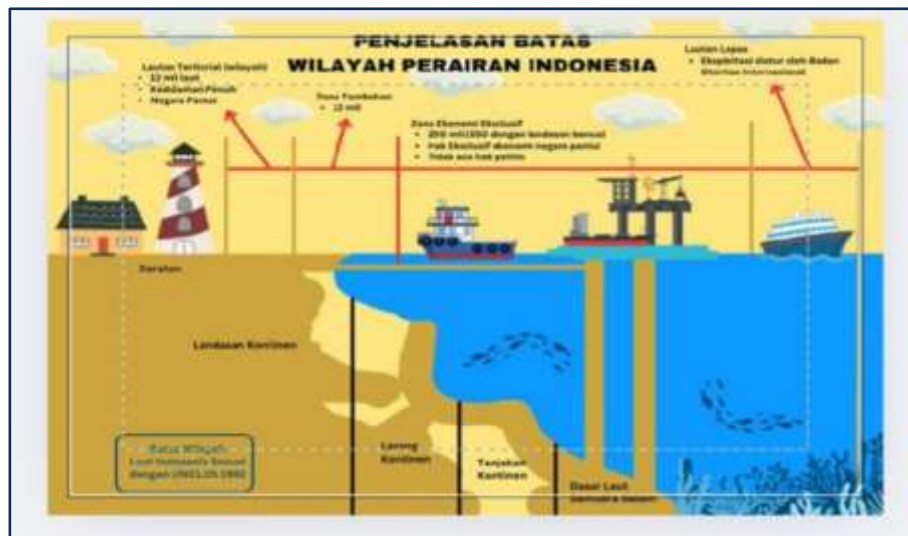
15. Setelah semua kalimat penjelasan selesai, maka tampilan akan menjadi seperti ini:



16. Kemudian untuk menambah keaslian gambar, anda bisa menambahkan *object* yang mendukung untuk dapat lebih jelas menerangkan tentang perairan Indonesia, melalui element, dan cari gambar sesuai kebutuhan anda:



17. Setelah semua object di letakkan maka kurang lebih gambar akan menjadi seperti ini.



18. Setelah merapikan keseluruhan maka tampilan akhir dari alur proyek pembuatan penjelasan wilayah perairan Indonesia menggunakan aplikasi Canva adalah seperti gambar di bawah ini :



f. Refleksi dan Evaluasi

Tahap terakhir dalam PjBL adalah refleksi dan evaluasi. Siswa diajak untuk merenungkan proses yang telah mereka lalui, mengidentifikasi apa yang telah mereka pelajari, serta mengevaluasi kinerja mereka selama proyek berlangsung. Refleksi ini mencakup analisis terhadap apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki, baik dari segi proses maupun produk akhir. Guru juga memberikan umpan balik yang konstruktif, baik terhadap hasil proyek maupun terhadap keterampilan yang telah dikembangkan oleh siswa, seperti keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan manajemen waktu. Refleksi ini membantu siswa untuk lebih memahami cara mereka belajar dan bagaimana mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka di masa mendatang.

g. Revisi dan Penyempurnaan

Setelah refleksi dan evaluasi, siswa sering kali diberikan kesempatan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap produk mereka berdasarkan umpan balik yang telah diterima. Tahap ini memungkinkan siswa untuk memperbaiki kesalahan, memperdalam analisis, dan meningkatkan kualitas produk akhir. Revisi ini merupakan bagian penting dari proses pembelajaran dalam PjBL, karena mengajarkan siswa untuk tidak hanya fokus pada hasil, tetapi juga pada proses perbaikan diri dan hasil karya. Dengan melakukan revisi, siswa belajar bahwa pembelajaran adalah proses yang berkelanjutan, dan hasil yang sempurna jarang dicapai dalam percobaan pertama.

Tahapan-tahapan dalam Metode Pembelajaran Berbasis Proyek ini memberikan struktur yang jelas dan sistematis dalam pelaksanaan PjBL. Dari penentuan masalah hingga revisi produk akhir, setiap tahap memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mendalam, mengembangkan keterampilan penting, dan menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks dunia nyata. Dengan mengikuti tahapan ini, PjBL tidak hanya mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dan situasi yang lebih kompleks di luar lingkungan sekolah.

5) Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*, PjBL) adalah salah satu metode pembelajaran yang saat ini banyak diterapkan dalam pendidikan modern. Metode ini berfokus pada pemberian pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna, di mana siswa diajak untuk menyelesaikan proyek yang bersifat kompleks, nyata, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam penerapannya, PjBL tidak hanya menekankan pada pencapaian hasil akademis, tetapi juga pada pengembangan berbagai keterampilan esensial seperti berpikir kritis, kolaborasi, pemecahan masalah, dan inisiatif pribadi. Dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, PjBL mengubah peran guru dari sekadar pemberi materi menjadi fasilitator yang mendampingi siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan dan keterampilan.

Meskipun PjBL memiliki banyak keunggulan, metode ini juga tidak lepas dari tantangan dan kelemahan. Beberapa keunggulannya mencakup peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kerja sama kelompok, namun, PjBL juga menuntut waktu yang lebih lama dan persiapan yang matang baik dari segi guru maupun siswa. Proyek yang dijalankan dalam PjBL sering kali membutuhkan sumber daya yang tidak sedikit, dan penilaiannya pun lebih kompleks dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Oleh karena itu, penting untuk memahami baik keunggulan maupun kelemahan dari metode ini agar implementasinya dapat berjalan efektif di kelas.

a. Keunggulan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL)

1) Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah

Salah satu keunggulan utama dari PjBL adalah kemampuannya untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada siswa. Dalam PjBL, siswa dihadapkan pada masalah atau pertanyaan yang bersifat kompleks dan terbuka, yang mendorong mereka untuk menganalisis situasi, mengidentifikasi masalah utama, dan mencari solusi yang kreatif serta logis. Proses ini melibatkan pengambilan keputusan yang berdasarkan

data dan riset, sehingga keterampilan berpikir analitis siswa meningkat seiring waktu.

2) Mengembangkan Keterampilan Kolaborasi dan Kerja Sama

PjBL sering kali melibatkan kerja dalam kelompok, yang mendorong siswa untuk berkolaborasi dengan sesama anggota tim. Hal ini membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, berbagi ide, pembagian tugas, dan kerja sama yang baik dalam menyelesaikan proyek. Mereka belajar untuk mendengarkan pendapat orang lain, memberikan kontribusi yang konstruktif, serta memecahkan konflik yang mungkin muncul dalam proses kolaborasi. Kemampuan untuk bekerja dalam tim adalah keterampilan penting yang dibutuhkan di dunia kerja dan kehidupan sehari-hari.

3) Pembelajaran Kontekstual dan Relevan

PjBL memungkinkan siswa untuk menghubungkan teori dengan praktik, karena proyek yang diberikan sering kali berkaitan dengan masalah atau isu nyata yang ada di sekitar mereka. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan bagi siswa, karena mereka dapat melihat langsung bagaimana pengetahuan yang mereka pelajari diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kontekstual ini memotivasi siswa untuk belajar lebih dalam karena mereka merasa memiliki keterkaitan dengan materi yang diajarkan.

b. Kelemahan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL)

1) Memerlukan Waktu yang Lebih Lama

Salah satu kelemahan utama dari PjBL adalah bahwa metode ini memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Proses perencanaan, penelitian, pengembangan produk, dan presentasi sering kali memakan waktu berminggu-minggu atau bahkan berbulan-bulan. Bagi kurikulum yang sangat padat atau terbatas oleh jadwal, PBL bisa menjadi tantangan untuk diterapkan secara efektif, terutama jika guru harus mengejar target pencapaian standar dalam jangka waktu tertentu.

2) **Tuntutan yang Tinggi bagi Guru**

PjBL menuntut peran yang lebih besar bagi guru sebagai fasilitator, pembimbing, dan pemantau proyek. Guru harus memiliki keterampilan yang baik dalam merancang proyek yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memfasilitasi proses pembelajaran, dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Hal ini bisa menjadi tantangan, terutama bagi guru yang belum terbiasa dengan metode PjBL atau yang memiliki keterbatasan sumber daya dan dukungan. Guru juga harus mampu mengelola kelas yang dinamis dan memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

3) **Kesulitan dalam Menilai Proyek Secara Objektif**

Menilai proyek yang dikerjakan siswa dalam PjBL bisa menjadi kompleks, karena produk akhir yang dihasilkan biasanya bersifat kreatif dan subjektif. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proyek mungkin berbeda-beda, sehingga sulit untuk menilai kinerja individu dalam kerja kelompok. Guru harus merancang kriteria penilaian yang jelas dan komprehensif, yang mencakup proses pembelajaran, kontribusi individu, serta kualitas produk akhir. Tanpa kriteria yang baik, penilaian proyek dapat menjadi tidak objektif dan tidak adil bagi siswa.

2.1.3. Pengajaran Materi Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)

Materi tentang Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) merupakan bagian penting dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah, terutama untuk menanamkan pemahaman tentang pentingnya keutuhan dan kedaulatan negara. Wilayah NKRI tidak hanya mencakup batas geografis, tetapi juga menyangkut aspek hukum, politik, sosial, budaya, dan pertahanan. Pengajaran materi ini bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan tentang hakikat dan pentingnya wilayah negara, serta mengembangkan rasa cinta tanah air, nasionalisme, dan tanggung jawab sebagai warga negara Indonesia.

Pembelajaran materi Wilayah NKRI mencakup berbagai elemen seperti pengertian wilayah negara, batas-batas geografis darat, laut, dan

udara, serta prinsip-prinsip hukum internasional yang mengatur kedaulatan suatu negara atas wilayahnya. Selain itu, materi ini juga menekankan pada isu-isu strategis yang berkaitan dengan pertahanan dan keamanan wilayah, seperti sengketa perbatasan, perlindungan wilayah laut dan udara, serta pengelolaan sumber daya alam yang ada di dalam batas-batas wilayah NKRI.

Dalam mengajarkan materi ini, pendekatan kontekstual sangat penting agar siswa dapat memahami isu-isu nyata yang berkaitan dengan batas wilayah dan keutuhan NKRI. Penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dalam pengajaran materi ini dapat menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui PBL, siswa dapat diajak untuk mengerjakan proyek yang berhubungan dengan topik batas wilayah, seperti simulasi penyelesaian sengketa perbatasan, analisis hukum laut internasional, atau pembuatan peta wilayah NKRI.

Proses pembelajaran materi Wilayah NKRI juga harus mempertimbangkan karakteristik siswa dan menggunakan media yang variatif, seperti peta interaktif, video dokumenter, dan diskusi kelompok. Dengan pendekatan yang tepat, siswa diharapkan dapat memahami peran penting mereka dalam menjaga kedaulatan wilayah negara dan meningkatkan rasa kebanggaan sebagai bagian dari NKRI.

2.1.4. Kurikulum Merdeka dan PjBL (*Project-Based Learning*)

Kurikulum Merdeka merupakan kebijakan pendidikan terbaru di Indonesia yang bertujuan untuk memberikan kebebasan dan fleksibilitas dalam pembelajaran, serta mendorong siswa untuk belajar sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kecepatan mereka sendiri. Salah satu pendekatan yang sejalan dengan konsep Kurikulum Merdeka adalah *Project-Based Learning* (PjBL), yang menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran. Dalam Kurikulum Merdeka, PjBL memainkan peran penting dalam mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, kreatif, dan relevan dengan kehidupan nyata, melalui proyek-proyek yang dirancang untuk mengasah berbagai keterampilan abad 21.

1) Hubungan Kurikulum Merdeka dengan PjBL

Kurikulum Merdeka menekankan pada *profil pelajar Pancasila*, yang mencakup nilai-nilai kemandirian, gotong royong, kritis, kreatif, dan inovatif. Hal ini sangat cocok dengan filosofi PjBL, di mana siswa dilibatkan dalam proyek nyata yang menuntut kolaborasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis. Dengan PjBL, siswa belajar untuk menyelesaikan masalah yang relevan dengan lingkungan mereka, sambil mengembangkan kemampuan untuk bekerja dalam tim, merancang solusi, dan mengelola proyek dari awal hingga akhir.

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru diberikan kebebasan untuk merancang pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Di sinilah PjBL menawarkan kebebasan kepada guru dan siswa untuk mengeksplorasi topik-topik yang diminati, tanpa harus terikat pada kurikulum yang terlalu kaku. Siswa dapat terlibat dalam proyek-proyek yang menghubungkan berbagai mata pelajaran, seperti membuat karya ilmiah berbasis riset, mengembangkan bisnis kecil, atau merancang program sosial berbasis komunitas.

2) Implementasi PjBL dalam Kurikulum Merdeka

a. Pembelajaran yang Fleksibel

Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi guru untuk mengintegrasikan PjBL dalam kegiatan belajar mengajar. Misalnya, dalam pembelajaran mata pelajaran geografi, siswa dapat diminta untuk membuat peta digital wilayah mereka sebagai proyek kelompok. Proyek tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep geografi, tetapi juga memperkenalkan keterampilan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan abad 21.

b. Pengembangan Keterampilan Abad 21

Salah satu tujuan utama dari Kurikulum Merdeka adalah mengembangkan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C). Melalui PjBL, siswa ditantang untuk berpikir kritis dalam menganalisis masalah, bekerja sama dengan teman-temannya dalam tim, dan menghasilkan solusi kreatif untuk masalah-masalah yang dihadapi dalam proyek tersebut. Proses ini juga membantu mengasah kemampuan komunikasi yang penting dalam mempresentasikan hasil proyek kepada orang lain.

c. Pembelajaran Kontekstual dan Berbasis Pengalaman

Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran yang kontekstual, di mana siswa belajar dari pengalaman nyata yang mereka hadapi sehari-hari. PjBL, sebagai metode pembelajaran berbasis proyek, sangat mendukung pembelajaran kontekstual ini. Misalnya, siswa dapat diajak untuk mempelajari dampak perubahan iklim melalui proyek pembuatan laporan lingkungan di sekitar mereka, atau merancang kampanye hemat energi di sekolah. Proyek-proyek ini tidak hanya memberikan pemahaman mendalam tentang isu-isu global, tetapi juga melatih siswa untuk bertindak langsung dalam mengatasi masalah tersebut.

3) Tantangan Implementasi PBL dalam Kurikulum Merdeka

Meskipun PjBL sejalan dengan visi Kurikulum Merdeka, penerapannya tidak lepas dari tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kesiapan guru untuk merancang dan memfasilitasi proyek yang relevan dan bermakna bagi siswa. Banyak guru yang masih terbiasa dengan metode pembelajaran tradisional dan merasa kesulitan dalam memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu, PjBL membutuhkan waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa, sehingga guru perlu menyesuaikan dengan jadwal dan target kurikulum yang ada.

Ketersediaan sumber daya dan fasilitas juga menjadi tantangan dalam penerapan PjBL. Proyek-proyek yang kompleks sering kali membutuhkan teknologi, alat, atau sumber daya tambahan yang tidak selalu tersedia di

semua sekolah. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam merancang proyek yang dapat disesuaikan dengan sumber daya yang ada.

Kurikulum Merdeka dan PjBL merupakan kombinasi yang ideal untuk menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel, kontekstual, dan berbasis pengalaman. Dengan PjBL, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan dunia nyata. Meskipun tantangan dalam penerapannya ada, terutama terkait dengan kesiapan guru dan sumber daya, dengan perencanaan dan dukungan yang tepat, PjBL dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk mewujudkan visi Kurikulum Merdeka.

2.2. Kerangka Berfikir

Belajar merupakan proses yang fundamental dalam pendidikan, di mana kesuksesan dalam mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung pada efektivitas proses belajar siswa baik di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya. Proses belajar tidak terlepas dari proses mengajar yang bertujuan menciptakan kondisi yang mendukung pembelajaran yang efektif. Salah satu metode yang diyakini efektif dalam mencapai tujuan ini adalah Metode Pembelajaran Berbasis Proyek. Metode ini menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam mengerjakan proyek yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Dalam konteks pengajaran Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia di kelas VII, metode ini dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep geografi dan sosial secara mendalam melalui pengalaman langsung.

Melalui penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek, siswa diajak untuk bekerja sama dalam kelompok, melakukan penelitian, dan menyusun proyek yang relevan dengan kondisi sosial dan budaya Indonesia. Siswa akan belajar tentang keberagaman budaya, potensi daerah, dan kondisi geografis Indonesia dengan melakukan eksplorasi dan pengumpulan data. Proyek ini mendorong siswa untuk merumuskan pertanyaan, melakukan investigasi, dan menemukan jawaban berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan.

Dengan keterlibatan aktif dalam proyek, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Mereka belajar untuk mengidentifikasi masalah, merencanakan, dan melaksanakan proyek, serta menganalisis hasilnya. Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek di kelas VII SMP Swasta Masehi Medan diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selain menguasai konsep-konsep geografi dan sosial, siswa juga diharapkan termotivasi untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Melalui pendekatan proyek, diharapkan tercipta suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, sehingga hasil belajar siswa pada materi Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia dapat meningkat secara signifikan.

2.3. Definisi Operasional

Agar tidak salah persepsi akan diharapkan dan terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran Berbasis Proyek adalah pendekatan pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam menyelesaikan proyek-proyek yang berkaitan dengan materi Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, yang dapat meningkatkan kompetensi peserta didik berdasarkan berbagai riset yang telah dilakukan.
- 2) Belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk menambah pemahaman siswa mengenai Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, dari yang belum tahu menjadi lebih tahu tentang keberagaman budaya, geografi, dan potensi daerah di Indonesia.
- 3) Hasil Belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui pemahaman yang lebih baik tentang materi Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia serta penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Pembelajaran Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah interaksi antara siswa dengan berbagai aspek sosial, budaya, dan geografis

di Indonesia, di mana siswa mempelajari identitas, keberagaman, dan potensi daerah yang ada dalam konteks kehidupan sehari-hari.

- 5) Proyek yang Dilakukan dalam pembelajaran ini meliputi aktivitas seperti penelitian tentang keberagaman budaya di daerah tertentu, pembuatan peta tematik yang menggambarkan potensi sumber daya alam, dan presentasi tentang kondisi geografis serta sosial di wilayah Indonesia, yang menggunakan bahan-bahan sederhana dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

