

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran yang menjadikan proyek sebagai inti kegiatan belajar sehingga peserta didik membangun pengetahuan melalui proses merancang, menyelidiki, mengolah informasi, hingga menghasilkan produk nyata sebagai bukti pemahaman.¹ Pengalaman belajar dalam PjBL dirancang lebih autentik karena peserta didik dihadapkan pada pertanyaan pemantik dan tugas bermakna yang menuntut penerapan konsep dalam konteks kehidupan nyata. PjBL tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan tanggung jawab belajar.

Kebutuhan pendidikan abad ke-21 mendorong penerapan model pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi peserta didik secara menyeluruh. Larmer, Mergendoller, dan Boss menjelaskan bahwa PjBL yang berkualitas bukan sekadar pemberian tugas proyek, melainkan pembelajaran yang memiliki pertanyaan menantang, proses inkuiri berkelanjutan, umpan balik dan revisi, serta presentasi hasil kerja sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan reflektif.²

¹Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 395.

² John Larmer, John R. Mergendoller, dan Suzie Boss, *Setting the Standard for Project Based Learning* (Alexandria: ASCD, 2015), hlm. 34.

Hosnan menjelaskan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada proses observasi, eksperimen, dan refleksi membantu peserta didik membangun pemahaman secara bertahap, bukan sekadar menerima informasi.¹ Penerapan PjBL selaras dengan pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik, pengalaman langsung, dan pembelajaran bermakna di dalam kelas.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki karakteristik yang menuntut keterkaitan antara konsep dengan fenomena sosial dan ekonomi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan memahami berbagai peristiwa sosial secara kontekstual. Trianto menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat membantu peserta didik memahami konsep secara kontekstual sekaligus melatih kemampuan berpikir analitis melalui aktivitas penyelidikan dan penyusunan produk.² Materi Perdagangan Internasional merupakan salah satu materi IPS yang memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan masyarakat dan perkembangan ekonomi global sehingga sangat sesuai untuk dikembangkan melalui kegiatan proyek yang bermakna. Materi Perdagangan Internasional memuat berbagai konsep, data, dan fenomena ekonomi yang dapat disajikan dalam bentuk visual. Penyajian materi melalui proyek infografis memungkinkan peserta didik mengorganisasikan informasi secara sistematis sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi visual.

¹ Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 270.

² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 52.

Karakteristik tersebut menjadikan *Project Based Learning* relevan untuk diterapkan pada materi Perdagangan Internasional karena peserta didik tidak hanya mempelajari konsep, tetapi juga menghasilkan produk yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Efektivitas PjBL tidak hanya berkaitan dengan pemahaman konsep, tetapi juga berhubungan dengan motivasi belajar peserta didik. Sardiman menjelaskan bahwa motivasi merupakan daya penggerak dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan belajar, dan mengarahkan aktivitas belajar menuju tujuan tertentu.³ PjBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menentukan strategi kerja, menyusun produk, serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan semangat belajar. Ryan dan Deci menjelaskan bahwa motivasi belajar akan berkembang lebih baik ketika individu memiliki rasa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial dalam lingkungan belajar.⁴ Karakteristik tersebut dapat ditemukan dalam pembelajaran berbasis proyek yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran abad ke-21. Munandar menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan gagasan atau karya baru yang

³ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 75.

⁴ Richard M. Ryan dan Edward L. Deci, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness* (New York: Guilford Press, 2017), hlm. 11.

memiliki nilai dan manfaat.⁵ PjBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyusun gagasan, menentukan solusi, mengembangkan produk, dan memperbaiki hasil kerja berdasarkan masukan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Kegiatan tersebut memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan produktif.

Pelaksanaan PjBL dalam penelitian ini didukung dengan penggunaan infografis digital berbantuan Canva sebagai produk proyek pembelajaran. Smiciklas menjelaskan bahwa infografis mampu menyampaikan informasi yang kompleks menjadi lebih sederhana, ringkas, dan mudah dipahami melalui penyajian visual yang menarik.⁶ Arsyad menjelaskan bahwa media visual dapat membantu memperjelas pesan, meningkatkan perhatian peserta didik, serta memudahkan pemahaman konsep yang dipelajari.⁷ Canva dipilih karena menyediakan berbagai fitur desain yang memudahkan peserta didik dalam menyusun infografis sesuai dengan materi pembelajaran. Produk infografis digital memungkinkan peserta didik mengintegrasikan pemahaman materi dengan kreativitas dalam penyajian informasi sehingga hasil proyek dapat dinilai secara lebih terukur.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara dan observasi yang dilakukan bersama Ibu Isa Susanti, S.Pd., selaku guru mata pelajaran IPS SMP

⁵ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 12.

⁶ Mark Smiciklas, *The Power of Infographics: Using Pictures to Communicate and Connect with Your Audiences* (Indianapolis: Que Publishing, 2012), hlm. 3.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), hlm. 89.

Negeri 3 Kedungwaru pada Senin, 8 Desember 2025 pukul 09.30 WIB, diperoleh informasi bahwa sekolah terus berupaya mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan teknologi pendidikan. Pengembangan pembelajaran melalui penerapan *Project Based Learning* dengan produk infografis berbantuan Canva dipandang relevan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan berorientasi pada produk. Pemanfaatan proyek digital diharapkan dapat mendukung peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan pada abad ke-21.⁸

Perkembangan teknologi digital yang semakin dekat dengan kehidupan peserta didik menjadi peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik. Penggunaan infografis berbantuan Canva dalam *Project Based Learning* memungkinkan peserta didik mengolah informasi, menyusun gagasan, serta menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang komunikatif. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sekaligus mengembangkan kreativitas melalui produk yang dihasilkan. Materi Perdagangan Internasional dipilih karena memiliki banyak data, konsep, dan fenomena ekonomi yang dapat disajikan secara efektif melalui infografis digital.

⁸ Isa Susanti, S.Pd., Guru Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 3 Kedungwaru, wawancara oleh penulis, Tulungagung, Senin, 8 Desember 2025, pukul 09.30 WIB.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Project Based Learning* pada pembelajaran IPS tingkat SMP telah banyak diteliti, tetapi fokus kajiannya masih terbatas. Penelitian yang dilakukan oleh Hijjaratul Phadilah Z.(2023) menunjukkan bahwa PjBL berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII. Fokus penelitian tersebut masih terbatas pada variabel hasil belajar dan belum mengkaji motivasi belajar maupun kreativitas siswa secara bersamaan. Penelitian yang dilakukan oleh Evitul Hasanah(2022) menunjukkan bahwa PjBL mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada pembelajaran IPS. Penelitian tersebut belum mengintegrasikan penggunaan infografis digital berbantuan Canva sebagai produk proyek pembelajaran.

Kesenjangan penelitian terlihat dari masih terbatasnya penelitian yang mengkaji pengaruh *Project Based Learning* terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa secara bersamaan pada pembelajaran IPS tingkat SMP. Penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada hasil belajar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Penggunaan infografis digital berbantuan Canva sebagai produk proyek pembelajaran IPS juga masih relatif jarang ditemukan dalam penelitian sebelumnya. Kajian mengenai *Project Based Learning* pada materi Perdagangan Internasional kelas VIII SMP masih memiliki peluang untuk dikembangkan sehingga diperlukan penelitian yang dapat memberikan bukti empiris mengenai pengaruh model tersebut terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa.

Penelitian berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung**”

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Kedungwaru sebagai berikut:

- a. Guru IPS belum secara maksimal menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, seperti *Project Based Learning* (PjBL), yang sebenarnya dapat mendorong partisipasi aktif dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif serta kolaboratif siswa.
- b. Kreativitas siswa dalam mengolah dan menyajikan informasi masih rendah. Hasil tugas atau proyek yang dikerjakan siswa cenderung monoton dan belum memperlihatkan kemampuan berpikir orisinal, fleksibel, maupun elaboratif.
- c. Motivasi belajar siswa masih fluktuatif, dimana mereka cenderung lebih bersemangat pada pembelajaran berbasis digital, namun guru belum mampu mengelola pengalaman belajar digital tersebut secara sistematis untuk mendorong pencapaian hasil belajar yang optimal.
- d. Siswa belum terbiasa membuat produk pembelajaran berbasis digital seperti infografis menggunakan aplikasi Canva, padahal media tersebut

dapat melatih kemampuan visualisasi data, komunikasi informasi, serta kreativitas digital.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan fokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

- a. Penelitian difokuskan pada penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran IPS untuk menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa.
- b. Produk proyek yang dihasilkan dalam penerapan PjBL berupa infografis digital yang dirancang oleh siswa menggunakan aplikasi Canva sebagai bentuk visualisasi dari materi Perdagangan Internasional.
- c. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini meliputi dua aspek, yaitu:
 - 1) Motivasi belajar siswa, yang mencakup indikator perhatian, ketekunan, rasa ingin tahu, dan usaha dalam mengikuti pembelajaran.
 - 2) Kreativitas siswa, yang meliputi dimensi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) dalam proses pembuatan infografis.
- d. Materi pembelajaran yang digunakan sebagai konteks penelitian adalah Perdagangan Internasional, karena materi ini menuntut kemampuan analisis data ekonomi dan penyajian informasi yang sistematis melalui media visual.

- e. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kedungwaru tahun ajaran 2025/2026, dengan pembagian menjadi kelompok eksperimen (menggunakan PjBL berbantuan Canva) dan kelompok kontrol (menggunakan metode konvensional).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model *Project Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Perdagangan Internasional kelas VIII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa dalam membuat infografis pada pembelajaran IPS materi Perdagangan Internasional kelas VIII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS materi Perdagangan Internasional kelas VIII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Project Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Perdagangan Internasional kelas VIII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa dalam membuat infografis pada pembelajaran IPS materi Perdagangan Internasional kelas VIII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung.
3. Untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS materi Perdagangan Internasional kelas VIII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung.

E. Manfaat Penelitian:

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian empiris mengenai efektivitas model *Project Based Learning* dalam meningkatkan

motivasi belajar dan kreativitas siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran IPS yang terintegrasi dengan media digital.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah:

Menjadi bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan untuk mendukung penerapan model pembelajaran inovatif berbasis proyek dan pemanfaatan media digital guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Guru:

Menjadi referensi dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis proyek yang menarik, relevan dengan perkembangan teknologi, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

c. Bagi Siswa:

Memberikan pengalaman belajar yang bermakna, kolaboratif, dan kreatif melalui kegiatan pembuatan infografis sebagai produk proyek pembelajaran.

d. Bagi Sekolah:

Menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital dan inovasi kurikulum.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Menjadi dasar pengembangan penelitian lanjutan terkait integrasi model pembelajaran inovatif dengan teknologi digital pada berbagai mata pelajaran.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup beberapa aspek yang berkaitan dengan fokus, tempat, waktu, subjek, serta variabel yang diteliti. Penelitian ini berada dalam bidang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan fokus pada penerapan model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti motivasi belajar dan kreativitas siswa melalui pemanfaatan media digital. Materi pembelajaran yang dijadikan objek penelitian adalah Perdagangan Internasional, karena topik ini menuntut pemahaman konseptual yang mendalam serta kemampuan untuk mengolah dan memvisualisasikan data ekonomi dalam bentuk infografis yang menarik dan informatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kedungwaru pada tahun ajaran 2025/2026, yang telah menerapkan pembelajaran berbasis digital namun masih menghadapi kendala dalam penerapan model pembelajaran yang berpusat pada siswa seperti *Project Based Learning*. Penelitian ini dilaksanakan selama semester genap tahun pelajaran 2025/2026, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning*, pengumpulan data melalui instrumen penelitian, hingga tahap analisis hasil penelitian.

G. Penegasan Variabel

1. Penegasan Konseptual

a. *Project Based Learning (PjBL)*

Menurut Wena, *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui rangkaian kegiatan penyelidikan, perencanaan, pelaksanaan, hingga menghasilkan suatu produk sebagai bentuk penyelesaian proyek. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas melalui pengalaman belajar yang bermakna.⁹

b. Motivasi Belajar

Menurut Sardiman, motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan tersebut sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Motivasi belajar dapat diamati melalui perhatian, ketekunan, minat, keaktifan, dan tanggung jawab siswa selama mengikuti proses pembelajaran.¹⁰

c. Kreativitas Siswa

Menurut E. Paul Torrance kreativitas siswa adalah kemampuan untuk menghasilkan ide, gagasan, atau produk baru yang orisinal, fleksibel, dan bermanfaat. Dalam pembelajaran IPS, kreativitas tercermin dari

⁹ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 144–150.

¹⁰ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 75–83.

kemampuan siswa mengembangkan cara-cara inovatif dalam menyajikan informasi, menghubungkan konsep ekonomi global, dan mengekspresikan pemahamannya secara visual. Kreativitas diukur melalui empat indikator utama, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).¹¹

d. Infografis

Infografis secara konseptual adalah representasi visual informasi dan data yang memadukan teks, ikon, grafik, dan warna untuk menyampaikan pesan secara ringkas, komunikatif, dan menarik. Dalam konteks pembelajaran IPS materi Perdagangan Internasional, infografis berperan penting sebagai media yang membantu siswa memahami konsep ekspor, impor, neraca perdagangan, dan kerja sama ekonomi antarnegara melalui visualisasi yang mudah dipahami.

2. Penegasan Operasional

Secara operasional, penelitian ini melibatkan empat variabel utama. *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru dengan langkah-langkah perencanaan proyek, pengumpulan informasi, pelaksanaan proyek, pembuatan produk, dan presentasi hasil, di mana proyek yang dikerjakan siswa berupa infografis digital menggunakan aplikasi Canva yang berisi materi Perdagangan Internasional dengan tiga

¹¹ E. Paul Torrance, *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual* (Lexington, MA: Personnel Press, 1974), hlm. 8–10.

tema, yaitu ekspor dan impor, kerjasama ekonomi antarnegara, serta perkembangan IPTEK terhadap ekonomi antarnegara.¹²

Motivasi belajar diartikan sebagai dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang menimbulkan semangat, ketekunan, dan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran, yang diukur berdasarkan indikator dari teori Sardiman meliputi perhatian (*attention*) saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, ketekunan (*perseverance*) berupa tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas, minat (*interest*) dalam ketertarikan visual pembelajaran, keaktifan (*liveliness*) berupa partisipasi dalam bertanya, dan tanggung jawab (*responsibility*) berupa kesungguhan dalam menyelesaikan tugas.¹³

Kreativitas siswa diartikan sebagai kemampuan siswa dalam menghasilkan karya infografis digital yang inovatif, menarik, dan komunikatif melalui pengembangan ide visual dan pengolahan informasi secara kreatif, yang diukur berdasarkan indikator dari teori E. Paul Torrance meliputi kelancaran (*fluency*) yaitu kemampuan menghasilkan berbagai ide atau elemen visual, keluwesan (*flexibility*) yaitu kemampuan menampilkan ide dalam berbagai bentuk penyajian, keaslian (*originality*) yaitu kemampuan menghasilkan karya yang unik dan tidak meniru, serta

¹² Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 144–150.

¹³ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 75–83.

elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan mengembangkan detail dan memperkaya tampilan visual infografis.¹⁴

Adapun infografis dalam penelitian ini merupakan media digital berbentuk visualisasi data dan informasi ekonomi yang disusun menggunakan Canva untuk menyajikan materi Perdagangan Internasional, yang menggabungkan teks singkat, grafik, warna, dan simbol ekonomi untuk menjelaskan konsep-konsep seperti ekspor, impor, dan neraca perdagangan, serta tidak hanya berfungsi sebagai media bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai produk hasil proyek yang merefleksikan kemampuan siswa dalam berpikir visual, kreatif, dan komunikatif.¹⁵

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami alur dalam penelitian, di sini peneliti membuat gambaran yang lebih rinci dengan tahapan sebagai berikut:

BAB I : Memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, dan sistematika penulisan.

BAB II : Memuat landasan teori mengenai model *PjBL*, infografis, motivasi belajar, kreativitas siswa, penelitian terdahulu, kerangka teori, serta hipotesis penelitian.

¹⁴¹⁴ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 75–83.

¹⁵ Smiciklas, Mark, *The Power of Infographics: Using Pictures to Communicate and Connect with Your Audiences* (Indianapolis: Que Publishing, 2012), hlm. 3–12.

BAB III : Memuat pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel dan pengukuran, populasi dan sampel, teknik sampling, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, serta tahapan penelitian.

BAB IV : Memuat hasil penelitian terdiri dari penyajian data yang sudah dikumpulkan (deskripsi data) dan pembuktian terhadap hipotesis yang diajukan (pengujian hipotesis).

BAB V : Memuat pembahasan yang berfungsi untuk menjelaskan serta memperkuat temuan-temuan yang diperoleh penelitian. Selain itu, bagian ini juga menjalankan komparasi antara temuan riset dengan teori relevan serta penelitian terdahulu yang memiliki kredibilitas.

BAB VI : Pada bab ini memuat rangkuman akhir dari penelitian, terdiri dari kesimpulan jawaban atas rumusan masalah dan saran rekomendasi untuk praktik dan penelitian lanjutan