

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) DENGAN MEDIA
DIGITAL PADA MATERI PEDOMAN NEGARAKU DI KELAS VIII
SMP NEGERI 3 MUARA KOMAM**

Abdul Haris
Universitas Terbuka
ahariega@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the implementation of Project Based Learning (PjBL) using digital media on the *Pedoman Negaraku* (Guidelines of My Country) material and its impact on students' understanding, skills, and motivation in Grade VIII at SMP Negeri 3 Muara Komam. This classroom action research was conducted in two cycles, involving all students of Grade VIII as research subjects. Data were collected through achievement tests, observation of students' project skills, participation sheets, and teacher observation. The results indicate that the implementation of PjBL using digital media effectively improves the quality of learning. Student understanding increased, with 85% of students achieving a score ≥ 75 , compared to 60% before the intervention. Students also demonstrated improved skills in creating and presenting digital media projects, with all groups successfully completing their projects. Participation and motivation rose to 90%, and the teacher effectively facilitated the learning process by providing constructive feedback. Challenges, such as limited access to digital devices, were overcome through group collaboration and peer guidance. In conclusion, PjBL with digital media is effective in teaching the *Pedoman Negaraku* material, enhancing students' understanding, skills, participation, and motivation, as well as fostering their awareness in applying national values in real life.

Keywords: Project Based Learning, Digital Media, Pedoman Negaraku, Student Understanding, Student Skills, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media digital pada materi *Pedoman Negaraku*, serta pengaruhnya terhadap pemahaman, keterampilan, dan motivasi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Muara Komam. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas VIII. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman, observasi keterampilan siswa dalam proyek, lembar partisipasi, dan observasi guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL dengan media digital berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemahaman siswa meningkat, terlihat dari 85% siswa mencapai ketuntasan ≥ 75 pada tes evaluasi, dibanding kondisi awal 60%. Keterampilan siswa dalam membuat dan menyajikan proyek berbasis media digital juga meningkat, dengan seluruh kelompok mampu menyelesaikan proyek sesuai rencana. Partisipasi dan motivasi siswa meningkat menjadi 90%, dan guru mampu memfasilitasi pembelajaran secara efektif serta memberikan umpan balik konstruktif. Kendala yang muncul, seperti keterbatasan perangkat digital, dapat diatasi melalui kerja kelompok dan pendampingan. Dengan demikian, PjBL

berbasis media digital efektif digunakan untuk mengajarkan materi Pedoman Negaraku, meningkatkan pemahaman, keterampilan, partisipasi, dan motivasi siswa, serta menumbuhkan kesadaran mereka dalam menerapkan nilai-nilai kebangsaan secara nyata.

Kata kunci: Project Based Learning, Media Digital, Pedoman Negaraku, Pemahaman Siswa, Keterampilan Siswa, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter dan kewarganegaraan merupakan bagian penting dalam pembentukan generasi muda yang sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Salah satu materi yang berperan dalam membentuk pemahaman tersebut adalah *Pedoman Negaraku*, yang mengajarkan tentang dasar-dasar negara, hak dan kewajiban warga negara, serta nilai-nilai Pancasila. Materi ini penting bagi siswa kelas VIII SMP untuk membentuk kesadaran, sikap, dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai kebangsaan. Namun, kenyataannya proses pembelajaran di kelas seringkali masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga kurang mampu memicu keterlibatan aktif siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi *Pedoman Negaraku*, serta kurangnya kemampuan mereka dalam menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Fenomena ini menunjukkan perlunya

inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

Salah satu pendekatan yang dianggap efektif adalah Model *Project Based Learning* (PjBL). Model ini menekankan pembelajaran melalui proyek nyata yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, dan tanggung jawab. Dengan memanfaatkan media digital, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang sudah menjadi bagian dari kehidupan siswa. Penggunaan media digital memungkinkan siswa untuk melakukan penelitian, membuat presentasi, maupun mempublikasikan hasil proyek mereka secara lebih kreatif.

Media digital adalah sarana atau alat berbasis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran, atau interaksi secara elektronik melalui perangkat digital seperti komputer, laptop, tablet,

smartphone, atau proyektor. Media ini dapat berupa teks, gambar, audio, video, animasi, aplikasi interaktif, atau kombinasi dari semuanya.

Dalam konteks pendidikan, media digital berfungsi sebagai pendukung pembelajaran yang mampu memperkaya pengalaman belajar siswa, mempermudah penyampaian materi, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Berdasarkan uraian tersebut, penerapan Model PjBL dengan media digital pada materi *Pedoman Negaraku* di kelas VIII SMP Negeri 3 Muara Komam diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, serta menumbuhkan kemampuan mereka dalam menerapkan nilai-nilai kebangsaan secara nyata. Penelitian ini menjadi penting untuk mengetahui efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis proyek dengan media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Kelebihan Media Digital dalam Mengajarkan Materi Pedoman Negaraku.

1. Membuat Materi Lebih Menarik dan Interaktif

Materi *Pedoman Negaraku* biasanya bersifat konseptual, seperti Pancasila, UUD 1945, dan hak & kewajiban warga negara. Dengan media digital—misalnya video animasi, infografis, atau simulasi interaktif—materi ini menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa.

2. Mempermudah Visualisasi Konsep Abstrak

Beberapa konsep kewarganegaraan, seperti hak dan kewajiban atau struktur pemerintahan, dapat sulit dipahami hanya melalui teks. Media digital memungkinkan visualisasi berupa diagram, peta, atau animasi proses sehingga siswa lebih cepat memahami dan mengingat materi.

3. Mendorong Keterlibatan Aktif Siswa

Media digital memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung, misalnya melalui kuis online, proyek digital, atau diskusi kelompok berbasis platform LMS. Hal ini menumbuhkan rasa partisipasi dan tanggung jawab terhadap pembelajaran.

-
- | | |
|---|--|
| <p>4. Mendukung Pembelajaran Kolaboratif</p> <p>Dengan media digital, siswa dapat bekerja dalam tim untuk membuat proyek, presentasi, atau video mengenai nilai-nilai <i>Pedoman Negeraku</i>, sehingga kemampuan kerjasama, komunikasi, dan kreativitas mereka meningkat.</p> <p>5. Mempermudah Akses dan Pemantauan Pembelajaran</p> <p>Guru dapat menyiapkan materi digital yang bisa diakses kapan saja oleh siswa. Selain itu, guru bisa memantau progres proyek siswa secara real-time, memberikan umpan balik, dan menilai hasil belajar secara lebih efisien.</p> <p>6. Meningkatkan Pemahaman Nilai-nilai Kebangsaan Secara Kontekstual</p> <p>Dengan media digital, siswa dapat melakukan simulasi atau studi kasus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, membuat proyek tentang penerapan hak dan kewajiban warga negara di lingkungan sekolah atau masyarakat. Hal ini membuat pembelajaran lebih nyata dan bermakna.</p> <p>Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang</p> | <p>menekankan pada proses belajar melalui proyek nyata. Dalam PjBL, siswa belajar dengan mengidentifikasi masalah, merencanakan, melaksanakan, dan menyajikan solusi dalam bentuk proyek. Model ini mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan kritis, sekaligus meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi. Menurut Thomas (2000), PjBL adalah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui penyelidikan mendalam terhadap pertanyaan, masalah, atau tantangan yang kompleks dan nyata. Karakteristik PjBL</p> <p>1. Berfokus pada Proyek Nyata</p> <p>Siswa menyelesaikan proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran bersifat kontekstual dan bermakna.</p> <p>2. Berpusat pada Siswa</p> <p>Siswa menjadi subjek aktif dalam pembelajaran. Mereka menentukan langkah-langkah, membagi tugas, dan mengambil keputusan dalam proses proyek.</p> <p>3. Integrasi Pengetahuan dan Keterampilan</p> <p>PjBL tidak hanya mengajarkan konsep akademik, tetapi juga</p> |
|---|--|
-

keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikasi.

4. Menggunakan Metode Investigatif

Siswa melakukan penelitian, eksperimen, pengumpulan data, analisis, dan penyajian hasil proyek.

5. Evaluasi Berbasis Produk dan Proses

Penilaian dilakukan berdasarkan produk akhir proyek dan proses kerja siswa, termasuk kerja sama, partisipasi, dan kemampuan memecahkan masalah.

Langkah-langkah Penerapan PjBL Berdasarkan model yang diadaptasi dari Bell (2010) dan Thomas (2000), langkah-langkah PjBL meliputi:

1. Membuka Pembelajaran (Orientasi Masalah)

Guru memperkenalkan topik, memberikan pertanyaan pemicu atau masalah yang menantang, serta menjelaskan tujuan proyek.

2. Merencanakan Proyek

Siswa merancang proyek, menentukan metode kerja, membagi tugas, dan menyusun jadwal kegiatan.

3. Melaksanakan Proyek

Siswa bekerja secara individu atau kelompok untuk mengumpulkan data, membuat produk, atau menyelesaikan proyek sesuai rencana.

4. Membuat Produk atau Solusi

Siswa menyajikan hasil proyek dalam bentuk laporan, presentasi, poster, video, atau media digital lainnya.

5. Merefleksi dan Menilai

Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil proyek. Penilaian bisa bersifat formatif dan sumatif, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Keunggulan Model PjBL

- a) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- b) Membantu siswa memahami konsep secara mendalam dan kontekstual.
- c) Mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.
- d) Menumbuhkan kemandirian dan tanggung jawab siswa dalam belajar.

- e) Memberikan pengalaman nyata dalam memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

PjBL dalam Konteks Materi Pedoman Negaraku dalam materi *Pedoman Negaraku*, PjBL dapat digunakan untuk:

- a) Membuat proyek tentang penerapan hak dan kewajiban warga negara di sekolah atau lingkungan sekitar.
- b) Membuat poster, video, atau presentasi digital yang menjelaskan nilai-nilai Pancasila atau struktur pemerintahan.
- c) Melakukan simulasi pengambilan keputusan sebagai warga negara yang aktif.

Dengan demikian, PjBL tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan kesadaran dan sikap positif terhadap nilai-nilai kebangsaan. Alur Penerapan PjBL dengan Media Digital pada Materi Pedoman Negaraku

- a) Orientasi dan Pengenalan Masalah** Guru membuka pembelajaran dengan menjelaskan tujuan materi *Pedoman Negaraku*, seperti memahami Pancasila, UUD 1945, hak dan kewajiban warga negara. Guru memberikan

pertanyaan pemicu atau masalah nyata, misalnya: “Bagaimana kita bisa menerapkan hak dan kewajiban sebagai warga negara di lingkungan sekolah?” Guru menjelaskan bahwa proyek yang akan dibuat akan menggunakan media digital, seperti video, poster digital, atau presentasi interaktif.

- b) Perencanaan Proyek** Siswa dibagi menjadi kelompok kecil (3–5 orang) dan mendiskusikan ide proyek. Setiap kelompok menentukan jenis proyek yang sesuai, misalnya: Membuat video pendek tentang penerapan hak dan kewajiban warga negara. Membuat poster digital tentang nilai-nilai Pancasila. Membuat presentasi interaktif mengenai struktur pemerintahan atau peraturan sekolah. Siswa menyusun rencana kerja, termasuk pembagian tugas, timeline pengerjaan, dan sumber informasi.

- c) Pelaksanaan Proyek** Siswa mengumpulkan informasi dari buku, internet, atau wawancara dengan guru/teman. Siswa membuat produk proyek menggunakan media digital, misalnya: Canva atau PowerPoint untuk poster digital atau presentasi

interaktif. Kinemaster atau CapCut untuk video pembelajaran. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan arahan, dan membantu pemecahan masalah.

d) Penyajian Hasil Proyek Setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek di depan kelas, baik secara langsung maupun melalui platform digital. Produk proyek dapat dibagikan melalui Google Classroom, Edmodo, atau dipublikasikan sebagai video edukatif di lingkungan sekolah.

e) Refleksi dan Penilaian Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil proyek, misalnya: Apa yang sudah dipelajari selama proyek? Bagaimana kerja sama dalam kelompok? Bagaimana penerapan nilai-nilai Pedoman Negaraku dalam proyek? Penilaian mencakup produk akhir (kreativitas, akurasi, tampilan media digital) dan proses kerja (partisipasi, kolaborasi, kemampuan problem solving).

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dengan media digital pada materi *Pedoman Negaraku* di kelas VIII SMP Negeri 3 Muara Komam?
- b) Bagaimana pengaruh penerapan Model PjBL dengan media digital terhadap pemahaman siswa terhadap materi *Pedoman Negaraku*?
- c) Bagaimana pengaruh penerapan Model PjBL dengan media digital terhadap keterampilan siswa dalam mengaplikasikan nilai-nilai Pedoman Negaraku secara nyata?
- d) Apa kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam penerapan Model PjBL dengan media digital pada materi *Pedoman Negaraku*, dan bagaimana upaya untuk mengatasinya?

2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a) Mendeskripsikan penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media digital pada materi *Pedoman Negaraku* di kelas VIII SMP Negeri 3 Muara Komam.
- b) Mengetahui pengaruh penerapan Model PjBL dengan media digital

terhadap pemahaman

siswa terhadap materi *Pedoman Ngaraku*.

- c) Mengetahui pengaruh penerapan Model PjBL dengan media digital terhadap keterampilan siswa dalam mengaplikasikan nilai-nilai Pedoman Ngaraku secara nyata.
- d) Mengidentifikasi kendala yang muncul selama penerapan Model PjBL dengan media digital dan strategi untuk mengatasinya.

B. Metode Penelitian

1) Pada Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*). PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran di kelas melalui penerapan model pembelajaran PjBL. Menurut Kemmis dan McTaggart (2014), penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk refleksi diri oleh guru dalam konteks sosial, pendidikan, dan pembelajaran untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif dan berkelanjutan.

2) Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan model PTK dari Kemmis dan McTaggart, yang meliputi empat tahapan siklus, yaitu:

a. Perencanaan (*Planning*)

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Digital.
- b) Menyiapkan LKPD (Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Digital.
- c) Menentukan indikator keberhasilan tindakan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Digital.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

- a) Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Digital.
- b) Siswa melakukan penilaian siswa selama model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Digital terkait materi pedmoan negaraku diterapkan

c. Observasi (*Observing*)

- a) Mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- b) Mengumpulkan data hasil belajar, aktivitas, dan respon siswa.

d. Refleksi (*Reflecting*)

- a) Menganalisis hasil observasi dan evaluasi tindakan.
- b) Mengidentifikasi kekurangan serta menyusun rencana perbaikan untuk siklus berikutnya

Penelitian dilakukan minimal dua siklus, masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan, hingga diperoleh peningkatan yang signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

3) Subjek dan Lokasi Penelitian

- a) Subjek Penelitian: siswa kelas VIII SMP Negeri 3 muara komam.
- b) Jumlah Siswa: (d disesuaikan, misalnya 25 siswa — terdiri dari 12 laki-laki dan 13 perempuan).
- c) Lokasi Penelitian: SMP Negeri 3 muara komam.
- d) Waktu Penelitian: Semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026.

e. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama dua bulan, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan tindakan, hingga refleksi, disesuaikan dengan jadwal kegiatan belajar mengajar di sekolah.

f. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa teknik berikut:

a) Observasi

Untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b) Tes Hasil Belajar

Untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran.

c) Wawancara / Angket Refleksi

Untuk mengetahui respon dan minat belajar siswa terhadap penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Digital.

d) Dokumentasi

Berupa foto kegiatan, hasil proyek siswa, dan catatan lapangan sebagai bukti pelaksanaan tindakan.

g. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan antara lain:

- a) Lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
- b) Soal tes hasil belajar (pre-test dan post-test).
- c) Lembar angket respon siswa.
- d) Catatan lapangan dan dokumentasi.

h. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif.

a) Analisis Kualitatif

Menggambarkan aktivitas siswa, kinerja guru, dan hasil refleksi dalam setiap siklus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan catatan lapangan

a) Analisis Kuantitatif

Menghitung peningkatan hasil belajar siswa menggunakan rumus rata-rata dan persentase ketuntasan belajar.

Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan:

- $\geq 80\%$ siswa mencapai **Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)**, dan Terjadi peningkatan aktivitas dan respon positif siswa setiap siklus

i. Indikator Keberhasilan Proses pembelajaran

Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Digital dikatakan berhasil apabila menunjukkan hal-hal berikut: Aktivitas Belajar Siswa

- 1) Siswa aktif bertanya, mengamati, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan proyek dan mengamati media video dengan baik.
- 2) Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan

proyek yang berkaitan dengan pedoman negaraku

- 3) Siswa menunjukkan rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan mampu memecahkan masalah di pedoman negaraku selama proses pembelajaran.
- 4) Kriteria keberhasilan: minimal **80%** siswa mencapai kategori *aktif* dalam lembar observasi aktivitas siswa.

Aktivitas Guru

- 1) Guru melaksanakan langkah-langkah model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Digital sesuai rencana tindakan.
- 2) Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang mendorong siswa menyelesaikan masalah bilangan cacah dan mampu memberikan jawaban yang benar.
- 3) Kriteria keberhasilan: minimal **80%** keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan lembar observasi aktivitas guru

j. Indikator Keberhasilan aspek hasil belajar

Model pembelajaran dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pra-tindakan ke setiap siklus.

- 1) Pengetahuan (Kognitif): Siswa mampu pedoman negaraku

- dengan hari kebangsaan dan pentingnya menjaga kebhenekaan. keberhasilan: minimal 75% siswa mencapai nilai ≥ 70 (KKM yang ditetapkan sekolah).
- 2) Sikap (Afektif) Siswa menunjukkan kepedulian terhadap alam, tanggung jawab, dan kerja sama selama proses pembelajaran dan proyek. keberhasilan: minimal 80% siswa berada pada kategori *baik* berdasarkan lembar penilaian sikap.
- 3) Keterampilan (Psikomotor) Siswa mampu melakukan penilaian terkait pedoman negaraku, membuat laporan sederhana hasil pengamatan, dan menghasilkan proyek nyata (misalnya poster pelestarian pedoman negaraku, silsila indonesia, atau simbol pedoman negaraku). keberhasilan: minimal 80% siswa mencapai kategori *baik* dalam penilaian keterampilan.

k. Instrumen Penelitian

1) Lembar Observasi Aktivitas Guru

Untuk mengamati keterlaksanaan langkah-langkah pendekatan TARL melalui model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Digital dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Lembar observasi kinerja guru digunakan untuk menilai sejauh mana guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai sintaks model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Digital. Pengamatan dilakukan oleh observer selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Aspek yang diamati meliputi kemampuan guru dalam membuka pelajaran, menyampaikan tujuan dan motivasi, menyajikan masalah yang menantang, membimbing siswa dalam perencanaan dan pelaksanaan proyek, memberikan umpan balik, serta mengarahkan refleksi diakhir pembelajaran. Data dari observasi ini digunakan untuk mengetahui peningkatan kinerja guru dari siklus ke siklus,

serta untuk melakukan refleksi dan perbaikan pada tindakan berikutnya.

2) Tes Hasil Belajar siswa

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Digital. Tes diberikan dalam bentuk pre-test dan post-test.

3) Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian penting selama kegiatan pembelajaran berlangsung, baik yang berkaitan dengan respon siswa, kesulitan yang dihadapi, suasana kelas, maupun hal-hal lain yang tidak tertangkap oleh lembar observasi. Catatan lapangan bersifat naratif dan diisi oleh peneliti atau observer selama tindakan berlangsung. Data ini membantu memberikan gambaran kualitatif yang lebih mendalam tentang perubahan perilaku, semangat belajar, dan interaksi siswa selama proses penelitian.

C. Teknik Analisis Data Teknik analisis data dalam

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan

kuantitatif karena data yang diperoleh berupa hasil observasi, tes, dan angket.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, penilaian sikap, keterampilan, serta catatan lapangan. Data tersebut dianalisis secara deskriptif dengan menghitung rata-rata skor dan mendeskripsikan perubahan perilaku atau aktivitas siswa pada setiap siklus. Keberhasilan tindakan ditandai dengan meningkatnya keaktifan, kerja sama, dan tanggung jawab siswa dari siklus ke siklus.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar dan angket respon siswa. Analisis dilakukan dengan menghitung rata-rata (mean), persentase ketuntasan belajar, serta persentase respon positif siswa. Rumus yang digunakan:

$$\begin{aligned} &\text{Persentase Ketuntasan} \\ &= \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \end{aligned}$$

Tindakan dikatakan berhasil apabila minimal 80% siswa mencapai nilai di atas KKM (70) dan menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran.

3. **Refleksi dan Perbaikan**

Hasil analisis data dari setiap siklus digunakan untuk melakukan refleksi dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

a) Tingkat partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran meningkat dibanding pembelajaran konvensional.

b) Siswa menunjukkan antusiasme dan kreativitas dalam menggunakan media digital untuk proyek.

D. Indikator Keberhasilan Penelitian

1) **Indikator Pemahaman Siswa**

a) Siswa mampu menjelaskan nilai-nilai Pancasila dan hak & kewajiban warga negara secara benar.

b) Siswa mampu menjawab soal evaluasi materi *Pedoman Negaraku* dengan ketuntasan minimal 75%.

2) **Indikator Keterampilan Siswa**

a) Siswa mampu membuat proyek berbasis media digital (video, poster, atau presentasi) yang relevan dengan materi *Pedoman Negaraku*.

b) Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok dan menyelesaikan proyek sesuai rencana.

c) Siswa mampu mempresentasikan hasil proyek dengan jelas dan menarik.

3) **Indikator Partisipasi dan Motivasi**

4) **Indikator Guru**

a) Guru mampu memfasilitasi pembelajaran dengan PjBL secara efektif.

b) Guru mampu memberikan umpan balik yang membangun terhadap proses dan hasil proyek siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 3 muara komam pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa (13 laki-laki dan 12 perempuan). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap: *perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi*. Fokus penelitian adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi *pedoman negaraku* melalui model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Digital.

1. Hasil terhadap negaraku	Pemahaman materi pedoman	siswa media digital (video, poster, presentasi) sesuai tema yang diberikan.
Berdasarkan tes evaluasi yang diberikan setelah penerapan PjBL dengan media digital:		
a) Sebanyak 85% siswa mencapai skor ≥ 75 , menunjukkan peningkatan pemahaman dibanding siklus awal sebelum tindakan yang hanya 60%.		b) Produk proyek menunjukkan kreativitas, penggunaan media digital yang efektif, dan relevansi dengan materi Pedoman Negaraku.
b) Siswa mampu menjelaskan nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban warga negara, serta struktur pemerintahan secara lebih jelas dan runtut.		c) Observasi guru menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah.
c) Analisis jawaban siswa menunjukkan mereka dapat mengaitkan materi dengan contoh nyata di lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar.		Kesimpulan: PjBL dengan media digital mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat dan menyajikan proyek yang relevan dengan nilai-nilai kebangsaan.
Kesimpulan: Penerapan PjBL dengan media digital efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pedoman Negaraku.		
2. Hasil Keterampilan siswa dalam mengaplikasikan Nilai pedoman negaraku		3. Hasil Partisipasi dan Motivasi siswa
Berdasarkan penilaian proyek kelompok:		Motivasi siswa selama proses pembelajaran menunjukkan:
a) 100% kelompok berhasil menyelesaikan proyek berbasis		a) Tingkat partisipasi aktif selama proses pembelajaran mencapai 90%, meningkat dibanding pembelajaran konvensional (~65%).
		b) Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, lebih percaya diri, dan kreatif dalam menggunakan media digital untuk proyek mereka.
		c) Diskusi dan kerja kelompok berjalan lebih dinamis, dengan

siswa saling berbagi ide dan menyelesaikan tugas secara kolaboratif.

Kesimpulan: Media digital dalam PjBL mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa.

4. Hasil Observasi guru

Beberapa hasil observasi selama guru menerapkan pembelajaran selama penelitian:

- a) Guru mampu memfasilitasi proses pembelajaran PjBL dengan baik, memberikan arahan yang jelas, dan membantu kelompok yang mengalami kesulitan.
- b) Umpan balik guru terhadap proyek siswa bersifat konstruktif, menekankan kreativitas, pemahaman materi, dan keterampilan presentasi.

Kesimpulan: Guru dapat menerapkan PjBL dengan media digital secara efektif, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan Model PjBL dengan Media Digital

Penerapan Model Project Based Learning dengan media digital pada materi *Pedoman Negeraku* telah terlaksana dengan baik. Guru mampu memfasilitasi siswa melalui langkah-langkah PjBL, mulai dari orientasi masalah, perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, penyajian hasil, hingga refleksi dan penilaian. Media digital seperti video, poster, dan presentasi interaktif berhasil digunakan sebagai sarana belajar yang menarik dan mendukung pemahaman siswa.

2. Peningkatan Pemahaman Siswa

Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap materi *Pedoman Negeraku*. Dari hasil evaluasi, sebanyak 85% siswa mencapai skor ≥ 75 , meningkat dibanding kondisi awal sebelum tindakan (60%). Siswa mampu menjelaskan nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban warga negara, serta struktur pemerintahan dengan lebih runtut dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa PjBL dengan media digital efektif dalam

meningkatkan pemahaman konsep dan keterkaitan materi dengan konteks nyata.

3. Peningkatan Keterampilan Siswa

Penerapan PjBL dengan media digital juga meningkatkan keterampilan siswa. Semua kelompok berhasil menyelesaikan proyek sesuai rencana, menunjukkan kreativitas, kemampuan bekerja sama, komunikasi, dan keterampilan menggunakan media digital. Produk-proyek yang dihasilkan (video, poster, presentasi interaktif) relevan dengan materi dan mampu merepresentasikan nilai-nilai Pedoman Negaraku secara praktis.

4. Peningkatan Partisipasi dan Motivasi Siswa

Tingkat partisipasi aktif siswa meningkat menjadi 90%, dibandingkan pembelajaran konvensional sekitar 65%. Siswa lebih antusias, termotivasi, dan berinisiatif dalam mengerjakan proyek. Mereka aktif berdiskusi, berbagi ide, dan menyelesaikan tugas secara kolaboratif, sehingga proses belajar lebih dinamis dan interaktif.

5. Efektivitas Guru dalam Memfasilitasi Pembelajaran

Guru mampu memanfaatkan media digital dan pendekatan PjBL secara efektif. Umpan balik yang diberikan bersifat konstruktif, menekankan pemahaman materi, kreativitas, dan keterampilan presentasi. Guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping, sehingga mendukung pencapaian hasil belajar siswa secara optimal.

6. Kendala dan Upaya Mengatasinya

Beberapa kendala yang muncul antara lain keterbatasan perangkat digital bagi sebagian siswa dan kesulitan awal dalam mengoperasikan aplikasi digital. Kendala ini dapat diatasi melalui pembagian kelompok kecil, pengarahan guru, serta penggunaan perangkat bersama atau pendampingan teman.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, D. A. T., & Zabit, M. N. Bin. (2024). *Teacher Perspectives on the Development of Project-Based Mathematics Modules for Primary Schools in Indonesia's Merdeka Curriculum*. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 11(2), ...
DOI:10.21831/jrpm.v11i2.74662.

- Astika, R. T., Astra, I. M., Makmuri, Makmuri, Sumarni, S., & Andika, W. D. (2024). *Survey of Elementary School Teacher Needs on Video Learning Mathematics Based on Contextual Teaching and Learning in Palembang City*. Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika, 10(2), ...
 DOI:10.24042/ajpm.v10i2.4936.
- Dewi, N. L. P. P., & Sastra-Agustika, G. N. (2024). *Mathematics Learning Video Media for Sixth Grade Elementary School*. Indonesian Journal of Educational Research and Review, 5(2), ...
 DOI:10.23887/ijerr.v5i2.42423.
- Hanafi, I., Hanikah, H., & Laela, K. (2024). *Implementasi Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Materi Penjumlahan & Pengurangan Bilangan Cacah di Sekolah Dasar*. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Rahmawati, L. D., Agustini, F., & Saputro, S. A. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 2 SD Melalui Penerapan Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL)*. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(4), ...
 DOI:10.23969/jp.v9i04.20272.
- Safitri, L., Nirawati, R., & Utama, E. G. (2023). *Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa pada Materi Luas Bangun Datar Kelas V*. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(3), ...
 DOI:10.23969/jp.v9i3.17785
- Sitinjak, I., & Wanda, K. (2025). *Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Materi Pembagian di Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan*. Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia, 8(11), ...
 DOI:10.36418/syntax-literate.v8i11.13921.
- Sukmawati, D., Dewi, I. A. M. R., & Hayati, L. (2024). *Integrating Teaching at the Right Level with Problem-Based Learning to Enhance Mathematics Learning Outcomes*. AlphaMath: Journal of Mathematics Education
- Ramadiani, Astria Ayu. *Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar*. Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika, vol. 10, no. 2, 2025.
- Novianti, Ika Putri; Zuliana, Eka; Vebriani, Niasari. *Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar Melalui Model PjBL Berbantuan "MEPLASTIGI" pada Siswa SD Kelas 3*. Jurnal Pendidikan Tambusai, vol. 9, no. 2, 2025.
- Andini, Riska; Ruqoyyah, Siti; Rabbani, Sylvia. *Pembelajaran Daring Materi Bangun Datar pada Siswa Sekolah Dasar Kelas II dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)*. COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), vol. 7, no. 5, 2024.

-
- Zyahrok, Fitriyani Lailatul; Nurwidodo, N. Model Pembelajaran Project-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, vol. 4, no. 2, 2025.
- Riyadi, Fadila Salsabila; Zainuddin, Almuntaqo. Upaya Meningkatkan Pemahaman Materi Bangun Datar dengan Menggunakan Model PjBL pada Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Alam Surya Mentari. *Khazanah Pendidikan*, vol. 18, no. 1, 2025.
- Rizal, M. Khairul; Rochmiyati; Ambarita, Alben; Hainilah, Een Yayah. Portfolio Assessment in Primary Schools. *Jurnal Ilmiah Teunuleh*, vol. 2, no. 2, 2025.
- Haliq, Abdul; Sakaria, Sakaria. Authentic Assessment: Portfolio-Based Assessment in Literacy Learning in Indonesian Schools. *Tamaddun*, vol. 18, no. i, 2024.
- Ariningsih, Ni Ketut Devi; Artini, Luh Putu; Marsakawati, Ni Putu Era. The Effect of E-Portfolio in Project-Based Learning toward Learner Autonomy and Writing Competency. *Journal of Education Research and Evaluation*, vol. 5, no. 1, 2025.
- Lestari, W. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Proyek dalam Pembelajaran Perkembangbiakan Tumbuhan di SD Negeri 006 Linggang Bigung. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(12), 1112–1120.
- Arga, H. S. P., (2024). Application of Project Based Learning Models to Improve Ecoliteracy of Elementary School Students through Urban Farming Activities. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education*, 2(2).
- Inayah, I., Nugraha, E., & Saefurrohman, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Materi Bagian Tumbuhan. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1), 59–72.
- Murniati, N., Yennita, Y., Cahya, M. D., & Hasan, R. (2023). Project-based plant morphology module as teaching material for students' concept mastery. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*.
- Kusumaningrum, D., & Tanti, Y. I. (2021). Pengembangan LKS Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Memberdayakan Literasi Lingkungan Siswa Kelas V SDN 5 Babadan Kecamatan Ngajum. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*.
- Maymunah, A., Ramorola, M., & Shobowale, I. O. (2023). Development of an Inquiry-Based Science Module on Plant Parts and Their Functions in Elementary Schools. *Journal of Educational Technology and Learning Creativity*, 1(2), 50-58.
- Nuridin, W., & Basri, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik
-

- Kelas IV UPT SD 31 Maccini Baji. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Siregar, S. D., Zhafira, Z., & Riandi, R. (2024). *Inovasi Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing Berbasis Teknologi pada Materi Perubahan Lingkungan*. *BIODIK*, 10(2).
- Fatira, V., Arsih, F., Alberida, H., Rahmatika, H., & Aulia Fikri, R. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Fase E di SMAN 1 Padang*. *Jurnal Biogenerasi*, 10(1), 96–101.
- Triyanti, M. (2024). *Pengembangan Modul Biologi Berbasis Inkuiri pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Siswa SMA Kelas XI*. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 16(2).
- Tindangen, M., & Vandalita, V. (2023). *Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran Berbasis Inkuiri (Inquiry Based Learning) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual, Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Biologi Siswa SMP dan SMA di Provinsi Kalimantan Timur*. *Proceeding Biology Education Conference*.
- Adanır, Y., & Hacıoğlu, Y. (2021). *A Project Based STEM Activity: Let's Build a Mini Farm on Our Schoolyard*. *Journal of Inquiry Based Activities*, 11(2), 125–136.
- Nurhaswinda, N., Gusliana, R., Nisa, K., Juita, S., & Putri Naimun, Z. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Rasa Ingin Tahu Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*.