IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING MELALUI MEDIA DIGITAL SCRAPBOOK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH SISWA KELAS X SMK BASTREN NURUSSALAM

Ita Khoirul Nisa[1] Adzkiyak[2], M. Iqbal Ibrahim Hamdani[3]
[123]Universitas PGRI Argopuro Jember
[1]itakn234@gmail.com, [2]adzkiyak@ikipjember.ac.id, [3]iqbal.ikip3@gmail.com

ABSTRACT

This study addresses the passive nature and boredom prevalent in history education at SMK Bastren Nurussalam Jember due to conventional, teacher-centered lectures. The research aims to evaluate the implementation of Project Based Learning (PjBL) integrated with Canva-based Digital Scrapbooks, analyze its impact on students' digital literacy and creativity, and identify the supporting and inhibiting factors in its execution. Operating under a post-positivist philosophy, this qualitative descriptive study involved a history teacher and 20 tenth-grade students as research subjects selected through purposive and snowball sampling techniques. Data collection was comprehensively systematically conducted via direct classroom observation, in-depth interviews, and documentation, followed by interactive data analysis including data reduction, data display, and conclusion drawing. The results reveal that the PjBL model systematically transformed history learning across six structured phases, successfully shifting the pedagogical paradigm from teacher-centered to student-centered. The utilization of Digital Scrapbooks significantly enhanced students' 21st-century competencies, advancing their digital literacy from basic tool utilization toward evaluating valid historical sources, while stimulating their creativity through historical visual storytelling. Key supporting factors included adequate computer laboratory infrastructure and students' high affinity for digital tools, whereas short instructional time allocations and uneven technical skills posed minor challenges. Nevertheless, these barriers were effectively mitigated through intensive teacher facilitation and peer-tutoring. In conclusion, the integration of PjBL and Digital Scrapbooks provides a highly successful, active, and meaningful instructional alternative for history education in vocational high schools.

Keywords: Project Based Learning 1, Digital Scrapbook 2, History Education3

ABSTRAK

Penelitian ini melatarbelakangi sifat pasif dan kebosanan yang lazim terjadi dalam pembelajaran sejarah di SMK Bastren Nurussalam Jember akibat metode ceramah konvensional yang berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi implementasi Project Based Learning (PjBL) yang diintegrasikan dengan Digital Scrapbook berbasis Canva, menganalisis dampaknya terhadap literasi digital dan kreativitas siswa, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam

pelaksanaannya. Berjalan di bawah filsafat post-positivisme, penelitian deskriptif kualitatif ini melibatkan seorang guru sejarah dan 20 siswa kelas sepuluh sebagai subjek penelitian yang dipilih melalui teknik purposive dan snowball sampling. Pengumpulan data dilakukan secara sistematis dan komprehensif melalui observasi langsung di kelas, wawancara mendalam, dan dokumentasi, yang dilanjutkan dengan analisis data interaktif meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PjBL secara sistematis mentransformasikan pembelajaran sejarah melalui enam fase terstruktur, serta berhasil menggeser paradigma pedagogis menjadi berpusat pada siswa. Pemanfaatan Digital Scrapbook secara signifikan meningkatkan kompetensi abad ke-21 siswa, memajukan literasi digital mereka dari penggunaan perangkat dasar menuju pengevaluasian sumber sejarah yang valid, sekaligus merangsang kreativitas melalui penyusunan alur cerita visual sejarah. Faktor pendukung utama meliputi infrastruktur laboratorium komputer yang memadai dan ketertarikan tinggi siswa terhadap perangkat digital, sedangkan alokasi waktu jam pelajaran yang singkat dan keterampilan teknis yang tidak merata menjadi hambatan kecil. Meskipun demikian, hambatan tersebut berhasil dimitigasi secara efektif melalui fasilitasi guru yang intensif dan tutor sebaya. Kesimpulannya, integrasi PjBL dan Digital Scrapbook memberikan alternatif pembelajaran yang sangat sukses, aktif, dan bermakna bagi pendidikan sejarah di sekolah menengah kejuruan.

Kata Kunci: Project Based Learning 1, Digital Scrapbook 2, Pembelajaran Sejarah 3

A. Pendahuluan

Pembelajaran sejarah mempunyai peran yang penting dalam dunia pendidikan karena tidak hanya berfungsi memberikan pemahaman mengenai berbagai peristiwa masa lampau, tetapi juga membantu peserta Pembelajaran sejarah mempunyai peran yang penting dalam dunia pendidikan karena tidak hanya berfungsi memberikan pemahaman mengenai berbagai peristiwa masa lampau, tetapi juga membantu peserta didik memahami makna serta nilai yang terkandung di dalamnya untuk dijadikan pedoman dalam berpikir dan bertindak pada masa sekarang maupun masa yang akan datang. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran sejarah idealnya dirancang secara menarik, kontekstual, dan menyenangkan sehingga mampu mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis, analitis, serta kreativitas peserta didik dalam memahami berbagai fenomena sejarah. Melalui pembelajaran sejarah, siswa

diharapkan tidak hanya sekadar menghafal deretan waktu, nama tokoh, dan peristiwa, tetapi mampu memahami makna, nilai, dan keterkaitan antar peristiwa sejarah tersebut. Namun, realitas yang terjadi di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup jauh dari kondisi ideal tersebut. Melynia (2021) mengemukakan pada pembelajaran sejarah, tidak terlepas dari citra peserta didik yang menganggap bahwa mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang tidak menarik, membosankan, dan sulit untuk dipahami.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di sekolah, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebelum adanya inovasi didominasi oleh metode ceramah yang dipadukan dengan diskusi sederhana. Dalam pelaksanaannya, guru lebih banyak menyampaikan materi secara satu arah, sementara keterlibatan aktif siswa masih terbatas. Adapun media pembelajaran yang digunakan sebagian besar berupa buku teks dan presentasi PowerPoint yang bersifat statis. Penggunaan media tersebut belum mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan variatif, sehingga kurang menarik perhatian siswa. Kondisi ini menyebabkan siswa mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung, yang berdampak pada rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Minimnya variasi metode pembelajaran serta terbatasnya pemanfaatan media visual yang menarik menjadi salah satu faktor yang memperkuat stigma bahwa mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang membosankan. Hal ini juga dikarenakan citra yang melekat pada pembelajaran sejarah, yakni bertaut pada hafalan yang masuk ke dalam ranah kognitif. Permasalahan tersebut semakin menantang bagi guru sejarah pada abad 21 ini, di mana hal tersebut menuntut guru harus lebih banyak berinovasi dengan teknologi, agar citra negatif yang melekat pada peserta didik dalam pembelajaran sejarah ini hilang. Kondisi lapangan ini membawa dampak nyata berupa kurangnya media pembelajaran yang variatif, serta diskusi yang hanya berjalan satu arah tanpa adanya upaya penajaman tingkat kreativitas siswa, yang tentunya kurang mengembangkan

kemampuan kreatif peserta didik mengenai suatu peristiwa sejarah (Ambarnis, 2023).

Permasalahan metode pembelajaran dan rendahnya pemanfaatan teknologi secara produktif masih menjadi kendala utama yang ditemukan di sekolah kejuruan. Meskipun siswa SMK pada umumnya sudah akrab dengan penggunaan gadget dan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, pemanfaatannya sebagai media pembelajaran yang kreatif masih sangat terbatas. Teknologi yang digunakan dalam pembelajaran umumnya hanya sebatas sebagai alat bantu penyampaian materi, seperti presentasi atau pencarian informasi, belum diarahkan pada kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk menghasilkan produk digital secara aktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Purnamawati, Arfandi, dan Nurfaeda yang menyatakan bahwa pemanfaatannya teknologi informasi dan komunikasi di SMK belum optimal dan masih menghadapi berbagai kendala, baik dari segi metode pembelajaran maupun kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara kreatif (Purnmawati et al., 2019). Nugraha (2024) menegaskan bahwa kurangnya inovasi dalam penggunaan media digital menyebabkan pembelajaran belum mampu mengembangkan kreativitas dan keterlibatan aktif siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa potensi teknologi sebagai sarana pembelajaran kreatif di SMK masih belum dimanfaatkan secara maksimal, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengarahkan siswa untuk menggunakan teknologi sebagai media berkarya dan belajar secara aktif.

Perolehan pengetahuan siswa akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal, sehingga memungkinkan terjadinya verbalisme, di mana siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung di dalamnya. Hal ini dapat menimbulkan kesalahan persepsi pada diri siswa, oleh sebab itu siswa sebaiknya diberikan pengalaman yang lebih konkret agar pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran. Secara umum, media memiliki kegunaan untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu,

tenaga, dan daya indera, serta menimbulkan gairah belajar dan interaksi yang lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. Selain itu, media juga memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, maupun kinestetik yang dimilikinya, serta dapat memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama di antara peserta didik (Rudi Susilana & Cepi Riyana, n.d.). Melihat permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang mampu menjawab tantangan sekaligus memanfaatkan potensi yang ada melalui pendekatan pembelajaran yang sangat relevan dan tepat sasaran, yaitu Project Based Learning (PjBL).

Dalam konteks tersebut, Project Based Learning dinilai sebagai model pembelajaran yang mampu menjawab berbagai permasalahan pembelajaran sejarah di SMK. Dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya, PjBL mampu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam materi tertentu dan menjadikan siswa mampu mengaplikasikan satu pengetahuan tertentu dalam konteks tertentu. Siswa harus terlibat secara kognitif dalam proyek selama waktu tertentu karena keterlibatan dalam tugas yang kompleks adalah salah satu komponen penting pembelajaran di mana siswa akan termotivasi untuk menguji ide mereka dan kedalaman pemahaman pada saat menghadapi masalah autentik. PjBL pun melibatkan proses inquiry dan dapat memotivasi siswa secara kuat karena adanya pameran, meningkatkan semangat untuk belajar antara siswa dan para pengajar, serta memunculkan banyak keterampilan seperti manajemen waktu, berkolaborasi dan pemecahan masalah (Yousuf et al., 2010). Melalui PjBL, pembelajaran sejarah yang awalnya pasif dan membosankan dapat berubah menjadi kegiatan yang aktif, bermakna, dan berorientasi pada hasil karya siswa. Agar pelaksanaan PjBL dalam pembelajaran sejarah menjadi lebih maksimal, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa zaman sekarang, diperlukan media pembelajaran yang tepat dan mendukung berupa Digital Scrapbook. Secara definisi, scrapbook adalah buku atau dokumen yang disusun dari kumpulan gambar, tulisan, foto, peta, dan hiasan yang disusun secara

kreatif dan terstruktur. Dalam bentuk digital, media ini dikembangkan menggunakan berbagai aplikasi teknologi, sehingga memiliki keunggulan lebih praktis, fleksibel, tidak terbatas oleh ruang dan waktu, serta tampilannya lebih menarik dan kaya elemen visual.

Penerapan model *Project Based Learning* yang diintegrasikan dengan media Digital Scrapbook merupakan sebuah sinergi dan pemecahan masalah yang sangat tepat serta saling melengkapi. PjBL memberikan kerangka kerja dan proses pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa, sedangkan Digital Scrapbook menjadi wadah, sarana, atau bentuk produk akhir yang kreatif, modern, dan relevan dengan minat siswa. Gabungan kedua hal ini menjawab permasalahan utama dengan mengubah pembelajaran sejarah dari yang berpusat pada guru dan penuh hafalan menjadi pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Berdasarkan kondisi tersebut, gagasan ini dirancang dengan tujuan utama menganalisis keterkaitan antara PjBL, literasi digital, dan keterampilan abad ke-21, merumuskan kerangka instruksional yang sistematis, praktis, dan mudah diimplementasikan, serta menawarkan strategi konkret beserta rekomendasi aplikatif bagi pendidik. Signifikansi kajian ini terletak pada penyediaan peta jalan yang komprehensif bagi guru untuk merancang pembelajaran berbasis proyek yang tidak hanya berorientasi pada produk, tetapi juga secara substansial diperkuat oleh kompetensi digital, sehingga peserta didik menjadi digitally empowered dalam proses berpikir dan berkarya (Mustofa et al., 2026).

Penelitian ini menjadi sangat penting dilakukan di SMK Bastren Nurussalam karena sekolah tersebut sebenarnya memiliki fasilitas penunjang pembelajaran berbasis teknologi, seperti laboratorium komputer dan akses perangkat digital, namun pemanfaatannya dalam pembelajaran sejarah belum optimal karena masih didominasi pendekatan konvensional teacher centered. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif siswa, interaksi dua arah yang belum berjalan optimal, serta terbatasnya ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide dan kreativitasnya pada materi kebudayaan zaman praaksara. Oleh karena itu,

penerapan pembelajaran sejarah menggunakan digital scrapbook berbasis Canva menjadi suatu kebaruan *(novelty)* dalam konteks pembelajaran di SMK Bastren Nurussalam. Secara spesifik, fokus permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini diarahkan untuk menguraikan proses implementasi model pembelajaran PjBL berbasis media Digital Scrapbook, menganalisis peningkatan hasil belajar, literasi digital, dan kreativitas siswa kelas X, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif inovatif dalam pemanfaatannya fasilitas teknologi sekolah secara lebih efektif serta memberikan gambaran nyata mengenai peran guru dan keterlibatan aktif siswa mulai dari tahap perencanaan, penyusunan proyek, penyajian karya, hingga evaluasi akhir pada Tahun Ajaran 2025/2026.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif berlandaskan filsafat post-positivisme untuk mengkaji objek alami secara naratif dan menekankan makna. Metodologi kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa tulisan, ucapan, atau perilaku yang diamati langsung, di mana penentuan sampelnya menggunakan teknik purposive dan snowball. Dalam pendekatan ini, peneliti berfungsi penuh sebagai instrumen utama yang merancang penelitian, mengumpulkan, menganalisis, hingga menafsirkan data (Rohmawati et al., 2025).

Penelitian dilaksanakan di SMK Bastren Nurussalam, Jember, pada Tahun Ajaran 2025/2026 dari Juli 2025 hingga Juni 2026. Lokasi ini dipilih karena pembelajaran sejarahnya masih konvensional dan peneliti memiliki kemudahan akses izin. Subjek penelitian meliputi guru mata pelajaran sejarah sebagai narasumber utama implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) dan media Digital Scrapbook, serta 20 siswa Kelas 10 sebagai subjek utama tindakan yang diamati keaktifan, kreativitas, dan pemahamannya.

Tahapan penelitian disusun secara sistematis agar berjalan terencana dalam lima fase utama. Pertama, tahap pra-lapangan untuk studi pendahuluan, penyusunan proposal, instrumen, dan perizinan. Kedua, tahap pelaksanaan (kerja

lapangan) untuk mengumpulkan data di sekolah. Ketiga, tahap analisis data secara interaktif dan simultan. Keempat, tahap pengecekan keabsahan data lewat triangulasi dan member check. Kelima, tahap akhir berupa penyusunan laporan penelitian utuh dalam bentuk skripsi.

Proses pengumpulan data memegang peranan krusial sebagai instrumen utama untuk memperoleh data yang valid dan sesuai standar (Sugiono, 2019, hal.296). Teknik pengumpulan data dipadukan secara sistematis melalui tiga pendekatan utama, yaitu observasi untuk mengamati langsung dinamika kelas, wawancara mendalam untuk menggali pandangan guru dan siswa, serta dokumentasi sebagai strategi pelengkap yang menyediakan bukti autentik berupa perangkat pembelajaran dan hasil karya siswa (Ummah, 2019).

Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus-menerus sejak awal pengumpulan data hingga tuntas dan jenuh (Miles dan Huberman, 1984). Mengacu pada model Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2019, hlm. 321), alur analisis terdiri dari tiga aktivitas: reduksi data (memilih dan menyederhanakan data yang relevan), penyajian data (menyusun informasi dalam bentuk uraian naratif), dan penarikan kesimpulan/verifikasi untuk menjawab rumusan masalah secara sahih.

Keabsahan data sangat penting untuk menjamin kredibilitas dan reliabilitas hasil penelitian agar tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan kenyataan di lapangan. Uji keabsahan ini melibatkan empat kriteria utama. *Credibility* (kepercayaan) dicapai melalui perpanjangan waktu pengamatan dan triangulasi. *Transferability* (keteralihan) dipenuhi dengan menyajikan deskripsi latar dan subjek secara rinci agar hasil penelitian dapat diterapkan pada konteks lain yang serupa.

Dua kriteria keabsahan berikutnya adalah *Dependability* (kebergantungan) yang menjaga konsistensi hasil melalui dokumentasi audit trail yang lengkap, serta *Confirmability* (kepastian) untuk memastikan objektivitas temuan bebas dari bias subjektif peneliti melalui diskusi ahli. Ditambah dengan kriteria *Authenticity* (keaslian) untuk menjaga kejujuran data tanpa manipulasi, seluruh rangkaian uji ini

memastikan temuan penelitian kualitatif dapat dipercaya, valid, dan memberikan manfaat luas (Luthfiyani Wahidah & Sri, 2024).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Implementasi PjBL melalui Media Digital Scrapbook

Penelitian kualitatif deskriptif ini dilaksanakan di SMK Bastren Nurussalam Jember pada Tahun Ajaran 2025/2026 dengan subjek guru Sejarah dan 20 siswa kelas X. Berdasarkan observasi awal, proses pembelajaran sejarah di sekolah tersebut awalnya didominasi oleh metode ceramah konvensional menggunakan buku teks dan PowerPoint statis, yang menyebabkan siswa cenderung pasif dan bosan. Guna mengatasi permasalahan nyata tersebut, diterapkan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Digital Scrapbook berbasis Canva pada materi Kebudayaan Zaman Praaksara yang dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu pra-lapangan, pelaksanaan, dan analisis data.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran ditransformasikan secara runtut melalui enam langkah sintaks PjBL yang terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi. Proses diawali dengan penentuan pertanyaan mendasar dari guru mengenai strategi menyajikan informasi praaksara agar menarik, yang terbukti langsung memancing respon aktif siswa. Langkah kedua adalah perancangan proyek, di mana siswa dibagi menjadi kelompok kecil beranggotakan 4–5 orang untuk menyepakati kriteria produk yang valid dan estetik serta membagi tugas tim. Tahap ketiga diisi dengan penyusunan jadwal terstruktur selama 3 kali pertemuan (pencarian data, perancangan desain di laboratorium komputer, dan presentasi hasil). Langkah keempat merupakan inti pelaksanaan, di mana siswa membuka aplikasi Canva, memilih ukuran desain, memasukkan teks kronologis, serta menambahkan elemen visual berupa ikon dan stiker. Proses ini diakhiri dengan langkah kelima berupa penyajian hasil melalui presentasi interaktif dan diskusi tanya jawab, serta langkah keenam berupa evaluasi dan refleksi mendalam oleh guru terhadap hasil karya serta kerja sama tim.

Hasil penelitian lapangan tersebut menunjukkan bahwa penerapan PjBL melalui media Digital Scrapbook berhasil menggeser

paradigma pembelajaran sejarah dari yang semula berpusat pada guru *(teacher centered)* menjadi berpusat pada siswa *(student centered)*. Hal ini sangat sejalan dengan pendapat Siti Nurhamidah (2023) yang menyatakan bahwa PjBL menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang merancang dan menghasilkan karya nyata melalui penyelesaian masalah. Dalam praktiknya, media ini tidak sekadar menjadi alat bantu pasif, melainkan menjadi inti kegiatan di mana proses pencarian materi dan penyusunan desain merupakan bentuk aktivitas belajar sejarah yang sesungguhnya. Fakta ini membuktikan pandangan Akbar et al. (2021) bahwa media pembelajaran yang baik adalah sarana yang dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dan pemahaman peserta didik. Penggunaan aplikasi Canva juga terbukti tepat sasaran karena kaya fitur dan mudah dioperasikan tanpa batasan teknis yang rumit (Noer et al., 2022), yang mana sangat selaras dengan karakteristik pendidikan vokasi yang mengutamakan keterampilan praktis dan aplikatif.

2. Pengembangan Literasi Digital dan Kreativitas Siswa

Penerapan PjBL berbasis Digital Scrapbook ini memberikan kontribusi yang sangat signifikan terhadap penguatan kompetensi abad ke-21 siswa, khususnya pada aspek literasi digital dan kreativitas. Sebelum tindakan dilakukan, pemanfaatan teknologi oleh siswa cenderung terbatas pada aktivitas hiburan. Namun, melalui proyek ini, kemampuan literasi digital siswa berkembang ke arah yang produktif dan edukatif, di mana mereka terbiasa mencari, memilah, mengevaluasi, hingga mengelola informasi sejarah yang panjang menjadi ringkas dan valid. Integrasi teknologi dalam pembelajaran ini sejalan dengan pandangan Mustofa et al. (2026) yang menegaskan pentingnya pengintegrasian literasi digital secara menyeluruh dalam proses pendidikan, bukan sekadar menjadi pelengkap pembelajaran.

Di sisi lain, kreativitas siswa juga mengalami perkembangan pesat karena mereka diberikan ruang kebebasan penuh untuk mengekspresikan gagasan visual seperti pemilihan warna, ilustrasi, dan tata letak guna menerjemahkan konsep-konsep sejarah yang abstrak menjadi visual yang konkret dan

komunikatif. Pembelajaran sejarah yang awalnya dicap sebagai aktivitas menghafal fakta yang monoton berubah menjadi kegiatan yang lebih eksploratif dan kontekstual. Temuan empiris ini sesuai dengan pendapat Nupus dkk. (2025) yang menyatakan bahwa siswa SMK membutuhkan pembelajaran yang bersifat kontekstual dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Sebagai dampak tidak langsung dari model kerja kelompok ini, keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa turut terbentuk, yang secara holistik mendukung tercapainya keterampilan abad ke-21.

3. Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan

Keberhasilan implementasi model ini di lapangan didorong oleh beberapa faktor pendukung utama. Faktor tersebut meliputi ketersediaan fasilitas laboratorium komputer dan akses internet yang memadai di SMK Bastren Nurussalam, ketertarikan yang tinggi dari siswa kejuruan terhadap perangkat berbasis teknologi, serta kesiapan dan kemampuan dasar teknologi guru yang memadai dalam membimbing jalannya proyek. Faktor-faktor ini mempercepat proses adaptasi siswa terhadap media pengajaran yang baru. Namun, peneliti juga mengidentifikasi beberapa faktor penghambat, di antaranya keterbatasan alokasi waktu jam pelajaran mengingat sintaks PjBL memerlukan proses yang panjang, adanya perbedaan tingkat kemampuan teknis desain digital antar-siswa, serta gangguan koneksi internet berkala yang sempat memperlambat proses pengerjaan.

Hambatan-hambatan tersebut tidak menjadi penghalang utama karena berhasil dimitigasi dengan baik oleh guru melalui pendampingan intensif serta penerapan tutor sebaya di dalam kelompok. Perbedaan kemampuan teknis justru memicu interaksi positif di mana siswa yang lebih mahir dengan sukarela membantu rekan kelompoknya, sehingga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif. Secara keseluruhan, penerapan Project Based Learning melalui media Digital Scrapbook ini dinilai sukses dalam menciptakan atmosfer belajar yang aktif, kreatif, dan bermakna bagi siswa. Evaluasi komprehensif terhadap seluruh data temuan ini didasarkan pada pemenuhan kriteria keabsahan data ilmiah kualitatif, yang

mencakup kriteria kepercayaan *(credibility)* melalui perpanjangan pengamatan, keteralihan *(transferability)* melalui deskripsi konteks yang rinci, kebergantungan *(dependability)* melalui penjagaan konsistensi proses, dan kepastian *(confirmability)* untuk menghindari bias subjektif peneliti. Melalui penerapan kriteria keabsahan tersebut, serta kriteria keaslian *(authenticity)* yang menjaga kejujuran data tanpa manipulasi, validitas temuan penelitian ini dapat ditingkatkan sehingga memberikan manfaat yang luas bagi dunia pendidikan (Luthfiyani Wahidah & Sri, 2024).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Project Based Learning* (PjBL) melalui media Digital Scrapbook pada pembelajaran sejarah di kelas X SMK Bastren Nurussalam dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian pertanyaan mendasar dan pengenalan proyek, perencanaan pembagian tugas serta penyusunan konsep, pengumpulan materi dan informasi, pembuatan produk Digital Scrapbook menggunakan aplikasi Canva, presentasi hasil karya, serta evaluasi dan refleksi pembelajaran. Seluruh proses pembelajaran dilaksanakan dengan menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing, mengarahkan, dan memberikan pendampingan selama proses pengerjaan proyek berlangsung. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran sejarah lebih aktif, interaktif, dan tidak lagi dipandang sebagai kegiatan belajar yang monoton maupun membosankan.

Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis proyek melalui media Digital Scrapbook terbukti memberikan dampak positif terhadap pengembangan kompetensi siswa, khususnya pada aspek literasi digital dan kreativitas. Literasi digital siswa berkembang dari kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat teknologi menuju kemampuan yang lebih kompleks, seperti mencari, mengolah, mengevaluasi, dan menghasilkan informasi sejarah yang valid, relevan, dan bermanfaat. Pada saat yang sama, kreativitas siswa juga mengalami perkembangan melalui

kegiatan mendesain tampilan visual, menyusun alur penyajian materi, serta mengubah konsep-konsep sejarah yang abstrak menjadi bentuk visual yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Dampak tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya minat belajar, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang dipelajari.

Dalam pelaksanaannya, keberhasilan implementasi pembelajaran ini dipengaruhi oleh faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung meliputi tersedianya sarana dan prasarana berupa laboratorium komputer serta akses internet yang memadai, karakteristik siswa SMK yang memiliki ketertarikan cukup tinggi terhadap penggunaan teknologi, serta adanya dukungan guru yang memiliki kemauan untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan mencakup keterbatasan alokasi waktu pembelajaran yang menyebabkan proses pengerjaan proyek terkadang terasa kurang optimal, adanya perbedaan kemampuan teknis dalam penguasaan aplikasi di antara siswa, serta gangguan koneksi internet yang sesekali menghambat kelancaran kegiatan belajar. Meskipun demikian, berbagai kendala tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan waktu yang baik, kerja sama antaranggota kelompok, serta bimbingan dan pendampingan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Nugraha, M. A. (2024). Pemanfaatan Media Digital untuk Pembelajaran Kreatif. *Karimah Tauhid*, 3(11), 12420–12427. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i11.15308

Rudi Susilana, & Cepi Riyana. (n.d.). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima. https://ipusnas.perpusnas.go.id/book/0895d8fd-de20-4acb-b047-94b103afe8a4/

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.

Ummah, M. S. (2019). Metode Pengumpulan Data Kualitatif Penelitian. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.

Yousuf, A., Mustafa, M., & De La Cruz, A. (2010). Project-Based Learning (PBL). *ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings*.

https://doi.org/10.4324/9780203765333-170

Jurnal:

Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56. https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527

Ambarnis. (2023). Pembelajaran Sejarah yang Mencerdaskan Era Abad 21. *Hudan Linnaas: Jurnal Keislaman dan Kemasyarakatan*, 4(2), 2775–2755. https://ejournal.unia.ac.id/index.php/hudanlinnaas/article/download/1322/875

Luthfiyani Wahidah, P., & Sri, M. (2024). Strategi Memastikan Keabsahan Data Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 45315–45328.

Melynia, C. (2021). Pembelajaran Sejarah Pada Abad 21. *Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat*, 1(April), 1–5. https://www.researchgate.net/publication/351091743_Pembelajaran_Sejarah_Pada_Abad_21

Mustofa, M. Z., Rosidi, F., Syarif, A., & Zaidir, Z. (2026). Mengintegrasikan Literasi Digital Dalam Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Siswa. *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan*, 8(1), 37–43.

Noer, S. F., Hakim, Z. R., & Setiawan, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Canva Pada Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2), 168–182. https://doi.org/10.31949/jee.v5i2.4198

Nupus, H., Fitriana, M., Bahri, M. S., Widayat, M., Saputra, N. A., & Rahman, M. F. (2025). Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa di SMK Negeri 15 Pandeglang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 6.

Purnmawati, Arfandi, A., & Nurfaeda. (2019). The Level of Use of Information and Communication. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3), 249–257.

Rohmawati, R., Emyus, A. Z., & Pembelajaran, T. (2025). Implementation Of Project-Based Learning (Pbl) In Learning Evaluation Courses Reviewed From Learning Activities In History Education Students Program At. *Jurnal Eduscience*, 9(4), 1136–1143. https://doi.org/10.36526/js.v3i2.5606

Siti Nurhamidah, & K. N. (2023). Project Based Learning dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 42–50. https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.272