

**PERSEPSI DAN KENDALA PROYEK SISWA KELAS VIII MTS JA-ALHAQ
KOTA BENGKULU DALAM PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS
PROYEK (PROJECT-BASED LEARNING) PADA PEMBUATAN MADING
DIGITAL**

Saras Sariayu¹, Asmara Yumarni², Welti Wediasti³

Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri
Fatmawati Sukarno Bengkulu

[1sarassariayu@gmail.com](mailto:sarassariayu@gmail.com) ; [2asmara27yumarni@gmail.com](mailto:asmara27yumarni@gmail.com) ; [3welti@mail.uinfasbengkulu.ac.id](mailto:welti@mail.uinfasbengkulu.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to describe and analyze the perceptions of students as well as the challenges faced by eighth-grade students at MTs Ja-alHaq in Bengkulu City in the implementation of the Project-Based Learning (PjBL) model through a project to create a digital bulletin board. The research approach used was qualitative descriptive. The research subjects consisted of eighth-grade students at MTs Ja-alHaq in Bengkulu City for the 2025/2026 academic year. Data were collected through participatory observation, structured questionnaires, in-depth interviews with student representatives and subject teachers, as well as documentation of the students' digital wall magazine portfolios. Data analysis was conducted using data reduction, data presentation, and conclusion-drawing techniques. The results of the study indicate that students' perceptions of the implementation of PjBL in the creation of digital school newspapers were generally very positive. Students assessed that this method enhances learning motivation, creativity, group collaboration skills, and technical understanding of digital literacy. However, this study also identified several major challenges, namely technical challenges (limited device specifications, unstable internet connections within the madrasah environment), time management challenges (difficulty balancing daily tasks and project deadlines), and interpersonal challenges (uneven distribution of work within groups). The implications of this study suggest the need for more structured technical guidance from educators and the provision of supporting digital facilities by madrasahs.

Keywords: Student Perceptions, Project Challenges, Project-Based Learning, Digital Bulletin Board, MTs Ja-alHaq, Bengkulu City.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis persepsi siswa serta kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa kelas VIII MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu dalam implementasi model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PjBL) melalui proyek pembuatan majalah dinding (mading) digital. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas VIII MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui teknik observasi partisipatif, kuesioner terstruktur, wawancara mendalam dengan perwakilan siswa dan guru mata pelajaran, serta dokumentasi portofolio mading digital hasil karya siswa. Analisis data dilakukan dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penerapan PjBL pada pembuatan mading digital secara umum sangat positif. Siswa menilai metode ini meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, kemampuan kolaborasi kerja kelompok, dan pemahaman teknis literasi digital. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala utama, yaitu kendala teknis (keterbatasan spesifikasi gawai, koneksi internet yang tidak stabil di lingkungan madrasah), kendala manajemen waktu (kesulitan membagi fokus antara tugas harian dan tenggat proyek), serta kendala interpersonal (pembagian kerja yang kurang merata di dalam kelompok). Implikasi penelitian ini menyarankan perlunya pendampingan teknis yang lebih terstruktur oleh pendidik serta penyediaan fasilitas digital pendukung oleh pihak madrasah.

Kata Kunci: *Persepsi Siswa, Kendala Proyek, Pembelajaran Berbasis Proyek, Mading Digital, MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu.*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah membawa transformasi yang sangat signifikan dalam berbagai lini kehidupan, tidak terkecuali pada sektor pendidikan formal. Lembaga pendidikan saat ini dituntut untuk tidak hanya mentransfer pengetahuan teoretis (knowledge transfer), melainkan juga membekali peserta didik dengan berbagai keterampilan abad ke-21. Keterampilan tersebut mencakup berpikir kritis (critical thinking),

kreativitas (creativity), komunikasi (communication), dan kolaborasi (collaboration). Di Indonesia, Kurikulum Merdeka mengamanatkan penerapan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning) guna menumbuhkan kemandirian dan kreativitas belajar. Salah satu model pembelajaran yang dinilai sangat relevan dan responsif terhadap tuntutan tersebut adalah model Pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project-Based Learning* (PjBL).

Model Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan strategi instruksional yang melibatkan siswa dalam menginvestigasi masalah-masalah kontekstual yang nyata, mengambil keputusan secara mandiri, melakukan aktivitas mendesain, merencanakan, dan menyelesaikan sebuah produk akhir sebagai representasi dari pemahaman materi. Melalui PjBL, siswa tidak lagi menempati posisi sebagai penerima informasi pasif, melainkan bertindak sebagai subjek aktif yang mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pengalaman autentik. Aktivitas ini secara tidak langsung melatih tanggung jawab pribadi dan kelompok terhadap keberhasilan sebuah proyek pembelajaran.

Salah satu pemanfaatan teknologi yang relevan dan kreatif dalam dunia pembelajaran bahasa dan literasi di tingkat madrasah adalah pembuatan majalah dinding (mading) digital. Secara konvensional, mading dibuat pada media fisik seperti papan tripleks, styrofoam, kertas karton, dengan hiasan guntingan gambar manual. Walaupun mading konvensional memiliki nilai seni tersendiri, jangkauan pembacanya sangat terbatas dan efisiensi ruang serta bahannya kurang adaptif dengan era digital saat ini. Sebaliknya, mading digital menawarkan platform berbasis web atau aplikasi desain (seperti Canva, Padlet, atau Google Sites) yang memungkinkan siswa memadukan teks, grafis, infografis, bahkan elemen audio-visual ke dalam produk

literasi yang lebih dinamis. Hasil karya mading digital ini juga dapat dengan mudah diakses dan disebarluaskan melalui media sosial madrasah maupun situs web sekolah, sehingga memiliki daya jangkauan publikasi yang jauh lebih luas.

MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu sebagai salah satu lembaga pendidikan madrasah tsanawiyah swasta terkemuka di Kota Bengkulu terus berupaya mengintegrasikan literasi digital ke dalam pembelajaran bahasa dan seni. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada kelas VIII di MTs Ja-alHaq, guru-guru mulai menerapkan model PjBL untuk mata pelajaran tertentu dengan memanfaatkan perangkat gawai (smartphone) maupun laptop siswa. Salah satu proyek yang diimplementasikan adalah pembuatan mading digital secara berkelompok. Implementasi ini merupakan langkah maju dalam menjembatani kesenjangan antara teori teks fungsional (seperti teks prosedur, berita, atau puisi) dengan praktik produksi konten digital nyata.

Namun demikian, transisi dari model pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis proyek digital tidak selalu berjalan tanpa hambatan. Karakteristik siswa kelas VIII yang berada pada fase remaja awal menunjukkan variasi kemandirian, motivasi, dan kecakapan teknis yang cukup beragam. Di satu sisi, pemanfaatan gawai memberikan antusiasme baru bagi siswa; namun di sisi lain, kesiapan infrastruktur

digital madrasah, ketersediaan kuota internet pribadi, serta kecakapan mengelola dinamika kelompok sering kali menjadi faktor penentu keberhasilan proyek. Kompleksitas tantangan inilah yang melatarbelakangi pentingnya sebuah penelitian mendalam mengenai bagaimana perspektif siswa itu sendiri terhadap model ini.

Penelitian mengenai persepsi siswa sangat penting karena persepsi subjektif siswa terhadap suatu model pembelajaran berkorelasi langsung dengan tingkat keterlibatan (engagement) dan kualitas hasil belajar mereka. Jika siswa memandang proyek PjBL sebagai beban yang menyulitkan tanpa panduan yang jelas, maka esensi pembelajaran bermakna akan hilang. Sebaliknya, apabila siswa memandangnya sebagai ruang berkreasi yang positif, motivasi internal mereka akan meningkat. Selain persepsi, identifikasi kendala secara faktual dan detail menjadi esensial untuk memberikan rekomendasi solutif bagi perbaikan kualitas pembelajaran ke depan di MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan kajian pada judul: "Persepsi dan Kendala Proyek Siswa Kelas VIII MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu dalam Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) pada Pembuatan Mading Digital".

TINJAUAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)

Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) merupakan model pembelajaran inovatif yang mengorganisasi kelas dalam sebuah proyek kerja. Menurut teori belajar konstruktivisme yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, pengetahuan dibangun oleh manusia melalui interaksi aktif dengan lingkungannya dan penyelesaian masalah konkret. PjBL mewadahi filosofi ini dengan menempatkan sebuah pertanyaan mendasar (essential question) sebagai stimulus awal, lalu menantang siswa untuk merancang alur kerja, melakukan investigasi, mengelola konflik kelompok, dan menghasilkan produk konkret.

Langkah-langkah atau sintaks standar dalam penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek meliputi enam tahapan utama:

- 1) Penentuan Pertanyaan Mendasar (Start with the Essential Question):** Guru memberikan stimulus berupa tema atau masalah nyata yang berkaitan dengan materi pembelajaran untuk memicu pemikiran kritis siswa.
- 2) Mendesain Perencanaan Proyek (Design a Plan for the Project):** Siswa secara berkelompok menyusun rencana kerja, pembagian tugas, menentukan

jenis alat dan bahan digital yang diperlukan, serta aturan main kelompok.

- 3) **Menyusun Jadwal (Create a Schedule):** Guru dan siswa menyepakati batas waktu (deadline) pengumpulan proyek serta tahapan-tahapan target mingguan.
- 4) **Memonitor Siswa dan Kemajuan Proyek (Monitor the Students and the Progress of the Project):** Guru bertanggung jawab memantau aktivitas siswa, memberikan bimbingan teknis, serta memastikan jalannya kerja kelompok.
- 5) **Menguji Hasil (Assess the Outcome):** Penilaian dilakukan terhadap produk yang dihasilkan serta presentasi kelompok untuk mengukur ketercapaian kompetensi.
- 6) **Evaluasi Pengalaman (Evaluate the Experience):** Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilalui, mendiskusikan hambatan, serta solusi perbaikan.

2. Mading Digital dalam Konteks Literasi Sekolah

Majalah dinding (mading) digital adalah bentuk adaptasi modern dari media komunikasi sekolah tradisional. Mading digital tidak lagi memanfaatkan ruang fisik dinding sekolah secara konvensional, melainkan memanfaatkan media

penyimpanan berbasis komputasi awan (cloud) dan platform publikasi elektronik. Konten di dalam mading digital bervariasi dari teks berita sekolah, opini, puisi, cerpen, karikatur, hingga infografis interaktif. Keunggulan utama dari mading digital terletak pada aspek fleksibilitas penyuntingan. Siswa dapat dengan mudah memperbaiki kesalahan ketik (typo), mengubah tata letak warna, dan menambahkan resolusi visual tanpa harus membuang bahan material kertas, sehingga bersifat lebih ramah lingkungan (go green).

3. Karakteristik dan Kompetensi Siswa Kelas VIII

Peserta didik pada jenjang kelas VIII Madrasah Tsanawiyah berada pada kelompok usia 13-14 tahun. Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif Piaget, usia ini berada pada fase operasional formal, di mana anak sudah mampu berpikir secara abstrak, logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Namun, dalam konteks sosialemosional, mereka berada pada masa pencarian identitas kelompok (peer group). Interaksi dengan teman sebaya memiliki pengaruh yang sangat dominan. Penerapan PjBL berkelompok sangat sesuai dengan karakteristik sosial mereka, karena memberikan ruang bagi mereka untuk berdiskusi dan

bernegosiasi. Meski begitu, ego yang labil pada usia remaja awal ini sering kali memicu konflik internal kelompok jika komunikasi tidak berjalan dengan baik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguak secara mendalam dan natural mengenai fenomena sosial berupa persepsi subjektif, perasaan, tanggapan, serta kendala riil yang dialami langsung oleh siswa selama proses pelaksanaan proyek tanpa melakukan manipulasi variabel laboratorium.

Penelitian dilaksanakan di MTs Jal-Haq Kota Bengkulu yang beralamat di kawasan strategis Kota Bengkulu. Penentuan lokasi penelitian dilakukan secara sengaja (purposive) dengan pertimbangan bahwa madrasah ini telah memiliki kebijakan integrasi literasi teknologi informasi dan komunikasi serta aktif mengimplementasikan kurikulum nasional yang menekankan pembelajaran berbasis proyek pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian utama adalah siswa kelas VIII yang sedang menempuh mata pelajaran bahasa dan sastra yang menerapkan proyek mading digital, dengan total sampel mendalam sebanyak 32 siswa.

Data penelitian dikumpulkan melalui empat teknik pengumpulan data utama demi menjaga keabsahan dan keandalan data:

1. **Kuesioner Terbuka-Tertutup:** Disebarkan kepada seluruh siswa kelas VIII peserta proyek untuk menjangkau data awal mengenai persentase kecenderungan persepsi mereka terhadap efektivitas PjBL, kemudahan aplikasi, dan kendala umum.
2. **Wawancara Mendalam (In-depth Interview):** Dilakukan terhadap 8 informan siswa yang dipilih mewakili kelompok dengan kinerja proyek tinggi, sedang, dan rendah, serta wawancara dengan guru mata pelajaran sebagai teknik triangulasi sumber.
3. **Observasi Partisipatif Pasif:** Peneliti mengamati langsung jalannya aktivitas siswa di kelas saat sesi perencanaan proyek, diskusi kelompok, penyusunan draf mading digital pada gawai, hingga sesi presentasi akhir produk.
4. **Dokumentasi:** Mengumpulkan draf rancangan kerja, tautan (link) hasil akhir mading digital siswa, serta foto-foto aktivitas kerja kelompok.

Teknik analisis data yang digunakan merujuk pada model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldana, yang terdiri atas tiga tahapan simultan:

1. Reduksi Data: Peneliti menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, dan mentransformasikan data mentah yang diperoleh dari catatan lapangan, transkrip wawancara, dan hasil isi kuesioner. Data yang tidak relevan dengan fokus persepsi dan kendala proyek dieliminasi.

2. Penyajian Data (Data Display): Data yang telah direduksi kemudian disusun secara sistematis dalam bentuk teks naratif, tabel persentase, dan bagan alir hubungan kausalitas agar mudah dipahami secara komprehensif.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi: Berdasarkan penyajian data, peneliti merumuskan kesimpulan sementara yang terus diuji validitasnya seiring bertambahnya data lapangan hingga diperoleh kesimpulan akhir yang solid dan objektif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Gambaran Umum Pelaksanaan Proyek Mading Digital

Proyek pembuatan mading digital pada kelas VIII MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu dirancang untuk berjalan selama durasi empat minggu (satu bulan). Tema besar yang ditetapkan oleh pihak madrasah menyangkut "Etika Bermedia Sosial dan Pencegahan Perundungan (Cyberbullying) di Lingkungan Sekolah". Siswa di dalam satu kelas dibagi menjadi 6 kelompok kecil, di mana setiap kelompok beranggotakan 5 hingga 6 orang siswa dengan komposisi kemampuan akademik dan gender yang heterogen. Platform utama yang disepakati untuk pembuatan mading digital ini adalah aplikasi Canva dan Padlet karena menyediakan ragam templat visual yang menarik, mudah dipelajari oleh pemula, serta mendukung fitur kolaborasi waktu nyata (real-time collaboration).

2. Analisis Persepsi Siswa Terhadap Penerapan PjBL

Berdasarkan data kuesioner dan hasil wawancara mendalam, persepsi siswa terhadap model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) pada pembuatan mading digital dikelompokkan ke dalam tiga dimensi utama, yaitu: dimensi motivasi belajar, dimensi pengembangan kreativitas, dan dimensi keterampilan sosial (kolaborasi).

Tabel 1 Distribusi Kecenderungan Persepsi Siswa Kelas VIII Terhadap Komponen PjBL Mading Digital (N = 32)

N o.	Indikator Persepsi Siswa	Sangat Setuju (%)	Setuju (%)	Kurang Setuju (%)	Tidak Setuju (%)
1	PjBL meningkatkan motivasi belajar dibandingkan metode ceramah tradisional.	43,75%	46,88%	9,37%	0,00%
2	Pembuatan mading digital melatih kreativitas desain visual dan menyusun tulisan.	56,25%	37,50%	6,25%	0,00%
3	Kerja kelompok dalam proyek ini memperkuat komunikasi antarteman sekelas.	31,25%	50,00%	15,62%	3,13%
4	Panduan	25,0	53,1	18,7	3,12

instruksi onal yang diberikan oleh guru sudah jelas dan mudah dipahami.	0%	3%	5%	%
---	----	----	----	---

Data pada Tabel 1 menunjukkan mayoritas siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap model pembelajaran ini. Pada indikator pertama, penggabungan persentase "Sangat Setuju" dan "Setuju" mencapai 90,63%, mengindikasikan bahwa model PjBL berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi anak. Pembelajaran tidak lagi dirasakan membosankan karena siswa memegang kendali penuh atas produk yang mereka hasilkan. Siswa merasa bangga ketika hasil karya tulisan dan desain mereka dapat ditampilkan di layar proyektor kelas dan dibagikan ke grup komunikasi orang tua.

Pada dimensi pengembangan kreativitas, sebanyak 56,25% siswa menyatakan sangat setuju bahwa pembuatan mading digital memicu daya kreativitas mereka. Melalui platform digital, mereka belajar mengombinasikan pilihan palet warna yang serasi, memilih tipografi jenis huruf yang terbaca dengan baik, serta menyunting gambar ilustrasi agar relevan dengan tema

pengecekan perundungan. Hal ini membuktikan bahwa proyek mading digital bertindak sebagai jembatan yang efektif untuk mengonstruksi pemahaman literasi visual dan literasi teks secara simultan.

Wawancara dengan salah seorang siswa (Informan A) memperkuat temuan ini: *"Kami sangat senang, Kak, karena biasanya kalau tugas bahasa Indonesia hanya menulis di buku latihan, lalu dikumpul dan dikembalikan minggu depan. Tetapi dengan mading digital ini, kami bisa berdiskusi menentukan konsep warna, mencari gambar animasi yang pas di Canva, dan belajar menyusun kalimat ajakan yang keren supaya dibaca temanteman lain."* Persepsi positif ini searah dengan konsep pembelajaran bermakna (meaningful learning), di mana penugasan berbasis karya kontekstual memberikan kepuasan psikologis yang lebih tinggi pada diri pembelajar.

3. Analisis Kendala-Kendala yang Dihadapi Siswa

Meskipun tingkat kepuasan dan persepsi positif siswa tergolong tinggi, fakta di lapangan menunjukkan adanya sejumlah kendala operasional yang dihadapi oleh siswa kelas VIII MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu selama pengerjaan proyek. Berdasarkan reduksi data kualitatif, kendala-kendala tersebut dikategorikan menjadi tiga aspek utama, yaitu kendala teknis dan infrastruktur, kendala manajemen waktu, serta kendala interpersonal (dinamika kelompok).

Tabel 2 Jenis Kendala Utama yang Dihadapi Siswa dalam Proyek Mading Digital

N o.	Kategori Kendala	Aspek Kendala Spesifik Yang Ditemukan di Lapangan	Dampak Terhadap Proyek
1	Teknis & Infrastruktur	- Koneksi jaringan Wi-Fi madrasah tidak stabil atau lambat. - Keterbatasan kuota internet pribadi siswa. - Spesifikasi gawai (smartphone) tipe lama yang sering mengalami kelambatan (lag) saat menjalankan aplikasi desain berat.	Menghambat kelancaran proses penyuntingan bersama, beberapa draf kerja hilang karena gagal menyimpan otomatis ke sistem cloud.
2	Manajemen Waktu	- Jadwal pengerjaan proyek bertabrakan dengan persiapan ujian harian mata pelajaran lain. - Kurangnya kedisiplinan anggota kelompok dalam menepati batas waktu pengerjaan tugas bagian	Penyelesaian mading digital menjadi menumpuk di malam hari menjelang tenggat pengumpulan (sistem kebut semalam).

		mereka.	
3	Interper sonal Kelomp ok	- Adany a fenomenape mbonceng gratis (social loafing), di mana hanya 2 orang yang aktif bekerja, sementara anggota lain pasif. - Perbe daan pendapat yang alotdalam menentukan tata letak dan tema artikel.	Memicu konflik emosion al antarang gota kelompo k dan ketidakp uasan terhadap nilai kelompo k yang dibagi rata.

Kendala teknis menduduki peringkat hambatan yang paling sering dikeluhkan oleh siswa. MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu, sebagai madrasah swasta, sedang dalam tahap pengembangan fasilitas laboratorium komputer dan pemancar Wi-Fi area kelas. Ketika seluruh siswa dalam satu kelas mengakses internet secara bersamaan untuk mencari materi gambar beresolusi tinggi, jaringan internet mengalami kelebihan beban (overload). Akibatnya, banyak waktu pembelajaran terbuang hanya untuk menunggu proses pemuatan (loading) halaman aplikasi Canva. Selain jaringan, disparitas spesifikasi gawai yang dimiliki siswa memicu hambatan tersendiri. Tidak semua orang tua siswa mampu membekali anak mereka dengan gawai berspesifikasi tinggi. Siswa dengan

gawai berkapasitas RAM terbatas (di bawah 3 GB) mengeluhkan bahwa aplikasi Canva sering kali keluar secara tiba-tiba (force close) saat mengedit proyek mading digital yang memiliki banyak elemen grafis. Kondisi ini sempat menurunkan moral kerja beberapa kelompok karena mereka merasa tertinggal dari kelompok lain yang anggotanya memiliki laptop pribadi.

Dari aspek manajemen waktu, siswa kelas VIII belum sepenuhnya memiliki kecakapan regulasi diri (self-regulation) yang matang. Mereka kesulitan menentukan skala prioritas antara menyelesaikan tugas rutin harian madrasah, hafalan Al-Qur'an (tahfiz), dengan kewajiban riset konten mading digital. Hasilnya, pembagian waktu menjadi timpang, dan pengerjaan proyek sering kali tertunda hingga mendekati hari penilaian akhir.

Kendala interpersonal juga menjadi catatan penting. Fenomena *social loafing* atau adanya anggota kelompok yang pasif namun tetap mendapatkan nilai yang sama menjadi pemicu kecemburuan sosial. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran, beliau membenarkan hal tersebut: "*Memang dalam kerja kelompok anak usia MTS ini, ego sentrisnya masih kuat. Ada anak yang sangat dominan ingin mengatur semua desain sesuai seleranya sendiri, dan ada pula anak yang pemalu atau malas yang akhirnya menyerahkan semua tugas kepada ketua kelompoknya. Ini*

menjadi tantangan kami sebagai guru untuk memperketat penilaian individu dalam proyek kelompok."

4. Solusi dan Strategi Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi berbagai kendala yang teridentifikasi, kolaborasi sinergis antara guru, siswa, dan manajemen pihak madrasah mutlak diperlukan. Peneliti bersama guru mata pelajaran merumuskan dan mengujicobakan beberapa langkah solutif taktis selama penelitian berlangsung:

Pertama, untuk mengatasi kendala teknis gawai dan internet, guru mengubah kebijakan pengerjaan proyek yang semula berbasis daring penuh (fully online) menjadi kombinasi semi-luring (hybrid). Aktivitas pencarian ide teks, penulisan draf berita, dan pembuatan sketsa tata letak mading digital dilakukan secara tertulis manual di atas selembar kertas selama jam kelas. Aktivitas digital yang membutuhkan koneksi internet hanya difokuskan pada tahap akhir penyusunan desain konten (finishing) di luar jam sekolah atau memanfaatkan fasilitas laboratorium komputer madrasah secara bergantian terjadwal.

Kedua, terkait kendala manajemen waktu dan interpersonal, guru menerapkan instrumen Lembar Kendali Proyek Mingguan (Logbook) dan Penilaian Antar-teman (Peer

Assessment). Setiap ketua kelompok diwajibkan menuliskan laporan tertulis harian mengenai kemajuan proyek dan kontribusi nyata dari masing-masing anggota kelompok. Penerapan lembar kendali ini terbukti efektif menekan angka siswa pasif, karena mereka menyadari bahwa ketidakaktifan mereka akan dilaporkan langsung kepada guru dan berdampak pada pemotongan nilai rapor individu mereka secara objektif.

D. Kesimpulan

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) pada pembuatan mading digital di kelas VIII MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Persepsi siswa berada pada kategori sangat positif; mereka memandang proyek ini mampu menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi, memicu kreativitas estetika visual, serta memperluas wawasan literasi digital yang relevan dengan perkembangan zaman abad ke-21.

Namun demikian, kesuksesan implementasi model PjBL ini masih dibatasi oleh beberapa kendala faktual di lapangan. Kendala utama bersumber dari faktor teknis (ketidakstabilan koneksi internet

madrasah dan keterbatasan performa gawai siswa), faktor manajemen waktu (benturan jadwal akademik siswa), serta faktor interpersonal (ketidakmerataan beban kerja antar-anggota kelompok). Penerapan strategi mitigasi berupa penggunaan lembar logbook berkala dan pemanfaatan fasilitas laboratorium komputer secara bergilir terbukti mampu meminimalkan dampak buruk dari kendalakendala tersebut.

Saran

Berlandaskan pada kesimpulan penelitian di atas, beberapa saran konstruktif diajukan kepada para pemangku kepentingan sebagai berikut:

1. **Bagi Kepala MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu:** Diharapkan dapat meningkatkan penyediaan infrastruktur teknologi informasi, khususnya perluasan jangkauan bandwidth Wi-Fi ke area ruang kelas serta optimalisasi jam operasional laboratorium komputer guna mendukung pembelajaran berbasis digital.

2. **Bagi Guru Mata Pelajaran:** Perlu menyusun modul panduan instruksional proyek yang lebih terperinci sebelum proyek dimulai, serta lebih selektif dan ketat dalam memantau dinamika internal kerja kelompok melalui instrumen penilaian sejawat (peer assessment) agar keadilan nilai terjaga.

3. **Bagi Siswa Kelas VIII:** Diharapkan dapat terus melatih

kemandirian, manajemen waktu, meningkatkan rasa tanggung jawab kelompok, serta menurunkan ego pribadi demi tercapainya kolaborasi kerja yang harmonis dan hasil produk mading digital yang optimal.

4. **Bagi Peneliti Selanjutnya:**

Disarankan untuk memperluas lokus penelitian tidak hanya pada satu jenjang kelas, melainkan melakukan studi komparatif dampak PjBL digital antara madrasah di wilayah perkotaan dan wilayah pinggiran kota guna memperkaya khazanah keilmuan pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto, & Rahardjo, M. (2019). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Mutiara, F. (2025). *Metopen Pendidikan Kualitatif: Kompetensi Pedagogik dan Pembelajaran Bahasa di Madrasah Tsanawiyah Pancasila*. Bengkulu: Hasil Evaluasi Akademik (Unpublished Document).
- Ngalimun. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.