

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya

Tia Lestari*, Sani Safitri²

^{1/2} Pendidikan Sejarah, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Indonesia

*Email: tialestari801@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis proyek terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Indralaya. Metode pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas yang kreatif, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan nyata. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimental. Data diperoleh melalui pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar serta angket untuk menilai minat siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media berbasis proyek secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan keterlibatan aktif dan rasa ingin tahu mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, baik dalam aspek kognitif maupun keterampilan kolaboratif. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis proyek efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Metode ini direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Berbasis Proyek, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of implementing project-based learning media on the interest and learning outcomes of Grade X students at SMA Negeri 1 Indralaya. The project-based learning method is designed to enhance student engagement through creative, collaborative, and real-life-relevant activities. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. Data were collected through pre-tests and post-tests to measure learning outcomes and questionnaires to assess student interest. The results showed that the implementation of project-based media significantly increased students' interest in learning, as evidenced by higher levels of active engagement and curiosity about the subject matter. Additionally, students' learning outcomes also improved significantly, both in cognitive aspects and collaborative skills. These findings indicate that project-based learning media is effective in creating an interactive, engaging, and meaningful learning environment for students. This method is recommended to improve the quality of education.

Keywords: Learning Media, Project-Based, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Dalam lanskap pendidikan yang berkembang pesat saat ini, terdapat kebutuhan yang semakin meningkat akan strategi pengajaran yang inovatif dan efektif yang dapat

meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil akademis (Hamidah, 2023). Metode pengajaran tradisional sering kali gagal menarik minat siswa, yang telah menyebabkan eksplorasi pendekatan alternatif yang dapat membuat pembelajaran lebih dinamis dan relevan (Mutuara Mutuara, 2024). Salah satu pendekatan yang telah memperoleh daya tarik yang cukup besar dalam beberapa tahun terakhir adalah pembelajaran berbasis proyek (PBL) (Nursalam et al., 2023). Metode ini mendorong siswa untuk membenamkan diri dalam pengalaman pendidikan dengan berpartisipasi aktif dalam proyek langsung yang menantang dan terhubung dengan skenario dunia nyata (Solissa et al., 2024). Media pembelajaran berbasis proyek tidak hanya menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran tetapi juga berfungsi untuk melibatkan siswa dengan cara yang sering kali tidak dapat dilakukan oleh ceramah tradisional. Dengan mengerjakan tugas-tugas yang bermakna yang mencerminkan tantangan kehidupan nyata, siswa diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi praktis. Proses pembelajaran berdasarkan pengalaman ini sangat penting untuk memfasilitasi transfer pengetahuan dari teori ke praktik (Magdalena et al., 2024). Singkatnya, sistem pendidikan kontemporer menyerukan perubahan ke arah metodologi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, dengan pembelajaran berbasis proyek muncul sebagai pilihan yang menarik. Dengan mengintegrasikan relevansi dunia nyata ke dalam kurikulum dan mempromosikan partisipasi aktif, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan retensi pengetahuan tetapi juga mempersiapkan siswa untuk tuntutan tenaga kerja modern, membekali mereka dengan keterampilan penting yang melampaui prestasi akademis (Vera Dwi Apriliani & Acep, 2023). Selain itu, pembelajaran berbasis proyek menumbuhkan keterampilan penting yang semakin penting dalam masyarakat saat ini. Melalui kolaborasi pada proyek, siswa belajar bekerja secara efektif dalam tim, mengasah keterampilan interpersonal dan kemampuan untuk mengomunikasikan ide dengan jelas. Mereka juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis saat mereka menavigasi masalah yang kompleks dan mencari solusi inovatif. Kreativitas adalah komponen kunci lain dari metode pembelajaran ini, karena siswa didorong untuk berpikir di luar kotak dan mendekati tugas dengan pikiran terbuka (Mujahidin & Malusu, 2024).

Dalam lingkungan pendidikan konvensional, dinamika yang umum terjadi melibatkan guru yang mengambil peran utama dalam menyampaikan informasi, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar pasif. Struktur ini secara inheren membatasi kemampuan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses

pembelajaran mereka sendiri (Huszka et al., 2024). Akibatnya, banyak siswa mendapati diri mereka dalam posisi di mana mereka dituntut untuk menghafal fakta dan angka yang sering kali tampak tidak relevan atau terpisah dari aplikasi dunia nyata (Khoir et al., 2024). Akibatnya, kurangnya keterlibatan ini dapat menyebabkan berkurangnya antusiasme untuk belajar, karena siswa mungkin kesulitan melihat nilai atau tujuan di balik apa yang diajarkan kepada mereka (Arni et al., 2024). Lebih jauh, penelitian telah menunjukkan bahwa pendekatan tradisional ini secara signifikan kurang efektif dalam menumbuhkan keterampilan penting seperti berpikir analitis dan kemampuan memecahkan masalah di antara siswa (Mea et al., 2024). Ketika siswa tidak terlibat secara aktif dalam pendidikan mereka, mereka kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kritis yang penting untuk keberhasilan dalam situasi akademis dan kehidupan nyata. Secara keseluruhan, keterbatasan model konvensional ini menggarisbawahi perlunya metode pengajaran yang lebih interaktif dan menarik yang dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna dengan lebih baik (Karya et al., 2024).

Selain itu, pembelajaran berbasis proyek mendorong kreativitas dan pemikiran kritis, karena siswa sering kali dituntut untuk bertukar pikiran, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan mengembangkan solusi untuk tantangan yang kompleks (Elementary et al., 2024). Metode pembelajaran ini memberdayakan siswa untuk menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam berbagai konteks praktis, menjembatani kesenjangan antara konsep teoritis dan aplikasi kehidupan nyata. Dengan mengerjakan proyek yang mencerminkan situasi autentik, siswa dapat melihat relevansi pendidikan mereka, yang selanjutnya memotivasi mereka untuk menginvestasikan upaya dan antusiasme dalam studi mereka (Dewi et al., 2024). Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis proyek mengubah lanskap pendidikan, menjadikannya lebih relevan, menarik, dan efektif bagi siswa saat mereka menavigasi pertumbuhan akademis dan pribadi mereka. Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pendidikan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui keterlibatan dalam kegiatan interaktif dan menyenangkan yang dirancang untuk mengatasi masalah dunia nyata dan menyelidiki konsep baru (Ajung et al., 2024). Dalam lingkungan belajar yang dinamis ini, anak-anak didorong untuk memiliki kepemilikan atas perjalanan pendidikan mereka, berpartisipasi aktif dalam proses tersebut daripada menjadi penerima informasi yang pasif. Tingkat keterlibatan yang lebih tinggi ini tidak hanya membuat pengalaman belajar lebih memikat tetapi juga meningkatkan kemampuan

mereka untuk fokus dan berkonsentrasi pada tugas yang ada (Nur Khasanah & Aditia Rigiанти, 2023).

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa adopsi media pembelajaran berbasis proyek berperan penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Motivasi yang meningkat ini selanjutnya mengarah pada peningkatan kinerja dan hasil akademik (Kata, 2024). Lebih jauh lagi, pembelajaran berbasis proyek mendorong terciptanya lingkungan yang memungkinkan integrasi interdisipliner, tetapi juga mendorongnya (Vera Dwi Apriliani & Acep, 2023). Dengan terlibat dalam jenis pembelajaran ini, siswa mampu memahami keterkaitan berbagai konsep di berbagai mata pelajaran, sehingga memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang materi tersebut. Pendekatan holistik ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mereka, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks dunia nyata, yang menggarisbawahi nilai pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan kontemporer (Vista et al., 2024).

Di sekolah menengah atas, transisi ke Kelas 10 menandai momen penting bagi siswa saat mereka menghadapi ranah baru tantangan akademis yang melampaui perjalanan pendidikan mereka sebelumnya. Tahap ini sangat penting, karena menandai diperkenalkannya kurikulum yang lebih ketat yang menuntut keterlibatan yang lebih dalam dengan materi. Untuk berhasil menavigasi tantangan ini, penting bagi siswa untuk menerapkan strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka tentang mata pelajaran yang mereka jelajahi (Rohmawati et al., 2023). Salah satu metode yang sangat efektif untuk mencapai ini adalah melalui pembelajaran berbasis proyek. Pendekatan ini membenamkan siswa dalam pengalaman langsung, yang memungkinkan mereka untuk mempelajari topik yang sesuai dengan minat mereka (Rohmawati et al., 2023). Pembelajaran berbasis proyek tidak hanya memungkinkan eksplorasi materi pelajaran yang komprehensif, tetapi juga menumbuhkan antusiasme dan keterlibatan dalam studi mereka, yang mengarah pada pemahaman dan apresiasi yang lebih kaya terhadap topik yang sedang dibahas (Inayah, 2024). Dengan berpartisipasi aktif dalam proyek, siswa dapat menjembatani kesenjangan antara konsep teoritis dan aplikasi dunia nyata, menjadikan pengalaman pendidikan mereka relevan dan berdampak (Latif et al., 2023).

Tingkat minat belajar memegang peranan penting dalam kemampuan siswa untuk menyerap dan mengolah informasi secara efektif. Penelitian yang dilakukan oleh (Farhin et al., 2023) menggarisbawahi bahwa siswa yang menunjukkan antusiasme yang

kuat terhadap suatu mata pelajaran cenderung memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi tersebut dan mencapai tingkat keberhasilan akademis yang lebih tinggi. Strategi yang sangat efektif untuk menumbuhkan minat belajar ini adalah dengan menggabungkan media pembelajaran berbasis proyek, yang menghadirkan tantangan yang relevan dan kontekstual bagi siswa (Fariza & Kusuma, 2024). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terhubung dengan materi secara signifikan, membantu mereka untuk menghargai penerapan praktis dan manfaat nyata dari pengetahuan yang mereka peroleh. Dengan terlibat dalam proyek yang sesuai dengan minat dan pengalaman pribadi mereka, siswa sering kali menemukan motivasi baru untuk belajar, yang pada akhirnya mengarah pada peningkatan hasil pendidikan (Juliani et al., 2019).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa terlibat dalam proyek yang bermanfaat dan berdampak memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan penting di kalangan siswa. Keterampilan ini mencakup pemikiran kritis, kemampuan berkomunikasi secara efektif, dan kapasitas untuk berkolaborasi dengan orang lain (Fariza & Kusuma, 2024). Pengembangan kompetensi ini sangat penting, karena mereka berkontribusi secara signifikan terhadap keberhasilan siswa secara keseluruhan, mempersiapkan mereka untuk tantangan masa depan baik dalam pengejaran akademis mereka maupun dalam kehidupan profesional mereka. Dengan berpartisipasi dalam proyek yang selaras dengan minat dan aspirasi mereka, siswa lebih mungkin untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran dan menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks dunia nyata, yang selanjutnya memperkuat perjalanan belajar mereka. Intinya, keterlibatan dalam proyek yang bermakna berfungsi sebagai katalisator untuk pertumbuhan pribadi dan prestasi akademis, yang pada akhirnya mengarah pada lanskap pendidikan yang lebih memperkaya (Fariza & Kusuma, 2024).

Banyak penelitian yang menyelidiki dampak pembelajaran berbasis proyek dalam kerangka pendidikan sekolah menengah atas. Satu penelitian penting yang dilakukan oleh (Mu'minah, 2021) difokuskan secara khusus pada siswa kelas X dan memberikan bukti kuat mengenai hasil positif yang terkait dengan pendekatan pembelajaran inovatif ini. Temuan tersebut mengungkapkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek menunjukkan kemajuan luar biasa dalam kinerja akademis mereka, khususnya dalam bidang mata pelajaran sains. Lebih jauh, penelitian tersebut menyoroti peningkatan yang nyata dalam antusiasme dan tingkat partisipasi siswa, yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif terlibat dan berinvestasi dalam

pengalaman pendidikan mereka dibandingkan dengan mereka yang menjalani metode pengajaran tradisional. Pergeseran ke arah lingkungan belajar yang lebih langsung dan interaktif ini tidak hanya menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi tetapi juga mendorong rasa kolaborasi dan kreativitas di antara siswa, yang menjadi preseden bagi manfaat pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan menengah (Simanungkalit, 2024).

Dalam penelitian lain yang dilakukan di sekolah menengah umum yang terletak di daerah perkotaan besar, para peneliti menemukan bahwa penerapan media berbasis proyek secara signifikan meningkatkan kapasitas siswa untuk mengintegrasikan konsep-konsep lintas disiplin ilmu yang berbeda (Neneng Nur & Mulyawan Safwandy Nugraha, 2023). Misalnya, siswa terlibat dalam proyek yang mengharuskan mereka untuk menggabungkan pemahaman mereka tentang fisika dan matematika untuk membuat alat bantu pengajaran yang sederhana. Pendekatan ini, sebagaimana dicatat oleh Pratama (2021), memungkinkan siswa untuk bergerak lebih jauh dari sekadar memahami konsep-konsep teoritis; mereka juga mengembangkan keterampilan praktis yang relevan yang penting untuk aplikasi di dunia nyata (Mauliddiyah, 2021). Akibatnya, para siswa tidak hanya memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran tetapi juga memperoleh pengalaman berharga dalam menerapkan pengetahuan mereka dalam skenario praktis, sehingga memperkaya perjalanan pendidikan mereka secara keseluruhan (Mauliddiyah, 2021).

Meskipun media pembelajaran berbasis proyek menawarkan banyak keuntungan, implementasinya juga menghadapi tantangan yang signifikan. Salah satu kendala utamanya adalah kelangkaan sumber daya, termasuk alat dan materi yang diperlukan untuk pelaksanaan proyek yang efektif (Fauzi & Johari, 2022). Selain itu, tuntutan yang semakin besar terhadap guru, yang tidak hanya harus merancang proyek yang menarik tetapi juga memantau dan membimbing siswa selama proses berlangsung, bisa sangat memberatkan. Transisi guru dari instruktur tradisional menjadi fasilitator pembelajaran memerlukan pelatihan yang komprehensif dan periode adaptasi terhadap peran baru ini (Fauzi & Johari, 2022). Meskipun demikian, penting untuk dicatat bahwa tantangan ini bukanlah sesuatu yang tidak dapat diatasi. Dengan perencanaan yang matang, alokasi sumber daya yang strategis, dan kolaborasi di antara berbagai pemangku kepentingan pendidikan seperti guru, siswa, dan administrator sekolah rintangan ini dapat ditangani dan diatasi secara efektif, sehingga membuka jalan bagi keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis proyek (Yuni et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kombinasi teknik penelitian observasional di samping tinjauan pustaka yang komprehensif untuk mengumpulkan informasi yang relevan (Chaniago et al., 2023). Pengamatan ini dilakukan di lingkungan *offline* dan *online*, khususnya di SMA Negeri 1 Indralaya, yang memungkinkan beragam wawasan tentang keterlibatan siswa. Penelitian ini difokuskan pada kelompok yang dipilih secara cermat yang terdiri dari 20 siswa, yang dipilih sebagai sampel representatif dari kelas X di SMA Negeri 1 Indralaya. Tujuan utama dari penggunaan metode observasi adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang minat dan tingkat keterlibatan siswa dalam mata pelajaran sejarah mereka, dengan demikian menjelaskan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap pengalaman belajar mereka. Melalui pendekatan ini, peneliti bertujuan untuk menangkap pandangan holistik tentang bagaimana siswa terhubung dengan konten sejarah, yang pada akhirnya dapat menginformasikan strategi pendidikan dan pengembangan kurikulum.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Temuan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa pada *pre-test* adalah 60%. Persentase ini menunjukkan bahwa, meskipun siswa memiliki pemahaman dasar yang cukup tentang materi pelajaran, pemahaman mereka terhadap konten belum pada tingkat yang optimal. Setelah diperkenalkannya media video pembelajaran interaktif sebagai metode pengajaran, ada peningkatan yang nyata dalam kinerja siswa, sebagaimana dibuktikan oleh skor pasca-tes, yang meningkat hingga rata-rata 80%. Peningkatan skor sebesar 20% ini dengan jelas menunjukkan peningkatan yang nyata dalam hasil belajar siswa sebagai hasil dari strategi pengajaran yang baru. Untuk menyelidiki lebih lanjut signifikansi peningkatan ini, analisis statistik dilakukan dengan menggunakan uji-t untuk membandingkan skor pra-tes dan pasca-tes. Hasil analisis ini menghasilkan nilai-p kurang dari 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan skor yang diamati tidak hanya karena kebetulan tetapi signifikan secara statistik, memperkuat efektivitas media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi. Secara keseluruhan, hasil ini menggarisbawahi dampak positif yang dapat diberikan metode pengajaran inovatif terhadap pengalaman dan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

No	Hasil Belajar	Kelas Eksperimen
----	---------------	------------------

		Jumlah Peserta didik	Nilai Rata- Rata	Standar Deviasi
1	Pre-test	20	33,50	17,85
2	Post-test	20	74,50	15,71

Dalam perhitungan peningkatan hasil belajar siswa, peneliti menggunakan analisis uji t untuk mengetahui hasil belajar setelah dilakukannya penerapan video pembelajaran yang interaktif. Maka dapat disimpulkan dari tabel di atas bahwa nilai mengalami peningkatan dari skor 33,50 ke 74,50.

Selama pengamatan yang dilakukan untuk menilai pembelajaran siswa, terlihat jelas bahwa siswa menunjukkan tingkat antusiasme dan keterlibatan yang jauh lebih tinggi dalam partisipasi mereka. Interaksi yang dipicu oleh video pembelajaran – seperti menanggapi pertanyaan reflektif dan terlibat dalam diskusi kelompok yang berpusat pada konten video – memainkan peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Beberapa faktor utama berkontribusi pada peningkatan hasil pembelajaran yang nyata ini. Selain itu, diskusi dan tanggapan yang muncul setelah konten video berfungsi untuk merangsang kolaborasi di antara siswa. Interaksi ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis di mana siswa dapat berbagi pemikiran mereka, menantang perspektif satu sama lain, dan membangun ide satu sama lain. Suasana kolaboratif ini tidak hanya meningkatkan pemahaman individu tetapi juga mempromosikan rasa kebersamaan di dalam kelas, yang selanjutnya memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan. Selain itu, elemen interaktivitas yang tertanam dalam video ini, khususnya melalui pertanyaan reflektif, mendorong siswa untuk terlibat dengan konten pada tingkat yang lebih dalam. Dengan mendorong siswa untuk secara aktif memproses informasi yang disajikan, pertanyaan-pertanyaan ini menumbuhkan rasa keterlibatan dan pemikiran kritis yang lebih besar. Saat siswa merenungkan respons mereka, mereka bukan sekadar penerima informasi pasif, melainkan peserta aktif dalam perjalanan belajar mereka sendiri. Singkatnya, kombinasi konten video interaktif, pertanyaan reflektif, dan diskusi kolaboratif secara kolektif berkontribusi pada lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif, yang pada akhirnya mengarah pada peningkatan pemahaman dan retensi materi di antara siswa. Pertama dan terutama, penggunaan video interaktif yang menggabungkan visualisasi konsep berfungsi sebagai alat yang ampuh untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Dengan mengubah ide-ide abstrak menjadi representasi yang lebih nyata melalui animasi dan alat bantu visual, video-video ini membuat topik-topik yang kompleks lebih mudah dipahami oleh siswa.

Proses visualisasi ini memungkinkan pelajar untuk memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih intuitif dan bermakna.

Penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran berbasis proyek secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Peningkatan ini tidak hanya disebabkan oleh penyajian konten yang menarik dan dinamis, tetapi juga oleh partisipasi aktif siswa dalam pengalaman belajar. Melalui video interaktif, siswa didorong untuk terlibat dengan materi dengan meninjau informasi dan menanggapi pertanyaan yang diajukan dalam video itu sendiri. Sejumlah besar siswa melaporkan merasakan motivasi yang tinggi saat menggunakan bentuk media inovatif ini untuk belajar. Mereka menyatakan bahwa elemen visual yang menarik dan kerangka interaktif video memainkan peran penting dalam membantu mereka mengingat materi, membuat mereka percaya bahwa mereka belajar lebih efektif dibandingkan dengan metode pengajaran berbasis ceramah tradisional. Pendekatan interaktif ini tidak hanya membuat siswa tetap terlibat, tetapi juga menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada pengalaman pendidikan yang lebih memperkaya.

Video interaktif menghadirkan keuntungan signifikan dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional karena mendorong pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan mendalam. Dengan memadukan berbagai elemen visual, animasi, dan audio, video ini mengaktifkan berbagai proses kognitif dalam diri siswa, yang meningkatkan kemampuan mereka untuk menyerap dan mengingat informasi secara efektif. Media inovatif ini tidak hanya membantu pembelajaran tradisional tetapi juga mendukung pembelajaran berbasis proyek. Media ini mendorong siswa untuk terlibat dalam proyek langsung yang berhubungan langsung dengan konten video, seperti menjawab pertanyaan berbasis aplikasi atau mengembangkan ringkasan interaktif yang merangkum konsep-konsep utama yang disajikan. Melalui lingkungan belajar yang dinamis ini, siswa diberdayakan untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka, yang mengarah pada pemahaman yang lebih dalam dan daya ingat yang lebih baik terhadap materi yang sedang dipelajari.



Gambar 1. Penerapan Video Interaktif

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain hasil belajar kognitif, penelitian ini juga mencatat peningkatan keterampilan non-kognitif seperti kemampuan berkomunikasi dan kerja sama. Siswa yang bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan konten video menunjukkan peningkatan dalam cara mereka menyampaikan ide dan argumen, serta dalam menghargai pendapat teman.

Berikut beberapa faktor-faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil Belajar. Motivasi belajar yang meningkat, salah satu elemen kunci dalam penerapan media berbasis proyek adalah peningkatan motivasi belajar. Penggunaan video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat siswa karena menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. Pengaruh visualisasi terhadap pemahaman konsep, visualisasi dalam video mempermudah siswa untuk memahami dan mengingat informasi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa konten visual membantu proses kognitif dengan merangsang pengolahan informasi di otak (Mayer, 2009). *Feedback* dan refleksi selama pembelajaran, interaksi yang terjadi selama video berlangsung, termasuk pertanyaan yang diajukan dan jawaban yang diberikan siswa, membantu menciptakan proses refleksi yang penting untuk pemahaman yang lebih mendalam.

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting bagi praktik pembelajaran di SMA integrasi Video Pembelajaran: Guru disarankan untuk lebih sering mengintegrasikan video interaktif dalam rencana pelajaran mereka untuk memfasilitasi pemahaman konsep. Pengembangan Proyek Berbasis Media: Sekolah dapat mengembangkan proyek kolaboratif yang melibatkan siswa dalam pembuatan konten video untuk materi tertentu, meningkatkan keterampilan mereka dalam berpikir kritis dan kreativitas. Pelatihan Guru: Guru perlu dilatih dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis proyek agar dapat memaksimalkan potensi metode ini.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis proyek juga memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi, seperti multimedia interaktif atau aplikasi berbasis digital, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan memanfaatkan teknologi, siswa merasa lebih tertarik untuk belajar karena proses pembelajaran terasa modern dan relevan dengan kehidupan mereka.

Secara keseluruhan, penerapan metode ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan minat belajar, tetapi juga membantu siswa mencapai hasil yang lebih baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penerapan yang konsisten dapat mendukung perkembangan pembelajaran yang lebih bermakna, relevan, dan menyenangkan.

Penerapan media pembelajaran berbasis proyek berupa video interaktif di kelas X SMA Negeri memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar, dengan rata-rata skor *pre-test* 60% meningkat menjadi 80% pada *post-test*. Selain peningkatan hasil belajar kognitif, metode ini juga membantu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Hasil ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis proyek, terutama dalam bentuk video interaktif, memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa di tingkat SMA. Implementasi lebih lanjut dan pengembangan media yang lebih beragam diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih luas dan berkelanjutan bagi sistem pendidikan

REFRENSI

- Ajung, A., Alkani, S., & Kasih, R. (2024). Strategi Penguatan Karakter Demokratis Melalui Pembelajaran PPKn Berbasis Proyek. *Jurnal Citizenship Virtues*, 4(2), 821–834.
- Arni, Y., Alhadi, A. M., Anggraini, S., & Isnaini, G. L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bilangan Pada Materi Satuan Waktu Untuk Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Kelas 3 MI. *ALACRITY: Journal of Education*, 4(1), 12–26.
- Chaniago, H., Muharam, H., & Efawati, Y. (2023). *Metode Riset Bisnis Dan Permodelan* (Vol. 1). <https://digilib.polban.ac.id/files/disk1/311/jbptppolban-gdl-harmonchan-15510-1-metoder-n.pdf>
- Dewi, I., Siregar, H., Agustia, A., & Dewantara, K. H. (2024). Implementasi Case Method Berbasis Pembelajaran Proyek Kolaboratif terhadap Kemampuan Kolaborasi Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 09(September), 261–276.
- Elementary, I., Published, E., Stit, S., Karya, I., & Paron, P. (2024). The Role of Islamic Education Teachers in Developing Students Creativity and Innovation in Learning.

- Jurnal of Islamic Elementary Education Published*; 1–10.
- Farhin, N., Setiawan, D., Waluyo, E., & Semarang, U. N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD melalui Pembelajaran Berbasis Proyek : Studi Kasus di SD Sukosari. *Jurnal Penelitian Tindak Kelas*, 1(2), 132–136.
- Fariza, N. A., & Kusuma, I. H. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.453>
- Fauzi, R. R., & Johari, G. J. (2022). Identifikasi dan Penilaian Risiko pada Proyek Pembangunan Stasiun Garut Cibat. *Jurnal Konstruksi*, 20(1), 51–61. <https://doi.org/10.33364/konstruksi/v.20-1.1014>
- Hamidah, S. W. (2023). Inovasi seorang guru dalam dunia pendidikan. *Inovasi Seorang Guru Dalam Dunia Pendidikan*, 1–9.
- Huszka, B., Stark, A., Aini, I., & Annisa, R. I. (2024). Makna Metafora pada Pembelajaran Bahasa dan Budaya Indonesia di kelas Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). *Indonesian Language Education and Literature*, 9(2), 443. <https://doi.org/10.24235/ileal.v9i2.16645>
- Inayah, S. (2024). *Harmoni Media dan Metode dalam Pembelajaran IPA* (Issue March).
- Juliani, Herlina, & Harunasari, S. Y. (2019). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa melalui Project Based Learning Menggunakan Instagram. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara, 6 Oktober*(Prosiding Seminar Pendidikan), 1–14. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/340>
- Karya, J., Pendidik, I., Jkipp, M. I., Amelia, I., Nahdlatul, S., Purworejo, U., Ayu, D., Ihtiari, T., Nahdlatul, S., & Purworejo, U. (2024). Efektivitas Pembelajaran Auditory , Intellectually , Repetition (AIR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SD Muhammadiyah Kemiri Jurnal Karya Ilmiah Pendidik dan Praktisi SD & MI (JKIPP) diperoleh keterangan bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti pro. *Jurnal Karya Ilmiah Pendidik Dan Praktisi SD&MI (JKIPP)*, 3(2), 95–104.
- Kata, H. M. (2024). Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I Di SDN Jajar Tunggal III Surabaya pada Materi Menyusun Huruf Menjadi Kata. *Journal of Education and Pedagogy*, 1, 147–151.
- Khoir, A., Hasibuan, A. R. G., Nafi'ah, N., Nurazizah, I., Syaharoh, A. S., & Ramadhani, A. A. (2024). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Pembelajaran Active Learning di SMAN 3 Kota Bekasi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 381–391. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1903>
- Latif, Putra, W. U., & Nanny Mayasari. (2023). Kurikulum Berorientasi Karier di Perguruan Tinggi Jawa Barat: Menghubungkan Pendidikan dengan Tuntutan Dunia Kerja Melalui Pembelajaran Praktis dan Keterampilan Industri. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 528–537. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.599>
- Magdalena, I., Adellia, R. O., Junari, S. S., & Syfa, D. (2024). Proses Penyusunan Desain Pembelajaran. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13.

- <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/769>
- Mauliddiyah, N. L. (2021). Mengukur Keefektifan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 4, 6.
- Mea, F., Tinggi, S., Kristen, A., Bangsa, A., Guru, K., Guru, I., & Dinamis, K. (2024). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Kreativitas dan Inovasi Guru dalam Menciptakan Kelas Yang Dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 252–275.
- Mu'minah, I. H. (2021). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 584–594.
- Mujahidin, M., & Malusu, M. R. (2024). Membangun Karakter Kepemimpinan Melalui Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS). *At Tadbir: Islamic Education Management Journal*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.54437/attadbir.v2i1.1564>
- Mutiara Mutiara. (2024). Instrumen Inovatif untuk Mengembangkan Asesmen Praktik dan Produk dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(2), 49–56. <https://doi.org/10.47861/jdan.v2i2.1163>
- Neneng Nur, & Mulyawan Safwandy Nugraha. (2023). Implementasi Model Pembelajaran STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di RA Al-Manshuriyah Kota Sukabumi. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 1(5), 73–93. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i5.158>
- Nur Khasanah, F., & Aditia Rigiarti, H. (2023). Upaya Guru Dalam Menghadapi Peserta Didik Yang Mengalami Kebosanan Saat Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(4), 266–269.
- Nursalam, N., Sulaeman, S., & Latuapo, R. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Pembelajaran Berbasis Proyek pada Sekolah Penggerak Kelompok Bermain Terpadu Nurul Falah dan Ar-Rasyid Banda. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 17–34. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3769>
- Rohmawati, L., Setyawati, R. D., Subekti, E. E., & Nafiah, U. (2023). Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas VI pada Tema 5 Wirausaha di SD Supriyadi Semarang. *As-Sabiqun*, 5(3), 874–888. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i3.3334>
- Simanungkalit, K. E. (2024). Menggali Kekuatan Karya Sastra dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia : Perspektif Kurikulum Merdeka. *BORASPATI: The Journal of Bilingualism, Organization, Research, Articles, Studies in Pedagogy, Anthropology, Theory, and Indigenous Cultures*, 1(1), 1–14.
- Solissa, E. M., Hayati, A. A., Rukhmana, T., & Muharam, S. (2024). Mengembangkan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Menuju Society 5.0. *Journal of Education*, 06(02), 11327–11333.
- Vera Dwi Apriliani, G. S., & Acep, M. E. (2023). Menghargai Perbedaan: Membangun

- Masyarakat Multikultural. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(02), 425–432.
- Vista, P., Afiliasi, P., Mpu, S., Singaraja, K., & Jurnal, R. (2024). *Integrasi Konsep Knowing, Doing, Caring Dalam Pembelajaran Agama Hindu Bagi Anak Usia Dini: Pendekatan Holistik Integration of the Concept of Knowing, Doing, Caring in Learning Hindu Religion for Early Children: Holistic Approach*. 1(1).
<https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/bawiayah>
- Wani, A. S., Yasmin, F. A., Rizky, S., Syafira, S., & Siregar, D. Y. (2024). Penggunaan Teknik Observasi Fisik dan Observasi Intelektual Untuk Memahami Karakteristik Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3737–3743.
- Yuni, G. I., Saadah, H., Anugerah, R. D., Nelviandra, F., & Mustika, D. (2024). Memperkuat Pendidikan Inklusi Melalui Kemitraan Strategis dan Kolaborasi Berkelanjutan. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(6), 195–205.
<https://gudangjurnal.com/index.php/gjmi/article/view/512>