

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENULIS ARTIKEL OPINI SISWA KELAS XII**

Fitri Sopiati Sa'adah¹, Diena San Fauziya², Dede Abdurrokhman³

¹⁻³ IKIP Siliwangi

¹fitrisopi28@gmail.com, ²dienasanf@ikipsiliwangi.ac.id,

³dedeabdurrokhman@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

The lack of use of learning media, especially in Indonesian language subjects, causes students to easily get bored in the learning process which results in low student learning outcomes. This study aims to describe the changes obtained from the use of project-based interactive learning media that are effective for use. So that the type of approach used is descriptive quantitative. Data collection in this study was carried out by conducting a pre-test and post-test, with data analysis techniques using N-Gain to measure the increase in process skills during learning. Based on the results of data analysis, the results of the criteria for the N-Gain score obtained from the pre-test and post-test Gain scores obtained on average 0.7 in the first interval $G \geq 0.7 = \text{High}$. So it can be concluded that there is a high increase in skills between the pre-test and post-test. This shows that the use of project-based interactive learning media is successful in maximizing students' ability to develop ideas and compose good and correct opinion articles. So it can be concluded that Project Based Learning-based interactive learning media is in good qualification and is suitable for use as a learning resource for class XII Indonesian subjects.

Keywords: interactive, project based learning, opinion article

Abstrak

Minimnya penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia menyebabkan siswa mudah jenuh dalam proses pembelajaran yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perubahan yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *project* yang efektif untuk digunakan. Sehingga jenis pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan *pre-test* dan *post-test*, dengan teknik analisis data menggunakan N-Gain untuk mengukur peningkatan keterampilan proses selama pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil kriteria skor N-Gain pemerolehan hasil *pre-test* dan *post-test* skor Gain yang diperoleh rata-rata 0,7 berada pada interval pertama $G \geq 0,7 = \text{Tinggi}$. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan yang tinggi antara *pre-test* dan *post-test*. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis proyek berhasil dalam memaksimalkan kemampuan siswa untuk mengembangkan ide dan menyusun artikel opini yang baik dan benar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning* berada pada kualifikasi baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XII.

Kata Kunci: interaktif, project based learning, *artikel opini*

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting. Dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan ide yang ada dalam pikirannya. Semakin berkembangnya teknologi banyak produk hasil karya anak-anak bangsa. Namun sayangnya, produk tulisan yang dihasilkan tidak memenuhi standar kompetensi yang ditentukan sebuah lembaga terkhusus dalam pendidikan bahasa. Dalam proses pembelajaran bahasa, khususnya di lembaga formal seperti sekolah, menulis menjadi salah satu standar kompetensi yang harus dikuasai siswa, dengan ketentuan standar penilaian khusus. Standar kompetensi menulis memang sangat penting dikuasai siswa. Salah satu tujuan secara umum adalah memberikan bekal kepada siswa untuk terampil dalam menulis. Tujuan jangka pendeknya untuk memenuhi tugas-tugas yang disyaratkan kompetensi dasar di sekolah maupun di perguruan tinggi. Jangka panjangnya memberikan bekal kepada siswa untuk dapat bersaing di tengah-tengah masyarakat luas dalam menghasilkan tulisan yang bermutu (Fauziya 2016).

Menulis artikel opini merupakan salah satu kompetensi dasar pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan pada siswa kelas XII MA Wanasari. Sayangnya siswa kurang terampil dalam pembelajaran menulis teks artikel opini. Rizam (2015) menyatakan bahwa artikel opini bukan merupakan artikel ilmiah murni, melainkan sebuah karya ilmiah populer yang mengacu pada referensi-referensi pemikiran yang berlaku. Artinya, betapapun juga artikel opini tetap berangkat dari fakta-fakta yang ada yang dicetuskan alam bentuk gagasan atau pendapat. Bertolak dari realita tersebut, perlu adanya suatu solusi yang memungkinkan permasalahan dalam pembelajaran menulis artikel opini dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif. Salah satu metode pembelajaran yang dianggap efektif dan dapat mengintegrasikan antara sumber belajar dan aktivitas pembelajaran yang variatif adalah metode pembelajaran berbasis proyek.

PjBL adalah salah satu metode pembelajaran yang berpusat pada pembelajar dengan kegiatan sebagai media. PjBL menjadi salah satu tawaran terbaik Kemendikbud untuk membuat pembelajaran lebih bermakna. Aqib & Murtadlo (2016) menerangkan bahwa melalui PjBL, pembelajar melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk belajar. (*The George Lucas Educational Foundation*, 2005) menerangkan enam langkah dalam metode PjBL, yakni 1) menentukan pertanyaan mendasar, 2) menyusun perencanaan proyek, 3) menyusun jadwal, 4) memonitoring siswa dan kemajuan proyek, 5) menilai hasil, serta 6) mengevaluasi pengalaman. Brown & Campione (Warsono &

Haryanto, 2014) menyebutkan dua komponen penting dalam PjBL, yakni 1) ada masalah menantang yang mendorong siswa mengorganisasikan dan melaksanakan kegiatan yang mengarahkan siswa kepada suatu proyek serta 2) karya akhir suatu artefak atau serangkaian artefak atau suatu penyelesaian tugas berkelanjutan yang bermakna bagi pengembangan pengetahuan dan keterampilan mereka.

Selain metode pembelajaran, kendala yang dihadapi siswa dalam mempelajari teks artikel opini juga disebabkan oleh faktor pendidik yang tidak mampu memanfaatkan penggunaan media pembelajaran di kelas. Seperti halnya masih menggunakan media pembelajaran yang manual. Guru dituntut agar dapat merancang pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi siswa dengan dibuatnya media pembelajaran yang inovatif dan mudah untuk diakses sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih menyenangkan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa sehingga mampu mendorong terciptanya suatu ketertarikan bagi siswa untuk belajar yang terdiri atas aspek audio dan visual guna mempermudah siswa untuk memahami suatu materi (Rohani, 2019; Wahyuni, dkk., 2018).

Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi akan mampu mengatasi sikap pasif dari siswa, memberikan rangsangan belajar, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama (Wahyuni & Yokhebed, 2019).

Namun kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru-guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa adanya penggunaan media pembelajaran dan pembelajaran masih bersifat *teacher center*. Banyak guru yang jarang menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi jenuh dalam belajar. Rendahnya pemahaman guru terhadap pentingnya penggunaan media pembelajaran di kelas, kurangnya keterampilan guru menemukan dan menentukan penggunaan media yang tepat, serta adanya keterbatasan media pembelajaran merupakan permasalahan pembelajaran kedua terbesar yang dialami guru, padahal sesuai dengan fungsinya, penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam mempelajari konsep pelajaran (Ariyanto, dkk., 2018; Irianisyah, dkk., 2020). Keterbatasan penggunaan

media pembelajaran dan kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang tepat menyebabkan lemahnya mutu pembelajaran (Muslim & Nurjannah, 2018).

Hal sejalan dengan hasil observasi yang dilaksanakan di MA Wanasari, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran di MA Wanasari guru-guru masih belum maksimal dapat menggunakan media pembelajaran khususnya guru mata pelajaran bahasa Indonesia walaupun alat-alat penunjang pembelajaran seperti LCD sudah disediakan oleh sekolah. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan guru untuk mencari media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran. Sehingga guru jarang menggunakan media pembelajaran seperti video dalam pelaksanaan pembelajaran. Apalagi pada masa serba teknologi ini penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi siswa sebagai tambahan sumber belajar untuk siswa. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan pada masa kini. Salah satu media inovatif yang digunakan adalah media pembelajaran interaktif. Menurut Dewi (2021) media pembelajaran interaktif merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi dari sumber belajar dengan metode pembelajaran yang memberikan umpan balik terhadap pengguna.

Media pembelajaran interaktif menjadikan peserta didik lebih efektif dan fleksibel dalam belajar karena peserta didik dapat memilih materi dan dapat mengulang materi tanpa mengikuti urutan materi belajar. Penggunaan media interaktif ini nantinya akan dikolaborasikan dengan pembelajaran berbasis proyek/*project*. Pemilihan pembelajaran berbasis proyek ini karena komponen utama pembelajaran berbasis proyek yaitu mengajukan pertanyaan atau masalah yang disajikan dengan penyusunan dan penugasan yang menitik beratkan kepada sejumlah proyek hingga akhirnya mendapatkan hasil akhir berupa sebuah produk sebagai rangkaian kegiatan hasil diskusi individu atau dari berbagai hasil tugas menjawab pertanyaan. Sehingga dengan pembelajaran berbasis proyek ini akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep secara mendalam (Abidin, dkk., 2020). Dengan diterapkannya pembelajaran berbasis proyek ini siswa dapat meningkatkan keterampilannya, serta siswa mampu menciptakan sebuah produk sendiri untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada lingkungan (Prasetyo, 2019).

Ada beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya terkait dengan penerapan metode *Project Based Learning*. Penelitian yang dilaksanakan oleh Tiantong dan Siksén (2013) dengan

judul *The Online Project-Based Learning Metode Based on Student's Multiple Intelligence*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *Project-Based Learning* efektif meningkatkan prestasi belajar mahasiswa, memperoleh pengetahuan melalui pembelajaran aktif, memperoleh pengetahuan interdisipliner dan multidisipliner, meningkatkan tanggung jawab untuk belajar, memperoleh keterampilan komunikasi dalam pengambilan keputusan, dan meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa. Cynthia dan Shannon (2013) dalam penelitiannya tentang *Project-Based Learning and Student Engagement*. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan metode *Project-Based Learning* membuat keterlibatan perilaku siswa menurun. Namun, keterlibatan kognitif mahasiswa meningkat secara signifikan.

Hal yang membedakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada hasil akhir yang dilakukan oleh siswa. Sebelumnya proyek yang dihasilkan hanya berupa keterlibatan kognitif saja, sedangkan dalam penelitian ini proyek yang dihasilkan sampai pada ranah psikomotorik siswa berupa sebuah artikel opini yang mereka ciptakan sendiri. Sehingga manfaat yang dirasakan tidak hanya oleh siswa, tetapi oleh guru serta para pembaca di luar lingkungan sekolah.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2015) mengatakan bahwa deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan fakta atau fenomena yang empiris. Untuk pendekatan kuantitatif dijelaskan oleh Arikunto (2013) bahwa pendekatan dengan menggunakan kuantitatif karena menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif dilakukan dengan cara mencari informasi berkaitan dengan gejala yang ada, dijelaskan dengan jelas tujuan yang akan diraih, merencanakan bagaimana melakukan pendekatannya, dan mengumpulkan berbagai macam data sebagai bahan untuk membuat laporan. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Pendekatan ini juga dihubungkan dengan variabel penelitian yang memfokuskan pada masalah-masalah terkini dan fenomena yang sedang terjadi pada saat sekarang dengan bentuk hasil penelitian berupa angka-angka yang memiliki makna.

Sampel penelitian ini adalah 31 siswa kelas XII MA Wanasari. Adapun lembar observasi siswa dan soal tes kemampuan menulis dijadikan sebagai instrument penelitian. Selain itu, Teknik analisis data dilakukan dengan mengecek hasil penyusunan artikel opini yang dilengkapi tiga kriteria dan hasil soal tes yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa sebelum pembelajaran menulis artikel opini dengan metode *Project Based Learning* menggunakan media pembelajarn interaktif nilai yang diperoleh kurang baik.

Tabel 1. Nilai Presentase N-Gain Hasil *Pre-Test* dan *Pos-Test* Pembelajaran PjBL Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

No	Nama	Nilai		N Gain
		Pre-test	Post-test	
1	CI	60	90	0,8
2	DN	53	89	0,8
3	DM	62	77	0,4
4	ELD	43	80	0,6
5	GIK	45	93	0,9
6	HM	55	90	0,8
7	IAM	55	86	0,7
8	LW	53	90	0,8
9	MM	60	86	0,7
10	MHFS	50	85	0,7
11	MAF	37	90	0,8
12	MAS	60	87	0,7
13	NZ	63	89	0,7
14	NNS	70	92	0,7
15	NNA	66	90	0,7
16	NA	60	91	0,8
17	PSA	54	89	0,8
18	PAS	50	87	0,7

19	R	65	89	0,7
20	RRD	63	90	0,7
21	RS	50	90	0,8
22	RAK	45	92	0,9
23	RNA	53	89	0,8
24	R	50	80	0,6
25	SF	67	80	0,4
26	SF	60	89	0,7
27	SN	55	90	0,8
28	S	50	92	0,8
29	VAN	54	90	0,8
30	WD	58	87	0,7
31	WF	60	89	0,7
Rata-rata		55,7	88	0,7

Setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *Project Based Learning* menggunakan media pembelajaran interaktif terlihat adanya peningkatan siswa dalam memahami materi serta cara menyusun artikel opini.

Tabel 2. Peningkatan Kemampuan Setelah Pembelajaran Metode PjBL Dengan Media Pembelajaran Interaktif

No	Kriteria Yang Dinilai	Deskripsi	Rata-rata Nilai
1	Tesis	Gagasan utama dari permasalahan yang akan dibahas.	90
2	Opini Pendukung	Ada pendapat yang mendukung atau menyetujui kalimat sebelumnya/setelahnya dalam sebuah paragraph.	87
3	Penegasan Ulang	Adanya penegasan kembali pendapat yang dikemukakan penulis di dalam argument dan juga dapat menambahkan saran ataupun	93

rekomendasi terhadap permasalahan
yang diangkat.

Kemampuan menulis artikel opini yang baik dan benar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning*.

Pembahasan

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa sebelum mempelajari cara menulis artikel opini dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning* (PjBL). Kemampuan menulis artikel opini siswa masih terbilang kurang baik. Hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh siswa dalam tugas menulis artikel opini sebelum pembelajaran, dimana beberapa siswa mendapatkan nilai yang lebih rendah dari KKM. Selain itu, kepercayaan diri siswa masih terbilang rendah, hanya beberapa siswa memiliki rasa percaya diri yang tinggi.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih belum mampu menulis artikel opini yang baik dan benar. Selain itu, siswa masih kurang percaya diri terhadap kemampuannya untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa variabel, seperti kurangnya pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap artikel yang dibaca, serta kurangnya inspirasi dan minat siswa dalam mempelajari cara menyusun artikel opini.

Berdasarkan kriteria skor N-Gain pemerolehan hasil *pre-test* dan *post-test* skor Gain yang diperoleh rata-rata 0,7 berada pada interval pertama $G \geq 0,7 =$ Tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan yang tinggi antara *pre-test* dan *post-test*. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis proyek berhasil dalam memaksimalkan kemampuan siswa untuk mengembangkan ide dan menyusun artikel opini yang baik dan benar.

Selain itu, hasil dari penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis metode *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Tingkat partisipasi siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis metode *Project Based Learning* (PjBL) sebesar 80%. Hal ini bisa terjadi karena PjBL memungkinkan siswa berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran dengan mengikuti berbagai kegiatan yang disajikan oleh guru. Abidin juga berpendapat bahwa (2014, hlm. 167) metode pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah

metode pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu.

Terlihat juga adanya peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menyajikan hasil karya mereka setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis metode PjBL. Presentase siswa yang merasa percaya diri meningkat sebesar 85%. Hal ini dimungkinkan karena PjBL memberikan banyak kesempatan kepada setiap siswa untuk mempresentasikan proyek yang telah mereka ciptakan di depan kelas, sehingga mereka terbiasa melakukannya. Hal ini dikarenakan metode *Project Based Learning* juga memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, *Project Based Learning* juga memfasilitasi peserta didik untuk berinvestigasi, memecahkan masalah, bersifat *student-centered*, dan menghasilkan produk nyata berupa hasil proyek (Wibowo, Suratsih, & Widowati, 2015, p. 49).

Selain penerapan metode *Project Based Learning* penggunaan media pembelajaran interaktif pun menjadi pemicu meningkatnya kemampuan siswa dalam menulis artikel opini karena siswa dituntut untuk menggunakan media pembelajaran secara mandiri sehingga lebih efektif. Media pembelajaran interaktif merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi dari sumber belajar dengan metode pembelajaran yang memberikan umpan balik terhadap pengguna. Media pembelajaran interaktif menjadikan peserta didik lebih efektif dan fleksibel dalam belajar karena peserta didik dapat memilih materi dan dapat mengulang materi tanpa mengikuti urutan materi belajar (Dewi 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan kemampuan menulis artikel opini siswa Madrasah Aliyah kelas XII meningkat dengan pembelajaran menulis artikel opini menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning (PjBL)*. Hal ini terlihat dari hasil penilaian setelah pembelajaran yaitu setiap siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Selain itu, kepercayaan diri siswa tumbuh berkembang dengan tingkat kepercayaan diri yang tinggi.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning (PjBL)*, siswa mampu meningkatkan kemampuan menulis artikel opini dengan baik dan benar, serta dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti

proses belajar. Hal demikian dikarenakan metode PjBL memfokuskan untuk menemukan pemecahan masalah, disamping itu juga agar siswa mempelajari konsep cara pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kritis. Sehingga siswa mampu mengaplikasikannya dalam kegiatan sehari-hari.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning* (*PjBL*) dalam pembelajaran materi artikel opini siswa Madrasah Aliyah kelas XII dapat menjadi alternatif pembelajaran yang bermanfaat sekaligus dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih memahami dan menerapkan teori-teori yang diajarkan dalam konteks yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin and Widiastuti, D. A. (2014). Peranan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPS SMPN 4 Pangalengan. *Jurnal Pelita Bumi Pertiwi*, 2(02), 55-69.
- Abidin, Asri, D. N. (2020). Prokrastinasi akademik: Teori dan Riset dalam Perspektif Pembelajaran Berbasis Proyek dan Self-Regulated Learning.
- Arikunto, Jayusman, I., and Shavab, O. A. K. (2013). Studi Deskriptif kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1).
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ariyanto, Irianisyah, Saputra, I. Made Mahendra, and Ida Bagus Surya Manuaba . (2020). Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5.1 : 10-16.
- Cynthia, Shannon Sakaria, S., Asdar, A., and Akbar, A. (2013). Pembelajaran Menulis Artikel Opini Berbasis Proyek. *Klasikal: Journal Of Education, Language Teaching and Science*, 1(2), 38-46.
- Dewi, Cahyaningrum, M. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dan Efek Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS SMA. *Efektor*, 8(1), 21-33.

- Dewi, Cahyaningrum, M. N., and Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dan Efek Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS SMA. *Efektor*, 8(1), 21-33.
- Fauziya, Diena San. (2016). "Pembelajaran Kooperatif Melalui Teknik Duti-Duta Dalam meningkatkan Kemampuan Menulis Argumentasi." *Riksa Bahasa* 2(2):159-67.
- Fuadin, Ahmad, and Diena San Fauziya. Implementasi Model Project Based Learning Dalam Mata Kuliah Wajib Umum Bahasa Indonesia. *Semantik* 11.1 : 101-110.
- Muslim, Nurjannah, Saputra, I. M. M., & Manuaba, I. B. S. (2018). Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 10-16.
- Prasetyo, Saputra, I. M. M., & Manuaba, I. B. S. (2019). Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 10-16.
- Rizam. (2015). Pembelajaran menulis artikel opini berbasis proyek". *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 1.2: 38-46.
- Rohani, Wahyuni Saputra, I. Made Mahendra, and Ida Bagus Surya Manuaba. (2019). Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5.1 : 10-16.
- Sugiyono, D. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tiantong, Siksen, Chasanah, Y., Rohman, F., and Zubaidah, S. (2013). Efektivitas Modul Keanekaragaman Hayati Berbasis Project Based Learning dalam Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(4), 531-536.
- Wahyuni & Yokhebed, Jauhari, Moh Irmawan. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1.1 : 54-67.
- Wibowo, Suratsih, & Widowati, and Ariyanti, M. (2015). Perbandingan Keefektifan Model Project-Based Learning Dan Problem-Based Learning Ditinjau dari Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(1), 121800.

