

PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI DI MI DDI LONJA KABUPATEN SIGI

Nur Samsi,¹ Mohammad Djamil,² A. Ardiansyah³
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Datokarama Palu
Universitas Islam Negeri Datokarama Palu
Universitas Islam Negeri Datokarama Palu

Abstract: *This study is motivated by the importance of innovation in the learning process to enhance student learning outcomes. One such innovation is the use of Android-based interactive multimedia in teaching and learning activities. In this context, the research focuses on sixth-grade students at MI DDI Lonja, Sigi Regency. The aim of this study is to examine the implementation of Android-based interactive multimedia on student learning outcomes and to identify the supporting and inhibiting factors in its application. The findings indicate that the use of Android-based interactive multimedia has a positive impact on student learning outcomes, enhances the quality of instruction, motivates students, and helps them achieve more optimal academic results. The integration of technology into the learning process has proven effective in enriching learning experiences and supporting educational goals. The supporting factors in this implementation include the active role of teachers, student engagement, availability of learning resources, and ongoing monitoring and evaluation. On the other hand, the inhibiting factors include limited access to technological devices, inadequate infrastructure, and technical challenges in using multimedia.*

Keyword: *Interactive Multimedia, Learning Outcomes, Android*

Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan multimedia interaktif berbasis Android dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam konteks ini, penelitian difokuskan pada peserta didik kelas VI di MI DDI Lonja Kabupaten Sigi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan multimedia interaktif berbasis Android terhadap hasil belajar peserta didik serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam proses penerapannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif berbasis Android memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, meningkatkan kualitas pembelajaran, memotivasi siswa, dan membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam memperkaya pengalaman belajar dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Faktor-faktor pendukung dalam penerapan ini meliputi peran aktif guru, keterlibatan peserta didik, ketersediaan sumber belajar, serta kegiatan pemantauan dan evaluasi. Adapun faktor-faktor penghambat meliputi keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, infrastruktur yang belum memadai, dan kendala teknis dalam penggunaan multimedia.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Hasil Belajar, Android.

¹Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, FTIK, UIN Datokarama Palu, Email: nursamsi01@gmail.com

²Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, FTIK, UIN Datokarama Palu, Email: Mohammaddjamil20@gmail.com

³Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, FTIK, UIN Datokarama Palu, Email: ardiansyaha12@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) bergerak secara dinamis seiring dengan perkembangan zaman. IPTEK juga mempengaruhi tuntutan masyarakat terhadap dunia pendidikan sebagai kebutuhan primer dimasa mendatang, sehingga dunia pendidikan tidak memungkinkan lagi jika hanya dikelola dengan sistem tradisional. Cara ini dipandang tidak sesuai lagi dengan pandangan dan perilaku belajar masyarakat belajar yang semakin maju dan berkembang. Teknologi yang semakin maju dan berkembang tidak dapat dipungkiri akan berpengaruh dalam bidang pendidikan. Cara tradisional dapat digantikan dengan teknologi pendidikan yang telah berkembang dengan memanfaatkan fasilitas yang berhubungan dengan perkembangan teknologi sebagai sumber belajar.

Perkembangan teknologi pendidikan membawa dampak yang signifikan dalam bidang pendidikan. Hal ini tidak dapat ditunda-tunda dalam memajukan aktivitas yang membutuhkan teknologi pendidikan didalamnya.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan dapat berupa pemanfaatan sarana dan prasarana seperti komputer, lcd, layar proyektor, dll, yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini dapat dibuktikan bahwa banyak sekolah-sekolah telah memiliki fasilitas yang berupa computer, LCD, layar proyektor dan laboratorium komputer. Beberapa sarana dan prasarana tersebut dapat digunakan sebagai alat pendukung multimedia interaktif yang disajikan dalam proses pembelajaran yang dapat menampilkan materi secara visual. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Mayer (Rusydiyah 2019) disadari atau tidak, kecanggihan teknologi saat ini memungkinkan ledakan akses untuk

mendapatkan cara-cara visual dalam menyajikan materi pembelajaran. Pembelajaran tematik pada kurikulum terbaru yang diterapkan di Indonesia mengharuskan siswa belajar dengan kemajuan teknologi yang salah satunya adalah komputer.

Multimedia interaktif memiliki karakteristik yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pengoperasiannya pada proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam belajar. Untuk menjadikan hal tersebut menjadi nyata membutuhkan pengembangan multimedia interaktif yang berisi materi dan kegiatan siswa dikemas dalam proses pembelajarannya. Daryanto mengatakan, apabila multimedia dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para siswa diantaranya adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, jumlah mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Anggraeni et al. 2021)

Selain itu Ariana juga mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia akan lebih menarik, interaktif, jumlah waktu mengajar dengan ceramah dapat dikurangi. Sikap, perhatian belajar siswa ditingkatkan dan dipusatkan, serta kualitas belajar dapat termotivasi (Ferdy Prasetya, Hamengkubuwono, and Arsil 2024)

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan yang mendasar bagi siswa dalam dunia pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar membantu mengembangkan landasan pengetahuan bagi siswa pendidikan tinggi, (Diani Ayu Pratiwi, 2021) mengatakan bahwa implementasi di sekolah dasar perlu berjalan dengan baik. Ilmu dasar adalah topik dengan

manfaat yang signifikan untuk kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mendidik di tingkat sekolah dasar (SD) tentang fisika alam dan biologi (Hisbullah and Selvi 2018) Disiplin ilmiah menawarkan kepada siswa pemahaman yang nyata tentang ide-ide mendasar. Siswa akan memahami prinsip-prinsip dasar ini melalui kegiatan pembelajaran dengan pengetahuan langsung tentang kejadian materi ilmiah.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di seluruh dunia telah menghasilkan transformasi yang signifikan di hampir setiap bidang kehidupan manusia. Oleh karena itu, sangat diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan ilmu pengetahuan alam untuk dipelajari (Salahuddin, Amar. Jayanty, 2021). Manajemen Pendidikan Indonesia, khususnya kapasitas guru dalam mengelola pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai, sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusia (Marlina & Jayanti, 2019). Proses pembelajaran menyoroti pengembangan kompetensi melalui pengalaman praktis dalam eksplorasi dan pemahaman ilmiah ilmu pengetahuan alam. Agar pendidikan ilmiah menjadi pengetahuan bagi siswa dalam studi mereka dan di lingkungan alam, dan juga menjanjikan untuk pertumbuhan.

Termasuk semua tingkatan dalam sistem sekolah, khususnya guru merupakan pemimpin di bidang pendidikan dasar, untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru sekolah dasar adalah mereka yang membantu menciptakan sumber daya manusia luar biasa yang dibutuhkan untuk mencapai kemajuan teknologi yang pesat di suatu zaman (Mardhiyah et al. 2021). Sekolah dasar di pendidikan dasar (ES) terus menggunakan strategi, taktik, dan metode

pelatihan untuk membantu siswa memahami konten yang mereka ajarkan, tetapi masih memiliki banyak mata pelajaran untuk dibahas dan waktu yang tidak cukup untuk mencakup semuanya.

Dalam proses pendidikan, terdapat tantangan yang sering dihadapi terkait dengan kualitas pembelajaran. Permasalahan utama yang muncul terkait dengan kualitas pendidikan meliputi aspek-aspek seperti kurikulum, peran buku sebagai sumber dan media pembelajaran, serta ketersediaan sarana prasarana.

Kondisi semakin kompleks dengan masuknya era modern, di mana guru-guru harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang cepat. Pada hari ini, pendidikan telah memasuki era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan otomatisasi dalam berbagai aspek kehidupan, menambah kompleksitas tuntutan terhadap mutu pendidikan terutama terkait dengan Pendidikan Agama Islam. Pendidikan bukan hanya tentang peningkatan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam menghadapi tantangan hidup (Pare and Sihotang 2023)

Pembelajaran merupakan salah satu bagian integral dari proses pendidikan. Ini adalah tahap di mana pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap dipindahkan dari pendidik (guru, instruktur) kepada peserta didik (peserta didik, mahasiswa) melalui berbagai metode dan strategi.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan komponen integral dalam kurikulum sekolah-sekolah Islam. Dalam pendidikan Islam, aqidah dan akhlak merupakan dua aspek yang sangat penting. Aqidah yang kuat akan membentuk dasar keyakinan yang kokoh, sementara akhlak yang baik akan menggambarkan implementasi dari

keyakinan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Aqidah dan akhlak saling terkait dan mendukung dalam membentuk kepribadian dan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk nilai-nilai, karakter, dan moralitas individu, khususnya bagi anak-anak usia dini yang bersekolah di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Madrasah Ibtidaiyah sebagai lembaga pendidikan formal untuk pendidikan agama Islam memiliki tanggung jawab untuk menyediakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pemahaman dan pengamalan ajaran Islam secara holistik

Kemajuan digitalisasi dan teknologi informasi yang pesat, membuat anak-anak saat ini berkembang dalam lingkungan di mana teknologi digital dan media menjadi elemen yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Gadget, akses internet, dan berbagai bentuk media digital menjadi sarana yang mudah diakses untuk mendapatkan informasi. Integrasi media dan teknologi dalam konteks pembelajaran bukan sekadar transformasi konvensional, melainkan suatu upaya komprehensif untuk memanfaatkan media digital dalam pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan

Pembaharuan dalam proses pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang mendesak. Pengembangan dan transformasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam metode pembelajaran, menjadi suatu keniscayaan. Sistem dan proses pembelajaran yang konvensional dianggap tidak lagi relevan dengan perkembangan zaman yang terus berkembang secara masif dan intensif dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan melalui pertemuan tatap muka atau melalui media jejaring lainnya, kini diperbarui dengan memasukkan media digital sebagai mediator untuk transfer ilmu pengetahuan.

Melalui pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, proses tersebut menjadi lebih dinamis, efisien, dan sesuai

dengan tuntutan perkembangan zaman. Teknologi memungkinkan akses lebih luas terhadap informasi, memperkaya metode pengajaran, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Pembaharuan dalam proses pembelajaran tidak hanya mencakup pengenalan media teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga transformasi dalam pendekatan dan metode pembelajaran agar dapat memanfaatkan potensi penuh dari kemajuan teknologi.

Pendidikan pada esensinya merupakan upaya membangun kecerdasan manusia baik kecerdasan kognitif, afektif maupun psikomotorik. Oleh karena itu, perlu dikembangkan pendidikan karakter di sekolah agar menghasilkan generasi yang unggul. Karakter budaya yang ada di sekolah harus selaras dengan karakter budaya bangsa, daerah dan negara. Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk kehidupan bermasyarakat, sehingga yang terlibat dalam pendidikan harus berpartisipasi dengan sebaik-baiknya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan meliputi proses belajar mengajar di mana guru berperan aktif mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran.

Guru merupakan seorang teladan bagi peserta didiknya sehingga secara tidak langsung peserta didik akan mengimitasi atau meniru gurunya baik tutur kata, sikap, maupun semangat serta motivasi yang dilakukan oleh guru. Oleh karena itu, guru harus mempunyai kemampuan atau keterampilan dalam mengajar. Keterampilan membuka pelajaran adalah kemampuan guru dalam menggiring peserta didik pada materi pelajaran dengan menyiapkan terlebih dahulu mental peserta didik sehingga tercipta suasana yang menyenangkan bagi peserta didik (Yuhanni 2021).

Multimedia merupakan sebuah persembahan, permainan atau aplikasi yang menggabungkan beberapa media

yang berlainan. Sebuah komputer yang boleh menggunakan klip video, rakaman suara, imej, animasi dan teks serta pula boleh mengendalikan peranti- peranti seperti perekam video, pemain cakera video, pemacu CD-ROM, synthesizer dan juga kamera video. Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video. Penggunaan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan system komunikasi yang memiliki peran untuk membentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya. Sedangkan obliker media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktivitas computer untuk menghasilkan suatu presentasi menarik. Secara umum dapat digambarkan beberapa kriteria bahan ajar multimedia yang baik, yaitu tampilan harus menarik baik dari sisi bentuk, gambar, maupun kombinasi warna yang digunakan, narasi atau bahasa harus jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai multimedia pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang sangat strategis. Menurut Rayanda Asyhar, bahwa mengapa media dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan proses pembelajaran? Menurutnya, hal itu disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat memengaruhi motivasi, minat, dan atensi peserta didik. Lebih lanjut ia memaparkan bahwa selain itu, media mampu membuat pelajaran lebih menarik (joyfull learning), pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik.

Fungsi multimedia dalam pembelajaran ialah mengatasi keterbatasan

pengalaman peserta didik, dapat melampaui batasan ruangan kelas, memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya, menghasilkan keseragaman pengamatan, menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik. Multimedia dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar dan memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan yang abstrak. Senada hal tersebut, Rayanda Asyhar memaparkan bahwa keuntungan menggunakan multimedia dalam pembelajaran diantaranya dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami suatu konsep yang abstrak dengan lebih mudah, selain itu juga pemanfaatan media komputer dalam bentuk multimedia dapat memberikan kesan yang positif kepada guru karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada peserta didik, menghemat waktu, dan meningkatkan dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Penggunaan istilah perlu disesuaikan dengan pengguna media agar pembelajaran bisa efektif, materi disajikan secara interaktif, artinya memungkinkan partisipasi dari peserta didik, kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai model (styles) yang berbeda dalam belajar, karakteristik dan budaya personal dari populasi yang akan dijadikan target, sesuai dengan karakteristik peserta didik, karakteristik materi dan tujuan yang ingin dicapai, dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, dalam arti sesuai dengan sarana pendukung terdisedia, memungkinkan ditampilkan suatu virtual learning environment (lingkungan belajar virtual) seperti web-based application yang menunjang, dan proses pembelajaran adalah suatu kontinuitas utuh, bukan sporadik dan kejadian terpisah-pisah.

Pendidikan yang baik akan berusaha membawa semua peserta didik kepada tujuan yang akan dicapai. Apa yang diajarkan hendaknya dipahami sepenuhnya oleh semua peserta didik. Adapun tujuan guru mengajar adalah agar bahan yang disampaikan oleh guru dapat dikuasai sepenuhnya oleh semua peserta didik, bukan hanya dikuasai oleh beberapa orang atau hanya sebagian yang diberikan angka tertinggi, tetapi pemahaman harus penuh kepada peserta didik, bukan tiga perempat, setengah atau seperempat saja (Nasution 2023).

Metode pembelajaran adalah cara untuk mempermudah peserta didik mencapai kompetensi tertentu. Hal ini berlaku baik bagi guru (yakni dalam pemilihan metode mengajar) maupun bagi peserta didik. Makin baik metode pembelajaran, maka akan makin efektif pula pencapaian tujuan belajar. Menurut penelitian, bila semua peserta didik yang bermacam-macam bakatnya itu diberi pengajaran yang sama, maka hasilnya akan berbeda menurut bakat mereka. Ada korelasi yang cukup tinggi antara bakat dengan hasil belajar. Jika diberi metode pengajaran yang lebih bermutu yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap peserta didik serta waktu belajar yang lebih banyak, maka dapat dicapai keberhasilan penuh bagi setiap peserta didik dalam tiap bidang studi

Pembelajaran IPA harus menggunakan metode-metode pembelajaran yang relevan dengan didukung oleh fasilitas yang diperlukan. Sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perkembangan dunia pendidikan saat ini sedang memasuki era yang ditandai dengan gencarnya inovasi teknologi. Sehingga menuntut adanya penyesuaian sistem pendidikan yang selaras dengan tuntutan dunia kerja. Pengembangan media adalah salah satu pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan pendidikan yang ada saat ini. Hal ini dikarenakan karakteristik media yang

menghargai adanya perbedaan belajar peserta didik dan lebih menekankan pada kemandirian sehingga media dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang dapat menjembatani peserta didik supaya siap dalam menghadapi dunia kerja (ALUMAROH 2022).

Media merupakan suatu unit pembelajaran lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu isi belajar mencapai sejumlah tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Media merupakan solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, karena media mampu menghargai keberagaman karakteristik peserta didik. Media yang ada pada saat ini berupa media konvensional yang disajikan dalam bentuk cetak (Aniyati and Mustova 2022).

Penyajian media dengan cara ini masih dianggap kurang menarik, karena cenderung membosankan. Untuk itu diperlukan adanya terobosan baru sehingga penyajian media terkesan menarik. Misalnya multimedia interaktif yaitu kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif diharapkan mampu memberikan kontribusi baru dalam pembelajaran sehingga peserta didik tertarik untuk belajar dengan menggunakan media tersebut.

Salah satu sekolah yang menerapkan multimedia interaktif berbasis android adalah MI DDI Lonja. Dalam hal ini materi yang diterapkan dalam multimedia interaktif adalah materi tata surya, yang terdiri dari matahari sebagai pusat tata surya, planet-planet dan benda-benda lain yang mengelilingi matahari. Materi tata surya ini merupakan salah satu materi yang sulit untuk dipelajari tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan

Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI di MI DDI Lonja Kabupaten Sigi”.

Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penulisan skripsi ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak di peroleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya, penelitian melakukan pengumpulan data dengan wawancara dan pengamatan” (Fisyah 2025). Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk memahami kondisi suatu konteks dengan mengarahkan pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi dalam suatu konteks yang alami (natural setting), tentang apa yang sebenarnya terjadi menurut apa adanya yang di lapangan studi (MAHARANI n.d.).

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah lokasi di mana penelitian dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan, berkaitan dengan permasalahan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 3 Kota Palu yang terletak di Jl. Kebun Sari Petobo, Kota Palu Provinsi Sulawesi Tengah. Alasan penulis mengambil lokasi tersebut berdasarkan beberapa pertimbangan yaitu:

- a. Sekolah tersebut belum ada penelitian sejenis terkait Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Pelajaran IPS.
- b. Pendidikan khususnya mata pelajaran IPS di sekolah tersebut terdapat adanya kendala terhadap penerapan dalam melaksanakan pembelajaran khususnya dalam menggunakan memilih metode pembelajaran di kelas, sehingga peneliti ingin mendapatkan penjelasan tentang kendala yang dialami.
- c. Adanya keterlibatan dan dukungan dari pihak sekolah kepada peneliti, sehingga

lebih banyak kesempatan untuk berkolaborasi dengan pihak sekolah.

3. Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan informan pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti (Sari et al. 2025). Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa informan menjadi sumber informasi yang mengetahui tentang penelitian yang sedang diteliti, dengan pertimbangan bahwa merekalah yang paling mengetahui informasi penelitian. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling* atau pemilihan secara sengaja dengan beberapa pertimbangan. Informan yang dimaksud adalah informan yang terlibat langsung atau informan yang dianggap mempunyai kemampuan dan mengerti permasalahan terkait Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 3 Kota Palu. Pemilihan informan dalam penelitian ini, diperoleh dengan melakukan kegiatan wawancara yang dilakukan terhadap 5 informan, diantaranya yaitu kepala MTsN 3 Kota Palu, guru SKI dan 3 peserta didik di MTsN 3 Kota Palu.

4. Teknik Pengumpulan Data

Hakikatnya, data bagi seorang peneliti adalah sebagai alat atau dasar utama dalam pembuatan keputusan atau pemecahan masalah. Oleh karena itu, data yang diambil harus benar-benar memenuhi kriteria yang dijadikan alat dalam mengambil keputusan. Kriteria data yang lebih sebagaimana yang dikemukakan oleh J. Supranto dalam buku metode riset aplikasinya dalam pemasaran bahwa “data yang baik adalah data yang dipercaya

kebenarannya (reliable) dan tepat waktu (up to date) dan mencakup ruang lingkup yang luas atau bisa memberikan gambaran tentang suatu masalah secara menyeluruh (comprehensive)” (Nurlina 2024). Adapun Teknik pengumpulan data dalam penyusunan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Teknik observasi merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap obyek yang diteliti sebagaimana yang dijelaskan oleh Cholid Nabuko, “alat pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencari secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki” (Iskandar, Naqsabandiyah, and Jamil n.d.). Penelitian ini penulis melakukan observasi dengan cara berinteraksi dan mengamati guru, peserta didik, dan lingkungan sekolah secara aktif dan terbuka. Termasuk mengamati bagaimana cara penerapan model pembelajaran project-based learning pada mata pelajaran IPS di MTsN 3 Kota Palu.

2. Teknik wawancara

Teknik wawancara merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual (Imron 2023). Teknik wawancara adalah “teknik yang penulis gunakan dalam upaya memperoleh data melalui tanya jawab atau wawancara langsung antara peneliti dan informan atas dasar pertanyaan yang telah dibuat dan langsung digunakan untuk mewawancarai para informan”. Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa cara yaitu, (1) peneliti membuat pertanyaan yang spesifik dan relevan untuk topik yang akan dibahas. (2) mencari lokasi yang nyaman untuk wawancara. Pastikan suasana dalam wawancara santai dan tidak intimidasi. (3) berikan ruangan untuk orang yang diwawancarai untuk menjawab pertanyaan dan memperluas pada topik mereka

sendiri. Dengarkan dan fokuskan pada jawaban yang diberikan. (4) Catat semua jawaban yang diberikan dengan benar dan sebanyak mungkin.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah Teknik pengumpulan data yang ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan terkait penelitian. “Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu atau telah terjadi. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya dari orang lain” (Jannah 2025).

Penelitian ini, penulis melakukan dokumentasi dengan beberapa cara yaitu, (1) Memilih format yang sesuai dengan untuk dokumentasi, seperti catatan tangan, dokumentasi elektronik, atau audio/video yang berisikan dokumentasi berupa data tempat sekolah, visi misi dan tujuan sekolah, identitas satuan Pendidikan, data kepala sekolah dan tenaga pengajar/guru. (2) Mencatat secara teratur dan secepat mungkin setelah terjadi. (3) sertakan detail sebanyak mungkin, seperti tanggal, waktu, lokasi, dan sumber informasi. (4) pastikan untuk memperbarui dan memelihara dokumentasi secara berkala.

Hasil dan Pembahasan

Validasi produk multimedia interaktif dilakukan oleh ahli materi, media, bahasa dan juga praktisi. Hasil yang diperoleh dari ahli materi yang dengan persentase 96% dengan kriteria sangat baik. Saran yang diberikan untuk memperbaiki media yakni terkait dengan isi materi seperti penambahan bagian anggota tubuh menjadi lebih spesifik, mencantumkan suara pada gambar anggota tubuh, memperbaiki penulisan judul pada area menu materi agar tidak tumpang tindih dengan gambar.

Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media yaitu dengan persentase 81% dengan kriteria baik. Dengan saran yang diberikan seperti mengganti background agar disesuaikan dengan tema, mematikan

gerak faktor atensi, feedback pada menu kuis diubah menjadi setiap soal yang dimunculkan. Hasil penyajian tingkat kevalidan dari ahli materi dan media selanjutnya akan di rekapitulasi berdasarkan dari persentasenya, saran yang disampaikan sebagai masukan untuk menyempurnakan produk multimedia interaktif. Hasil validasi yang diberikan kepada ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat baik dan dengan saran yang diberikan yaitu menyempurnakan kalimat yang salah dalam penulisannya agar sesuai dengan PUEBI. Hasil yang diperoleh oleh praktisi yaitu guru kelas 5, sejumlah 4 guru dengan kumulatif persentase 86% dengan kriteria baik. Dengan saran yang diberikan yaitu 1) Background yang dibuat lebih cerah dengan tema anak-anak. 2) penggunaan kalimat yang sederhana sehingga anak mudah paham, 3) materi yang dicantumkan secara garis besar, 4) kesalahan dalam penulisan kata Hasil dari data tingkat uji kelayakan produk multimedia interaktif disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1
Rekapitulasi Uji Validitas Multimedia Interaktif

No	Validator	Persentase Perolehan	Kriteria Penilaian
1.	Ahli materi	96%	Sangat baik, layak, sedikit perbaikan
2.	Ahli media	81%	Baik, layak, sedikit perbaikan
3.	Ahli Bahasa	94%	Sangat baik, sedikit perbaikan
4.	Praktisi	86%	Baik, layak, sedikit perbaikan
Rata - rata		89%	

Uji validasi juga dilakukan pada soal yang akan diberikan kepada peserta didik. Soal berupa pretest dan posttest yang bertujuan untuk mengukur respon kemenarikan dari multimedia interaktif. Hasil uji validasi ahli materi dengan memperoleh persentase 94% dengan kriteria sangat baik. uji validasi soal oleh ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat baik.

Selanjutnya, uji validitas soal pre-test dan post-test juga diberikan kepada

guru kelas sekolah dasar Kecamatan Cengkareng. Hasil validasi tersebut memperoleh persentase sebesar 86% dengan kriteria baik. Uji coba produk multimedia diberikan kepada kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang siswa dan uji kelompok besar dengan jumlah 32 siswa. Uji coba pertama dilakukan kepada kelompok kecil dan setelah itu diberikan angket penilaian terhadap produk multimedia interaktif hasil tersebut sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 2
Hasil Respon Uji Kelompok Kecil

No.	Kode Peserta Didik	Total	Perolehan	Persentase
1.	A01-1	125	107	85%
2.	A01-2	125	111	88%
3.	A01-3	125	109	87%
4.	A01-4	125	102	81%

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil menjelaskan bahwa respon peserta didik pada multimedia interaktif dengan kategori baik dan respon yang terlihat dari masing-masing peserta didik sangat baik. Respon peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif menunjukkan sikap yang antusias dan merasa memiliki pengalaman baru menggunakan media pembelajaran dan tanpa saran perbaikan. Respon tersebut juga didukung dengan wawancara terhadap peserta kelompok kecil. Selanjutnya produk multimedia dapat diimplementasikan kepada kelompok besar untuk mengetahui respon kemenarikan produk multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tema 1 diriku subtema 2 tubuhku. Setelah diimplementasikan kepada kelompok besar selanjutnya diberikan angket respon sesudah menggunakan multimedia interaktif (Rahmadhani, Sardjijo, and Manalu 2022). Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui respon kemenarikan dan tingkat kepuasan peserta didik dalam menggunakan multimedia interaktif. Hasil penilaian angket respon peserta didik

kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Hasil Angket Uji Kelompok Besar

Aspek	Total	Perolehan	Persentase
Minat dan motivasi peserta didik	1440	1237	85%
Kemudahan dalam belajar	1280	1080	84%
Keterampilan	480	420	87%

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa terdapat respon positif dari peserta didik terhadap penggunaan multimedia interaktif. Secara keseluruhan aspek menunjukkan persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat baik. Test kemenarikan produk multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan soal pretest dan post-test. Jenis soal yang diberikan berbentuk pilihan ganda, soal terdiri dari 10 butir soal. Pemberian Pretest dan post-test dilakukan sebelum penerapan pembelajaran menggunakan multimedia dan setelah penerapan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Hasil nilai Pretest dan Post-test pada uji kelompok besar yang dilakukan kepada 32 responden peserta didik ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4
Hasil Pretest dan Post-Test

	Pretest	Post-test
Nilai Terendah	30	60
Nilai Tertinggi	80	100
Rata-rata	58,12	71,87

Keterangan: N = 32

Hasil yang diperoleh berdasarkan nilai rata-rata pretest dan post-test pada peserta didik diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai pada Test yang diberikan berupa kemampuan peserta didik agar meningkatkan hasil belajarnya. Hasil tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata peserta didik pada Pretest 58,12 sedangkan untuk hasil perolehan nilai rata-rata peserta didik pada post-test yaitu 71,87.

Rata-rata nilai pretest dan post-test mengalami kenaikan sebesar 13,75. Berdasarkan hasil perhitungan uji paired sample t dinyatakan nilai Sig. 2 (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan post-test. Artinya berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sebelum dan sesudah diterapkannya multimedia interaktif terdapat respon kemenarikan yang signifikan sehingga terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal demikian juga didukung dari hasil angket peserta didik untuk mengetahui respon terhadap penggunaan multimedia interaktif selama pembelajaran. Secara keseluruhan penilaian aspek dan 32 peserta didik yaitu 85% kriteria sangat baik.

Multimedia interaktif memiliki dampak positif bagi peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Febriani, 2018). Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Akbar (2016) yaitu multimedia interaktif ini cocok digunakan dalam pembelajaran. Produk pengembangan multimedia interaktif juga memiliki kevalidan, kemudahan dalam penggunaan. Produk pengembangan multimedia interaktif juga memiliki kevalidan, kemudahan dalam penggunaan. Hal lain yang menjadi fokus utama pada multimedia interaktif adalah materi yang disajikan. Pada isi materi dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yakni lebih menyukai bermain, gambar, animasi, dan hal yang beraneka warna., selain itu, pada penggunaan bahasa didalam multimedia interaktif sebaiknya singkat, padat dan jelas serta komunikatif agar peserta didik dapat memperoleh informasi dengan baik (Bangun, 2013). Komponen multimedia sebaiknya harus komunikatif agar sesuai dengan pesar dan bisa diterima oleh keinginan peserta didik. Menurut Widayat & Kasmui (2014) usia sekolah SD kelas rendah untuk membuat multimedia interaktif harus memiliki tampilan menu

yang mudah dipahami oleh anak seperti bahasa, video, gambar. Dan hendaknya juga disertakan petunjuk penggunaan agar dapat dipelajari secara mandiri. Materi pada program yang memiliki tingkat kesukaran maka dapat dibimbing oleh guru atau orangtua. Pengaturan pada tombol navigasi juga menjadi fokus utama pada petunjuk penggunaan multimedia interaktif. Tombol navigasi diatur untuk mempermudah siswa menggunakan multimedia interaktif secara mandiri dan dapat digunakan peserta didik belajar secara sistematis dan jelas. Satu diantara kriteria media pembelajaran yaitu memiliki sifat kemudahan navigasi, yang berarti sebuah program multimedia interaktif dapat dirancang secara sederhana, rapi, indah (Ningsih 2021)

Pengaturan tombol navigasi yang tidak dibuat rumit akan memudahkan peserta didik mempelajari materi yang tersaji didalam multimedia interaktif. Produk multimedia interaktif yang dikembangkan juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut keunggulan dan kelemahan produk multimedia interaktif,

- a) Multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya bagi siswa kelas 1.
- b) Multimedia interaktif dapat dipakai dengan cara mandiri
- c) Multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon dari penggunaanya.
- d) Multimedia interaktif memiliki konten yang dilengkapi dengan gambar, audio, teks, animasi, video dan juga evaluasi.
- e) Multimedia interaktif memiliki tampilan yang menarik. Selain keunggulan tersebut multimedia interaktif ini juga memiliki kelemahan terhadap penelitian ini, yaitu

- 1) Kesalahan penulisan atau pengetikan sudah direvisi,
- 2) Pengoperasian multimedia interaktif hanya dapat dilakukan di komputer/laptop yang sebelumnya telah diinstall program Adobe Flash.
- 3) Materi yang disajikan masih

kurang variatif dalam memuat kontennya.

- 4) Suara yang terdapat dalam multimedia interaktif masih monoton dan masih kaku.
- 5) Multimedia interaktif masih memanfaatkan program Adobe Flash sehingga data tidak dapat tersimpan pada basis data atau berbasis web. Sehingga data sebelumnya akan hilang dan tidak tersimpan secara otomatis.

Hal ini hampir sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Octafiana et al., (2018) bahwa Multimedia Interaktif dikatakan layak dan tepat digunakan dalam pembelajaran apabila telah memenuhi syarat-syarat penilaian dari aspek pembelajaran, aspek materi, aspek bahasa, aspek layout, aspek motivasi dan aspek manfaat yang telah dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna. Hasil dari penelitian Pre Test dan Post Test kelas eksperimen 6,1 dan 8,8 sedangkan kelas kontrol 6,0 dan 6,1. Hal ini ditunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan multimedia yang berjumlah 10 siswa dan kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia yang berjumlah 10 siswa. Hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh Irmawati et al., (2017) berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, multimedia pembelajaran IPS materi kondisi geografis wilayah Indonesia telah memiliki tingkat kelayakan yang sangat valid, praktis, menarik, dan efektif. Multimedia pembelajaran IPS ini telah layak digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai yang disarankan oleh para ahli dan pengguna. Penelitian ini bertujuan menghasilkan multimedia pembelajaran IPS materi kondisi geografis wilayah Indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar yang memenuhi kelayakan dari segi kevalidan, kepraktisan, kemenarikan dan keefektifan.

Hasil penelitian penulis tentang “Penerapan Model Pembelajaran Project

Based Learning pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 3 Kota Palu”, yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran project-based learning pada mata pelajaran IPS di MTsN 3 Kota Palu yaitu:

- a. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan merupakan fase awal yang sangat krusial dalam keseluruhan proses pembelajaran karena menentukan arah, strategi, serta pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh. Dalam tahap ini, guru dituntut untuk merancang dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara sistematis, terstruktur, dan fleksibel. RPP berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, yang memuat berbagai komponen penting, seperti tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, metode yang digunakan, media yang diperlukan, serta instrumen evaluasi yang akan diterapkan. Guru juga perlu menyusun modul ajar sebagai perangkat pembelajaran yang lebih praktis, yang mendukung ketercapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar. Modul ajar ini dapat berupa lembar kerja, bahan bacaan, atau bahan ajar lainnya yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Selain menyusun RPP dan modul ajar, guru juga harus mempersiapkan media pembelajaran yang relevan dan inovatif, baik media visual, audio, maupun audiovisual, untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Penyesuaian media dan materi dengan kondisi nyata di lapangan serta minat dan kemampuan siswa menjadi perhatian utama dalam tahap ini. Guru juga perlu melakukan analisis kebutuhan belajar siswa, termasuk gaya belajar, tingkat kemampuan awal, serta latar belakang sosial-budaya mereka, guna memastikan proses pembelajaran dapat berjalan secara inklusif dan optimal. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran bukan sekadar aktivitas

administratif, melainkan proses reflektif dan strategis dalam rangka menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berdaya guna bagi peserta didik.

- b. Tahap pengajaran

Tahap pengajaran merupakan inti dari proses pembelajaran, di mana guru melaksanakan rencana yang telah disusun sebelumnya secara nyata dalam interaksi langsung dengan peserta didik. Pada tahap ini, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi lebih dari itu, berperan sebagai fasilitator, motivator, inspirator, serta pembimbing yang membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi diri mereka. Kreativitas guru sangat dibutuhkan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan menantang, sehingga peserta didik merasa termotivasi untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, guru membiasakan peserta didik untuk berdoa bersama, baik sebelum maupun sesudah pelajaran berlangsung. Kebiasaan ini tidak hanya menanamkan nilai-nilai religius dan spiritual dalam diri siswa, tetapi juga menciptakan suasana hati yang tenang dan fokus dalam menerima pembelajaran. Selama proses pengajaran, guru juga senantiasa memberikan nasehat-nasehat positif yang berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan, etika, dan akhlak mulia. Hal ini menjadi bagian penting dalam pendidikan karakter yang menyatu dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam menyampaikan materi pelajaran, guru harus cermat dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kebutuhan peserta didik. Beberapa metode yang umum digunakan adalah metode ceramah untuk penyampaian informasi dasar, metode diskusi untuk melatih berpikir kritis dan kerja sama, metode tanya jawab untuk menggali pengetahuan dan partisipasi aktif siswa, serta metode pemberian tugas untuk memperkuat pemahaman dan

keterampilan secara mandiri (Ninggrat and Suriani 2025). Guru juga perlu memperhatikan dinamika kelas dan melakukan penyesuaian metode secara fleksibel. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti gambar, video, model, atau alat peraga, dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Dalam pembelajaran tematik, pendekatan integratif antar mata pelajaran juga diterapkan agar siswa dapat melihat keterkaitan antara berbagai konsep dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi merupakan bagian penutup dari rangkaian proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam memahami, menguasai, dan menerapkan materi yang telah diajarkan. Evaluasi dilakukan dengan berbagai bentuk, seperti tes tulis, tes lisan, observasi, penilaian proyek, portofolio, maupun refleksi siswa terhadap pengalaman belajar mereka. Dalam pembelajaran tematik, evaluasi tidak hanya terfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup penilaian sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik) yang sesuai dengan karakteristik tema dan tujuan pembelajaran.

Melalui proses evaluasi, guru dapat memperoleh informasi yang akurat tentang kelebihan dan kelemahan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran, seperti pemberian penguatan, remedial, atau pengayaan. Evaluasi juga memberikan kesempatan kepada guru untuk merefleksikan efektivitas metode, media, dan strategi pembelajaran yang telah digunakan, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan

pengembangan pada pertemuan berikutnya.

Selain sebagai alat ukur, evaluasi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi peserta didik agar mereka mengetahui perkembangan belajar mereka sendiri, memperbaiki kesalahan, dan meningkatkan motivasi belajar. Evaluasi yang dilakukan secara obyektif, transparan, dan berkesinambungan akan membantu menciptakan proses pembelajaran yang adil dan berkualitas. Dengan demikian, tahap evaluasi bukan hanya akhir dari pembelajaran, tetapi juga awal dari perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan yang berkelanjutan.

2. Faktor pendukung dan penghambat penerapan model pembelajaran project-based learning pada mata pelajaran IPS di MTsN 3 Kota Palu,

a. Faktor pendukung penerapan model pembelajaran project-based learning pada mata pelajaran IPS di MTsN 3 Kota Palu yaitu:

Penerapan model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MTsN 3 Kota Palu mendapat dukungan dari beberapa faktor penting yang saling terkait dan berperan signifikan dalam menunjang efektivitas pembelajaran. Salah satu faktor utama yang menjadi pendukung adalah peran guru. Guru di MTsN 3 Kota Palu memiliki kompetensi pedagogik dan profesional yang memadai, serta memiliki semangat dan dedikasi tinggi dalam melaksanakan inovasi pembelajaran.

Mereka mampu merancang dan mengimplementasikan proyek pembelajaran yang relevan dengan materi IPS, serta mampu membimbing dan memfasilitasi peserta didik dalam proses penyelesaian tugas proyek secara efektif. Selain itu, guru juga aktif dalam

memberikan motivasi, umpan balik, serta evaluasi yang membangun, sehingga proses pembelajaran berbasis proyek dapat berjalan dengan baik.

Faktor pendukung lainnya adalah tersedianya sarana penunjang seperti perpustakaan sekolah yang cukup representatif. Keberadaan perpustakaan ini memberikan akses kepada peserta didik untuk mencari referensi, data, maupun literatur yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek. Buku-buku dan sumber informasi yang tersedia membantu peserta didik memperluas pengetahuan dan wawasan mereka dalam mengembangkan proyek berbasis IPS. Dengan demikian, perpustakaan menjadi pusat sumber belajar yang berperan strategis dalam mendukung pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, faktor waktu juga menjadi penunjang yang penting. Di MTsN 3 Kota Palu, alokasi waktu pembelajaran yang memadai memungkinkan guru dan peserta didik memiliki keleluasaan dalam merancang, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek pembelajaran dengan optimal. Waktu yang cukup memberi ruang bagi kegiatan kolaboratif, eksplorasi materi secara mendalam, serta refleksi terhadap hasil proyek yang dikerjakan. Ketiga faktor ini—kompetensi dan komitmen guru, ketersediaan sumber belajar, dan waktu yang cukup—berkontribusi besar terhadap keberhasilan implementasi model Project-Based Learning dalam pembelajaran IPS.

b. Faktor penghambat penerapan model pembelajaran project-based learning pada mata pelajaran IPS di MTsN 3 Kota Palu yaitu:

Meskipun penerapan model Project-Based Learning dalam pembelajaran IPS di MTsN 3 Kota Palu memiliki sejumlah faktor pendukung, namun dalam pelaksanaannya juga dihadapkan pada beberapa kendala yang menjadi faktor penghambat. Salah satu kendala utama yang ditemukan adalah kurangnya

antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Sebagian besar peserta didik masih menunjukkan sikap pasif ketika diberikan tugas proyek, baik secara individu maupun kelompok (Widiastuti 2021). Hal ini dapat disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar, kurangnya pemahaman terhadap konsep pembelajaran berbasis proyek, atau ketidakmampuan dalam mengelola waktu dan tanggung jawab selama pengerjaan proyek.

Peserta didik juga cenderung belum terbiasa dengan pola pembelajaran yang menuntut keaktifan, kreativitas, dan kolaborasi dalam menyelesaikan tugas yang bersifat terbuka dan kompleks. Akibatnya, banyak peserta didik yang tidak menyelesaikan proyek yang diberikan sesuai dengan waktu dan kriteria yang telah ditentukan. Beberapa di antaranya bahkan menunjukkan ketergantungan yang tinggi pada guru dalam mengerjakan tugas, serta kurangnya inisiatif untuk mencari informasi dan menyusun proyek secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan peserta didik dalam menjalankan model Project-Based Learning masih perlu ditingkatkan.

Di samping itu, kurangnya keterlibatan orang tua dan lingkungan sekitar dalam mendukung pembelajaran proyek juga dapat memperburuk kondisi ini. Ketika dukungan eksternal minim, peserta didik cenderung kehilangan arah dalam melaksanakan proyek secara maksimal. Faktor-faktor penghambat ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk terus membina, memotivasi, dan menumbuhkan sikap tanggung jawab serta rasa ingin tahu peserta didik agar mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat, pendekatan yang lebih personal, serta pemberian reward atau apresiasi untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis proyek.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai “Penerapan Model Pembelajaran Project-Based Learning pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 3 Kota Palu”, penulis menyimpulkan beberapa hal penting. Pertama, penerapan model pembelajaran Project-Based Learning pada mata pelajaran IPS di MTsN 3 Kota Palu dilakukan melalui tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah perencanaan, yang mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyusunan modul ajar, serta pemilihan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran, di mana guru mengarahkan kreativitas, kemauan, dan kesungguhannya untuk menciptakan materi tematik yang jelas dan mudah dipahami peserta didik. Dalam proses ini, guru membiasakan siswa untuk berdoa sebelum dan sesudah pelajaran, memberikan nasehat moral, serta memilih metode pembelajaran yang sesuai seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas. Tujuan utamanya adalah agar peserta didik dapat memahami materi secara mendalam dan mampu menyelesaikan proyek dengan baik. Tahap ketiga adalah evaluasi, yaitu proses penilaian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi tematik yang telah diajarkan.

Selanjutnya, penelitian ini juga menemukan adanya faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapan model Project-Based Learning di MTsN 3 Kota Palu. Faktor-faktor pendukung antara lain meliputi peran aktif guru yang kompeten dan berdedikasi, tersedianya fasilitas perpustakaan yang cukup menunjang, serta alokasi waktu pembelajaran yang memadai untuk pelaksanaan proyek. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan adalah kurangnya antusiasme dari peserta didik

saat menerima tugas proyek, sikap pasif dalam proses pengerjaan, serta ketidaksanggupan menyelesaikan proyek tepat waktu, yang menunjukkan masih rendahnya motivasi dan kesiapan belajar siswa dalam menghadapi model pembelajaran ini.

Adapun implikasi dari penelitian ini memberikan sejumlah arahan bagi berbagai pihak terkait. Pertama, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan proyek, khususnya dalam menganalisis informasi, merumuskan solusi, dan mengambil keputusan atas persoalan-persoalan sosial yang dipelajari dalam mata pelajaran IPS. Kedua, kepala sekolah diharapkan mampu mendorong peningkatan kapasitas dan kompetensi para guru, baik guru mata pelajaran maupun wali kelas, guna mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif. Ketiga, guru IPS diharapkan terus mengasah kreativitas dalam merancang dan membimbing pelaksanaan proyek, agar proses belajar mengajar menjadi lebih bervariasi, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik. Terakhir, bagi para peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi awal untuk dikembangkan lebih lanjut, mengingat dinamika dan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang terus berubah, sehingga penelitian serupa masih sangat terbuka untuk diperluas dan diperbarui.

Daftar Pustaka

- ALUMAROH, RIZKY AZIZAH. 2022.
 “PARADIGMA PEMBELAJARAN
 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 DALAM BUKU BELAJAR DAN
 PEMBELAJARAN
 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 KARYA ABDUL MAJID.”
 Anggraeni, Sri Wulan, Yayan Alpian,

- Depi Prihamdani, and Euis Winarsih. 2021. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(6):5313–27.
- Aniyati, Khalis, and Mustova Mustova. 2022. "Pendampingan Pendampingan Peningkatan Kualitas Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Camtasia Studio 8.0 Di MI Darussalam Tegalrejo Pelita Jaya." *JePKM (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 3(1):22–32.
- Ferdy Prasetya, Ferdy, Hamengkubuwono Hamengkubuwono, and Arsil Arsil. 2024. "Penggunaan Multimedia Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Di Sma Negeri 6 Kepahiang."
- Fisya, Alfirah. 2025. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran IPS Di MTsN 3 Kota Palu."
- Hisbullah, S. Pd, and Nurhayati Selvi. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Penerbit Aksara TIMUR.
- Imron, Muzammil. 2023. "KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH SEBAGAI MOTIVATOR DALAM? MENINGKATKAN MOTIVASI KINERJA GURU." *Journal Creativity* 1(1):41–62.
- Iskandar, Joni, Kegiatan Suluk Tarekat Naqsabandiyah, and M. Jamil. n.d. "Aceh, Abubakar, Pengantar Sejarah Sufi Dan Tasawuf, Cet. 8, Solo: Ramadhani, 1994. Dhofier, Zamaksyari, Tradisi Pesantren: Studi Tentang Pandangan Hidup Kiyai, Jakarta: LP3ES, 1982. Gajali, Tarekat Naqsyabandi Haqqani." *Membumikan Al-Qur'an Ditanah Melayu (Living Qur'an)* 121.
- Jannah, Habibatul. 2025. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN RADEC TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGERI 2 PANGENAN KABUPATEN CIREBON."
- MAHARANI, AZZAHRA T. R. I. n.d. "PERAN UPTD PPA KOTA PALEMBANG DALAM MEMBERIKAN LAYANAN MEDIASI TERHADAP PEREMPUAN SEBAGAI KORBAN CYBER SEXUAL HARASSMENT."
- Mardhiyah, Rifa Hanifa, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, and Muhamad Rizal Zulfikar. 2021. "Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia." *Lectura: Jurnal Pendidikan* 12(1):29–40.
- Nasution, Mursidah. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Contextstual Teaching and Learning Mata Pelajaran SKI Kelas VII A MTsN 4 Mandailing Natal."
- Ninggrat, Aziza Aksari, and Ari Suriani. 2025. "UTILIZATION OF DIRECT INSTRUCTION LEARNING MODEL BASED ON LECTURE AND QUESTION AND ANSWER METHODS IN CLASS V SDN 06 PADANG BESI PEMANFAATAN MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INSTRUCTION BERBASIS METODE CERAMAH DAN TANYA JAWAB DI KELAS V SDN 06 PADANG BESI." *Jurnal Pendidikan Sekolah* 3(1).
- Ningsih, Erni Oktavia. 2021. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Sebagai Sumber Belajar Ipa Smp Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia."
- Nurlina, Nurlina. 2024. "Strategi Pemasaran Bibit Cokelat Sambung Pucuk (Theobroma Cacao L) Perspektif Ekonomi Islam Studi Pada CV. Mega Karsa Desa Tovalo Kec.

- Kasimbar Kab. Parigi Moutong.”
- Pare, Alprianti, and Hotmaulina Sihotang. 2023. “Pendidikan Holistik Untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3):27778.
- Rahmadhani, Wahyu, Sardjijo Sardjijo, and Murnaria Manalu. 2022. “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(5):7750–57.
- Rusydiyah, Evi Fatimatur. 2019. *Teknologi Pembelajaran: Implementasi Pembelajaran Era 4.0*. UIN Sunan Ampel Press Surabaya.
- Sari, Ade Risna, Henik Al Husnawati, Joko Suryono, Marzuki Marzuki, and Aria Mulyapradana. 2025. “Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D.” *YPAD Penerbit*.
- Widiastuti, Dian Anggraeni. 2021. “Peranan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPS SMPN 4 Pangalengan.” *Pelita Bumi Pertiwi* 2(02):55–69.
- Yuhanni, Yuhanni. 2021. “Persepsi Guru Pamong Terhadap Keterampilan Mengajar Mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan Di MAN Se Kota Padangsidempuan.”