

Penerapan Model *Project Based Learning* Media *Coreldraw* Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Pembelajaran IPS

Cahyani Dwi Arsanti*¹

Riska Afiatun Nisa²

Siti Fatimatuz Zahro³

Danny Miftah M. Nur⁴

^{1,2,3,4} Institut Agama Islam Negeri Kudus

*e-mail: arsa.sa1234@gmail.com¹, riskanisa2004@gmail.com², sfatimatuzzahro309@gmail.com³, dany@iainkudus.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penerapan model pembelajaran berbasis proyek *Project Based Learning* (PBL) dengan memanfaatkan media *CorelDRAW* dalam meningkatkan keterampilan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MTs Mathali'ul Huda Pati. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian kualitatif. Menggunakan penelitian kualitatif karena data yang dikumpulkan bukan berupa angka, melainkan data tersebut berasal dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini termasuk penelitian lapangan dengan menggunakan analisis data Milles dan Huberman. Subjek penelitian adalah siswa kelas 8 A di MTs Mathali'ul Huda Pati. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi, karena untuk memperoleh keterangan mengenai perencanaan, pelaksanaan dan model pembelajaran *Project Based Learning*, dengan menganalisis data menurut Milles dan Huberman yang meliputi kondensasi data, penyajian data, penerikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan media *CorelDRAW* memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam mata pelajaran IPS. Keterampilan yang mengalami peningkatan signifikan adalah keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa pada setiap siklus serta hasil observasi yang menunjukkan peningkatan aktivitas dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Peningkatan keterampilan siswa dapat dijelaskan karena model PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari, dan menyelesaikan masalah secara nyata. Selain itu, penggunaan media *CorelDRAW* membantu siswa dalam menyajikan hasil proyek mereka secara menarik dan kreatif.

Kata kunci: *Project Based learning, CorelDraw, Keterampilan Siswa, IPS.*

Abstract

This research aims to measure the effectiveness of implementing the *Project Based Learning* (PBL) project-based learning model using *CorelDRAW* media in improving students' skills in Social Sciences (IPS) subjects at MTs Mathali'ul Huda Pati. This research uses a qualitative research approach. Using qualitative research because the data collected is not in the form of numbers, but the data comes from interviews, observations and documentation. This research includes field research using Milles and Huberman data analysis. The research subjects were class 8 A students at MTs Mathali'ul Huda Pati. Data collection techniques used in research are interviews, observation and documentation, to obtain information regarding the planning, implementation and learning model of *Project Based Learning*, by analyzing data according to Milles and Huberman which includes data condensation, data presentation, drawing conclusions and verification. The research results show that the application of the PBL model with *CorelDRAW* media has a positive impact on improving students' skills in social studies subjects. Skills that have experienced significant improvement are critical thinking, creativity and communication skills. This is shown by the increase in students' average scores in each cycle as well as observation results which show an increase in student activity and participation during the learning process. The increase in student skills can be explained because the PBL model provides opportunities for students to learn actively, discover for themselves the concepts being studied, and solve real problems. Apart from that, the use of *CorelDRAW* media helps students present the results of their projects in an interesting and creative way.

Keywords: *Project Based learning, CorelDraw, Student Skills, Social Studies.*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan sosial adalah suatu disiplin yang mempelajari perilaku manusia, baik pada tingkat individu maupun kelompok. Di dalam masyarakat, terdapat berbagai aspek yang memengaruhi perilaku manusia, seperti budaya, sikap, mental, ekonomi, dan hubungan sosial. Aspek-aspek inilah yang membentuk dasar pengetahuan dalam ilmu sosial dan diajarkan di sekolah. Materi ilmu pengetahuan sosial yang diajarkan disesuaikan dengan jenjang pendidikan, sehingga siswa dapat memahami secara mendalam konsep-konsep yang ada (Putera, 2022)..

Berbagai jenis media pembelajaran IPS sangatlah beragam dan bervariasi. Keanekaragaman ini memberikan kemudahan bagi guru dalam merencanakan pemilihan media yang paling tepat untuk digunakan. Ketepatan dalam memilih media pembelajaran sangat penting, karena dapat memengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar secara keseluruhan (Unggul, 2012).

Pembelajaran berbasis proyek, atau yang dikenal dengan istilah Project Based Learning, adalah model pembelajaran yang telah banyak diterapkan dan dikembangkan di negara-negara maju, seperti Amerika Serikat. Model pembelajaran ini merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan yang mengutamakan pembelajaran dalam konteks nyata melalui serangkaian kegiatan kompleks. Model pembelajaran Project Based Learning memiliki sejumlah keunggulan penting yang sangat bermanfaat bagi siswa. Namun, sayangnya, penggunaannya oleh guru masih tergolong jarang. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan akan persiapan yang cukup matang dan proses pengerjaan yang memakan waktu. Model ini dirancang untuk membimbing peserta didik melalui proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dalam kurikulum. Dengan demikian, Project Based Learning tidak hanya sekadar teori, tetapi juga menitikberatkan pada pengalaman praktis yang mengedukasi siswa secara menyeluruh dan diberi kesempatan untuk mengeksplorasi konten pembelajaran secara mendalam dengan cara-cara yang bermakna bagi mereka, serta melakukan eksperimen secara kolaboratif (Murniati, 2021).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti terhadap guru yang mengampu mata pelajaran IPS di kelas 8 MTs Matholi'ul Huda Pati, guru belum menerapkan model pembelajaran Project Based Learning dan masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung tidak ada semangat saat proses pembelajaran IPS berlangsung, serta kurangnya keterampilan siswa dalam proses pembelajaran IPS. Mengacu paparan diatas, pada penelitian ini akan menerapkan Model Pembelajaran Projrct Based Learning dengan menggunakan media CorelDraw pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan siswa di kelas 8 MTs Matholi'ul Huda Pati.

METODE

Jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus berupa informasi yang dikumpulkan tidak bersifat numerik tetapi berasal dari buku wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, memo dan dokumen resmi lainnya. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Matholi'ul Huda yang terletak di Jalan Tiwongso Timur, Desa Sokopuluhan, Kecamatan Pucakwangi Kabupaten Pati, pada tanggal 03 November 2024. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang pemanfaatan media video National Geographic Channel dalam meningkatkan pembelajaran IPS pada siswa Kelas 8 A di MTs Matholi'ul Huda Pati. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut karena guru masih menggunakan metode ceramah, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPS yang disebabkan adanya metode pembelajaran yang diajarkan guru kepada siswa kurang menarik, serta kurangnya keterampilan siswa dalam proses pembelajaran IPS. Selain itu, lokasi tersebut mudah dijangkau karena letaknya strategis serta sesuai dengan kebutuhan peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata pelajaran IPS sering kali dipandang sebagai pelajaran yang membosankan oleh para siswa. Rasa tidak senang dan kebosanan yang mereka alami selama proses pembelajaran berkontribusi pada rendahnya nilai yang diraih. Mempertimbangkan fakta ini, penting untuk mengubah cara pembelajaran IPS agar lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menerapkan kegiatan yang menggugah semangat dan antusiasme, kita dapat meningkatkan pemahaman dan

keterampilan siswa. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang tepat untuk mendukung pengalaman belajar yang lebih baik bagi mereka (Lestari, 2021).

Dalam pembahasan kali ini, peneliti akan menguraikan dan menganalisis apakah teori-teori yang ada sejalan dengan realitas di lapangan atau justru bertentangan. Dikenal bahwa pelajaran IPS seringkali dianggap membosankan, terutama disebabkan oleh metode pengajaran yang diterapkan oleh guru di kelas. Salah satu pendekatan yang dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik adalah model pembelajaran berbasis proyek, atau project based learning. Berikut ini adalah hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam pelajaran IPS di kelas 8 MTs Matholi'ul Huda Pati.

Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan ini, sebelum memulai pembelajaran, guru membuka sesi dengan menyampaikan salam dan mengajak peserta didik berdoa. Selanjutnya, guru melafalkan asma'ul husna, melakukan absensi kehadiran, serta menanyakan kondisi peserta didik. Setelah itu, guru menginformasikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kompetensi yang akan dicapai, dan memberikan gambaran singkat tentang proses pembelajaran yang akan berlangsung. Sebagai langkah berikutnya, guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya agar peserta didik dapat mengingat kembali bahan yang telah diajarkan. Dalam wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru pengampu mata pelajaran ips, terungkap beberapa hal terkait kegiatan pendahuluan ini.

Kegiatan Inti

Pada tahap ini, guru memulai proses pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Berikut adalah rincian kegiatan inti yang dilakukan:

1. Penentuan Pertanyaan Dasar

Dalam langkah pertama ini, siswa diajak untuk mengidentifikasi isu atau topik yang relevan. Misalnya, pertanyaan seperti, "apa pengertian peduli pencemaran lingkungan sekitar, dan apa dampak dari pencemaran lingkungan jika dibiarkan?" diajukan untuk didiskusikan dalam kelompok kecil, dengan tujuan merangsang ide-ide kreatif di antara siswa.

2. Menyusun Rencana Proyek

Pada langkah kedua, setiap kelompok merumuskan rencana proyek yang mencakup tujuan, langkah-langkah yang akan diambil, serta pembagian tugas di antara anggotanya. Selanjutnya, siswa diminta untuk berdiskusi dan memilih tema poster peduli lingkungan yang akan mereka presentasikan menggunakan aplikasi CorelDraw.

3. Desain dan Pembuatan Konten di *CorelDraw*.

Di tahap ketiga, siswa mulai membuat konten visual menggunakan aplikasi CorelDraw. Mereka dapat menciptakan poster, infografis, atau presentasi terkait tema poster peduli lingkungan yang telah dipilih. Selama proses ini, guru memberikan bimbingan mengenai cara penggunaan aplikasi dan teknik desain grafis dasar agar siswa dapat mengoptimalkan hasil karya mereka.

4. *Monitoring* Proses pembuatan Proyek

Pada langkah keempat, guru secara berkala memantau kemajuan setiap kelompok. Umpan balik disampaikan untuk membantu menyelesaikan masalah yang mungkin muncul selama pembuatan proyek. Diskusi kelompok dilakukan untuk saling bertukar ide dan meningkatkan kualitas hasil akhir.

5. Uji Hasil Proyek

Tahap kelima adalah presentasi hasil proyek di depan kelas. Setiap kelompok harus menjelaskan tema, proses pembuatan, serta pesan yang ingin disampaikan melalui desain yang mereka buat. Siswa lain diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan atau memberikan masukan setelah setiap presentasi. Setelah semua presentasi selesai, dilakukan evaluasi bersama mengenai proses pembelajaran. Diskusi ini mencakup apa

yang berhasil, tantangan yang dihadapi, serta langkah-langkah perbaikan untuk proyek mendatang. Siswa juga diminta untuk menulis refleksi pribadi mengenai pengalaman mereka dalam proyek ini serta keterampilan baru yang telah mereka pelajari.

Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan ini, peneliti yang sebagai guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Tujuan dari langkah ini adalah agar peserta didik dapat lebih mudah mengingat dan memahami pelajaran yang telah disampaikan. Guru juga meminta peserta didik untuk mempersiapkan diri dengan mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya. Dengan demikian, peserta didik diharapkan terdorong untuk belajar lebih awal, sehingga proses pembelajaran selanjutnya dapat berlangsung dengan lebih efektif. Sesudah itu, guru dan peserta didik menutup kelas dengan berdoa dan memberikan salam, sebagai harapan agar pembelajaran yang telah dilakukan dapat memberikan manfaat.

Dari hasil yang diperoleh, terlihat sebagian besar siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan model Project Based Learning dengan menggunakan media aplikasi CorelDraw. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) dalam pembelajaran IPS di kelas 8 A MTs Matholi'ul Huda Pati terbukti efektif dan dapat meningkatkan keterampilan siswa. Hal ini karena langkah-langkah dalam model pembelajaran tersebut telah mengikuti prosedur dan teori yang sesuai, serta selaras dengan rencana pembelajaran dan kondisi kelas yang kondusif saat pembelajaran berlangsung.



Gambar 1. *Proses Pembelajaran IPS Kelas 8 A : Project Based Learning*

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model project based learning dengan media coreldraw di kelas 8 A MTs Matholi'ul Huda Pati berjalan dengan baik. peneliti telah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan seksama. Penelitian ini juga mengasumsikan bahwa dengan menerapkan model PBL dan memanfaatkan perangkat lunak desain grafis seperti CorelDraw, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mengembangkan berbagai keterampilan yang relevan dengan IPS. Selain itu, kesesuaian antara model pembelajaran dan indikator juga terpenuhi.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka dapat peneliti sarankan kepada pihak-pihak yang terkait diantaranya:

1. Guru

Para guru sebaiknya melakukan inovasi baru dalam proses pembelajaran, baik dalam hal perencanaan, media, maupun metode dan model pembelajaran. Melalui inovasi ini, diharapkan kita dapat meningkatkan mutu pendidikan, terutama dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) pada siswa kelas 8 A di MTs Matholiul Huda Pati. Ini diharapkan menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran IPS di kelas.

2. Siswa

Diharapkan siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan mengurangi aktivitas bermain selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

3. Peneliti Selanjutnya

Dalam penelitian selanjutnya, diharapkan para peneliti dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya saat menerapkan model project-based learning. Dengan demikian, proses pembelajaran yang direncanakan dapat berjalan sesuai dengan harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, A. G. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran IPS di MTs. Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. *Heritage*, 2(1), 35. <https://doi.org/10.35719/hrtg.v2i1.45>
- Murniati, E. (2021). Penerapan Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran. *Journal of Education*, 3(1), 1–18.
- Putera, R. P. (2022). *Buku Pembelajaran IPS. December 2022*, 87. [http://files/162/Panca Putera - 2022 - Buku Pembelajaran IPS.pdf](http://files/162/Panca%20Putera%20-%20Buku%20Pembelajaran%20IPS.pdf)https://www.researchgate.net/profile/Rachmat-Panca-Putera/publication/376395904_Buku_Pembelajaran_IPS/links/6576854f6610947889b33254/Buku-Pembelajaran-IPS.pdf
- Unggul, U. E. (2012). *Media Pembelajaran IPS.pdf* (p. 4).