



## **PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING MEDIA CORELDRAW UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI MTS MATHOLI'UL HUDA PATI**

**Cahyani Dwi Arsanti<sup>1</sup>, Riska Afiatun Nisa<sup>2</sup>, Siti Fatimatuz Zahro<sup>3</sup> dan Danny Miftah M. Nur<sup>4\*</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Institut Agama Islam Negeri Kudus

[arsa.sa12345@gmail.com](mailto:arsa.sa12345@gmail.com)<sup>1</sup>, [riskanisa2004@gmail.com](mailto:riskanisa2004@gmail.com)<sup>2</sup>, [sfatimatuzzahro@gmail.com](mailto:sfatimatuzzahro@gmail.com)<sup>3</sup>, [dany@iainkudus.ac.id](mailto:dany@iainkudus.ac.id)

<sup>4</sup>[arsa.sa12345@gmail.com](mailto:arsa.sa12345@gmail.com)

\*Penulis Korespondensi

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menilai efektivitas model *Project Based Learning* (PBL) berbantuan media CorelDRAW dalam meningkatkan keterampilan siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Mathali'ul Huda Pati. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, serta analisis data model Miles dan Huberman yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Subjek penelitian adalah siswa kelas 8A. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL dengan dukungan media CorelDRAW mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari naiknya nilai rata-rata setiap siklus serta aktivitas dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Model PBL memberi ruang bagi siswa untuk belajar aktif, menemukan konsep secara mandiri, serta memecahkan masalah nyata, sementara penggunaan CorelDRAW memperkuat kemampuan mereka dalam menyajikan hasil proyek secara menarik dan kreatif.

**Kata Kunci :** *Project Based Learning, CorelDRAW, Keterampilan siswa, IPS*

### **Abstract**

*This study aims to evaluate the effectiveness of the Project Based Learning (PBL) model supported by CorelDRAW media in improving students' skills in Social Studies (IPS) at MTs Mathali'ul Huda Pati. This research employs a qualitative approach with data collected through interviews, observations, and documentation, and analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data condensation, data display, and conclusion drawing. The research subjects were students of class 8A. The results indicate that the implementation of PBL assisted by CorelDRAW positively enhances students' critical thinking, creativity, and communication skills. These improvements are reflected in the increasing average scores in each learning cycle and the heightened student activity and participation during lessons. The PBL model enables students to learn actively, discover concepts independently, and solve real-world problems, while the use of CorelDRAW supports them in presenting their project outcomes in a more engaging and creative manner.*

**Keywords:** *Project Based Learning, CorelDRAW, student skills, social studies.*

## I. 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 (Arsyad, 2011).

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 situasi nyata melalui rangkaian aktivitas yang bersifat 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 *Project Based Learning* dengan menggunakan media CorelDraw pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan siswa di kelas 8 MTs Matholi'ul Huda Pati.

## II. BAHAN DAN METODE/METODOLOGI

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 tetap menggunakan metode ceramah, siswa masih mengalami hambatan dalam memahami materi 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.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan 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.

### A. 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.

### B. 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.

### C. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan ini, guru bersama siswa 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 menggunakan model *Project Based Learning* yang didukung 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.

#### IV. 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

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/PancaPutera-2022-BukuPembelajaranIPS.pdf>[https://www.researchgate.net/profile/Rachmat-Panca-Putera/publication/376395904\\_Buku\\_Pembelajaran\\_IPS/links/6576854f6610947889b33254/Buku-Pembelajaran-IPS.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Rachmat-Panca-Putera/publication/376395904_Buku_Pembelajaran_IPS/links/6576854f6610947889b33254/Buku-Pembelajaran-IPS.pdf)
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.