

Analisis Pemanfaatan Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Teknologi Digital Terhadap Gaya Belajar Peserta Didik VIII-B SMP IT Al Fateeh Semarang

Analysis Of The Utilization Of Project Based Learning Based On Digital Technology On The Learning Styles Of Students VIII-B SMP IT Al Fateeh Semarang

Ermy Dara Yuspa^{1*}, Aida Azizah²

¹ Teacher Professional Education Program, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

² Department of Indonesian Language and Literature Education, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: ermydarayuspa878@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 07-Mar. 2025

Revised: 14-Apr. 2025

Accepted: 15-Apr. 2025

Keywords:

Teks Iklan, Slogan, Poster,
Project Based Learning,
Pembelajaran Bahasa
Indonesia.

ABSTRACT

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa melalui penerapan metode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di kelas VIII-B SMP IT Al Fateeh. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, dengan sumber data yang berasal dari kesulitan peserta didik dalam memahami materi teks iklan, slogan, dan poster selama proses pembelajaran. Kesulitan ini meliputi kurangnya pemahaman terhadap struktur, makna, serta fungsi dari ketiga jenis teks tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan. Hal ini terlihat dari hasil asesmen sebelum penggunaan metode PjBL, yang menunjukkan capaian pembelajaran peserta didik masih rendah. Setelah metode ini diterapkan, terjadi peningkatan baik dalam hasil asesmen maupun aktivitas siswa dan guru. Dengan pendekatan berbasis proyek, peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengeksplorasi materi, berkolaborasi, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

This study was conducted to improve students' motivation and understanding through the application of the Project Based Learning (PjBL) method in class VIII-B of SMP IT Al Fateeh. The research approach used in this study is a qualitative descriptive approach, with data sources derived from students' difficulties in understanding advertising texts, slogans, and posters during the learning process. These difficulties include a lack of understanding of the structure, meaning, and function of the three types of text. The results of this study indicate that the application of the Project Based Learning method can significantly improve students' understanding. This can be seen from the results of the assessment before using the PjBL method, which shows that students' learning achievements are still low. After this method was implemented, there was an increase in both assessment results and student and teacher activities. With a project-based approach, students become more active in exploring materials, collaborating, and developing critical and creative thinking skills.

Journal Of Perspektif is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



How to Cite:

Ermy Dara Yuspa, & Aida Azizah. (2025). Analysis Of The Utilization Of Project Based Learning Based On Digital Technology On The Learning Styles Of Students VIII-B SMP IT Al Fateeh Semarang. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 16(1), 11–24. Retrieved from <https://journal.uir.ac.id/index.php/Perspektif/article/view/21644>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan yang digunakan seseorang dalam pembentukan kualitas diri dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh suatu individu. Selain itu, pendidikan juga dapat diartikan sebagai upaya terencana yang mendasar bertujuan untuk membangun suasana belajar yang kondusif dan proses belajar yang mendorong peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Hal ini meliputi penguatan pengendalian diri, kepribadian, akhlak, spiritual keagamaan, kecerdasan, pengetahuan kehidupan, pengetahuan umum, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk berkontribusi dalam masyarakat sesuai dengan landasan Undang-Undang.

Pendidikan meliputi proses penyampaian kebiasaan, pengetahuan, dan keterampilan secara turun-temurun melalui pelatihan, pengajaran, atau penelitian. Walaupun umumnya dilakukan dengan bimbingan orang tua atau individu lain, pembelajaran mandiri atau otodidak juga memiliki peran yang besar dalam memperoleh pendidikan. Pendidikan merupakan aspek penting yang diperlukan oleh setiap individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya, sehingga dapat memberikan dampak positif bagi diri sendiri, lingkungan masyarakat, bangsa, hingga negara (Masykur, 2019).

Ki Hajar Dewantara (1889-1959) berpendapat bahwa pendidikan merupakan proses membimbing segala potensi alami yang dimiliki oleh anak didik. Tujuan dari pendidikan ini adalah agar mereka dapat tumbuh sebagai individu dan anggota masyarakat yang mencapai tingkat kesejahteraan dan kebahagiaan setinggi mungkin. Sementara itu, Carter V. Good (1897-1997) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses mengembangkan keterampilan individu dalam menyesuaikan sikap dan perilaku dengan norma-norma masyarakat setempat. Pendidikan juga dipandang sebagai proses sosial, di mana seseorang dipengaruhi oleh lingkungan yang terstruktur, seperti keluarga atau sekolah, untuk mengembangkan diri dan meningkatkan kecakapan sosial.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting bagi peserta didik karena Bahasa Indonesia berpengaruh besar dalam kehidupan bermasyarakat mereka. Mempelajari Bahasa Indonesia siswa dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dalam berbahasa Indonesia secara baik dan benar, yang mencakup empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga membantu siswa dalam mengenali diri sendiri, memahami budaya mereka maupun budaya lain, mengungkapkan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam kehidupan sosial, serta mengembangkan daya imajinatif yang dimilikinya (Dahniar, 2016).

Saat ini, proses pembelajaran tidak selalu berlangsung dengan lancar. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, baik guru maupun peserta didik perlu berkolaborasi dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran sendiri diartikan sebagai suatu proses yang mencakup interaksi antara guru dengan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran (Kholik, 2021). Interaksi ini bersifat mendidik dan bertujuan untuk mengubah perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan Fathurrohman (2015:12), yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan bentuk bantuan yang diberikan oleh pendidik agar peserta didik dapat membangun karakter dan sikap yang baik, serta memperoleh ilmu pengetahuan.

Di era yang serba digital ini, guru harus berinovasi dalam menyusun pembelajaran pada peserta didik, salah satunya yaitu dalam memilih metode pembelajaran. Metode pembelajaran harus mampu berkolaborasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam konteks digital learning, pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu menyesuaikan proses belajar dengan gaya belajar masing-masing peserta didik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Prensky (2001), generasi digital native memiliki preferensi belajar yang berbeda dibanding generasi sebelumnya. Selain itu, studi oleh Kebritchi, Lipschuetz, dan Santiago (2017) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan pencapaian belajar apabila disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Terdapat beberapa metode dalam Bahasa Indonesia yang dapat digunakan sebagai solusi atau alternatif bagi guru dalam mengajar, salah satunya yaitu metode Project Based Learning.

Salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam memilih metode pembelajaran adalah gaya belajar peserta didik. Salah satu teori yang populer dalam menjelaskan perbedaan gaya belajar adalah teori VARK yang dikembangkan oleh Fleming dan Mills (1992). VARK merupakan akronim dari empat tipe gaya belajar, yaitu Visual, Auditory, Reading/Writing, dan Kinesthetic; 1) visual, siswa dengan gaya belajar visual lebih mudah memahami informasi melalui gambar, grafik, diagram, dan warna. Mereka cenderung tertarik pada media

pembelajaran yang mengandung unsur visualisasi seperti infografis atau video animasi, 2) auditory, gaya belajar ini mengandalkan pendengaran. Siswa tipe ini lebih nyaman belajar melalui diskusi, ceramah, atau rekaman suara. Pemanfaatan podcast atau pembelajaran berbasis audio sangat efektif bagi mereka, 3) reading/writing, tipe ini mengandalkan teks tertulis. Mereka memahami informasi dengan membaca buku, artikel, atau menulis catatan. E-modul atau forum diskusi berbasis teks menjadi media yang cocok, dan 3) Kinesthetic, siswa kinestetik belajar dengan melakukan, menyentuh, atau bergerak. Aktivitas praktikal, simulasi, dan proyek sangat cocok untuk tipe ini, karena mereka menyerap informasi lebih baik melalui pengalaman langsung. Pemahaman terhadap gaya belajar ini memungkinkan guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih responsif, sehingga pembelajaran tidak bersifat seragam, tetapi disesuaikan dengan kekuatan unik setiap siswa.

Pada Kurikulum 2013 (Kemdikbud, 2013), peserta didik diharapkan berperan aktif dalam pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Melalui konsep pembelajaran tersebut terjadi perubahan paradigma pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru (teacher centered) menjadi berpusat pada siswa (student centered). Kurikulum ini juga menekankan bahwa peserta didik harus memaksimalkan potensi atau kemampuan dalam dirinya agar menjadi seseorang yang berkualitas, inovatif, dan mampu beradaptasi dalam segala kondisi.

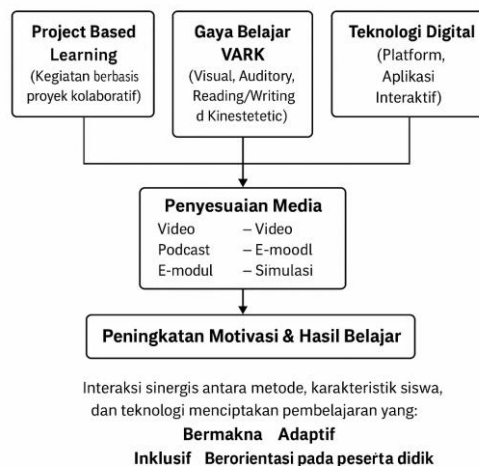
Upaya guru dalam mencapai tujuan pembelajaran tentunya tidak selalu berjalan dengan lancar. Kurang maksimalnya pembelajaran pada setiap peserta didik bisa di latar belakang oleh karakteristik yang berbeda-beda. Menyikapi hal tersebut disini guru harus berinovatif dalam proses pembelajaran peserta didik. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat bisa menjadi solusi bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran merujuk pada cara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran, serta cara peserta didik menerima informasi selama proses belajar. Metode ini dapat berupa penyampaian langsung atau pemicu minat belajar. Oleh karena itu, metode pembelajaran memiliki peran sangat penting untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang efektif dan mendukung. Ketika memilih suatu metode pembelajaran, penting untuk memiliki dasar pemikiran yang jelas mengenai alasan pemilihan metode tersebut. Prinsip dalam penggunaan metode bertujuan untuk memberikan penguatan terhadap tindakan yang dilakukan, sehingga kita memiliki alasan yang kuat dan jelas dalam menggunakan metode tertentu.

Berdasarkan observasi latar belakang dan karakteristik peserta didik, pada penelitian ini penulis akan memanfaatkan salah satu metode pembelajaran PjBL berbasis digital pada kelas VIII-B SMP IT Al Fateeh untuk mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks iklan, slogan, dan poster. Selain itu penggunaan metode ini dinilai dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada penelitian ini penulis juga akan membandingkan ketercapaian belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan metode Project Based Learning yang berbasis digital. Perolehan data akan penulis sajikan melalui asesmen yang dilakukan yang kemudian dibandingkan.

Project Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperdalam pemahaman mereka sekaligus mengembangkan keterampilan. Pendekatan ini dilakukan melalui kegiatan pemecahan masalah yang melibatkan proses investigasi. Menurut Saefudin (2014), PjBL adalah metode yang menjadikan masalah sebagai titik awal untuk mengumpulkan serta mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari metode PjBL adalah untuk memotivasi, membimbing, serta mengarahkan peserta didik agar dapat bekerja sama dalam kelompok dan berfokus pada perkembangan diri mereka.

Di sisi lain, Goodman dan Stivers (2010) berpendapat bahwa PjBL merupakan strategi pembelajaran yang berbasis pada aktivitas serta tugas-tugas nyata yang menantang siswa untuk menyelesaikan masalah berdasarkan kehidupan sehari-hari mereka secara berkelompok. Pendekatan PjBL sangat cocok diterapkan ketika guru ingin menciptakan lingkungan belajar yang aktif serta mendorong peserta didik agar lebih fokus dalam pengembangan diri mereka. Berikut merupakan kerangka berpikir eksplisit yang menghubungkan PjBL, gaya belajar, dan teknologi digital.



Dalam merancang pembelajaran yang efektif, penting bagi guru untuk mempertimbangkan keterkaitan antara metode pembelajaran, gaya belajar siswa, dan teknologi digital. Project Based Learning (PjBL) menjadi pendekatan yang sangat potensial karena menggabungkan aktivitas kolaboratif berbasis proyek dengan ruang untuk mengekspresikan gaya belajar masing-masing siswa. Ketika PjBL diintegrasikan dengan media digital yang tepat, maka seluruh tipe gaya belajar VARK dapat terakomodasi. Di sinilah teknologi digital berperan sebagai media fleksibel yang mampu mengakomodasi keempat tipe gaya belajar tersebut. Kombinasi ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Penelitian ini dilakukan penulis di sekolah SMP IT Al Fateeh dengan materi teks iklan, slogan, poster sebagai materi yang digunakan pada saat penelitian. Penulis kemudian akan menyajikan data penggunaan metode Project Based Learning ini dengan sistematis dengan perbandingan sebelum dan sesudah penggunaan metode.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain ini dipilih karena memungkinkan guru sebagai peneliti untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan pembelajaran secara langsung di kelasnya melalui tindakan berulang yang sistematis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik kelas VIII-B SMP IT Al Fateeh Semarang pada materi teks iklan, slogan, dan poster melalui penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL) berbasis digital.

Pelaksanaan PTK dalam penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, termasuk modul ajar dan media pembelajaran digital yang relevan dengan prinsip PjBL. Tahap pelaksanaan tindakan melibatkan proses pembelajaran dengan metode PjBL berbasis digital secara langsung di kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi untuk mencatat aktivitas siswa, keterlibatan, dan respons terhadap metode yang diterapkan. Selanjutnya, pada tahap refleksi, peneliti menganalisis hasil observasi dan asesmen untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan merancang perbaikan untuk siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Observasi digunakan untuk mencatat interaksi pembelajaran dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan proyek. Wawancara dilakukan secara terbatas kepada guru dan beberapa peserta didik untuk menggali persepsi mereka mengenai efektivitas pembelajaran. Sementara itu, angket digunakan untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik. Untuk menjamin kualitas instrumen angket, dilakukan uji validitas isi. Uji reliabilitas angket dilakukan melalui uji coba pada kelas serupa dan dianalisis menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk mengukur konsistensi internal item.

Selain menggunakan instrumen berupa angket, wawancara, dan observasi, penelitian ini juga memanfaatkan data hasil belajar peserta didik berupa nilai pada materi teks iklan, slogan, dan poster. Nilai ini digunakan sebagai salah satu indikator kuantitatif untuk mengukur efektivitas penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL) berbasis digital. Dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah penerapan metode tersebut, peneliti dapat melihat sejauh mana peningkatan pemahaman dan capaian akademik peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Analisis nilai ini menjadi pelengkap data kualitatif yang diperoleh dari instrumen lainnya, sehingga hasil penelitian dapat disajikan secara lebih komprehensif.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif dari Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyaring dan memilah informasi penting dari hasil observasi, wawancara, dan angket agar sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskriptif naratif, tabel, dan grafik untuk mempermudah identifikasi pola dan temuan utama. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dan terus diverifikasi sepanjang proses analisis untuk menjamin ketepatan dan konsistensi hasil penelitian.

HASIL PENELITIAN

Pembelajaran merupakan kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan melalui Pendidikan yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Menurut (Achjar, 2008) pembelajaran merupakan sebuah proses belajar yang memiliki unsur-unsur di dalamnya, yaitu seperti peserta didik, pendidik, lingkungan belajar, sumber belajar, dan interaksi yang saling berkaitan dengan unsur-unsur di dalamnya. Secara singkat, pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik melalui proses belajar mengajar di dalam kelas.

Kegiatan belajar mengajar pada saat ini tentunya tidak selalu berjalan dengan lancar. Beberapa masalah dalam pembelajaran dapat ditemukan oleh guru saat mengajar peserta didik. Tidak sering masalah yang ditemukan berasal dari metode pembelajaran yang digunakan kurang tepat dalam memotivasi peserta didik saat belajar. Jadi disini guru harus adaptif terhadap kondisi yang ditemui pada saat kegiatan pembelajaran.

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, seorang guru sebaiknya memahami terlebih dahulu karakter serta latar belakang peserta didik. Dengan mengenali dan memahami karakter siswa, proses belajar mengajar dapat berlangsung secara lebih efektif dan optimal. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang beragam, yang mencakup aspek kemampuan awal, perkembangan kognitif, perkembangan afektif, perkembangan psikomotorik, spiritual, gaya belajar, motivasi, etnis, budaya, hingga status sosial,

Oleh karena itu, guru diharapkan dapat bersikap terbuka terhadap inovasi serta mampu merespon perkembangan pendidikan dengan cara yang aktif dan kreatif. Hal ini bertujuan agar segala upaya yang dilakukan dalam pembelajaran benar-benar dapat memberikan manfaat, baik bagi peserta didik sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Jika guru tidak memahami karakter peserta didik, maka perkembangan mereka dapat terhambat, potensi belajar menurun, serta proses pertumbuhan intelektual dan keterampilan menjadi stagnan atau kurang bervariasi.

Salah satu upaya guru dalam memahami peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yaitu penggunaan metode pembelajaran yang tepat agar mendukung gaya belajar peserta didik. Metode pembelajaran merupakan tingkatan tertinggi dalam kerangka pembelajaran karena mencakup keseluruhan tingkatan. Lingkup metode pembelajaran yaitu seluruh kerangka pembelajaran, karena memberikan gambaran dasar dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode *Project Based Learning* (PjBL). Metode PjBL menempatkan peserta didik sebagai pusat dalam proses pembelajaran, dengan menekankan pada hasil akhir berupa suatu produk. Dalam metode ini, peserta didik dapat menentukan cara belajar mereka sendiri, bekerja secara kolaboratif dalam menyelesaikan proyek, hingga menghasilkan suatu produk. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran ini sangat bergantung pada keaktifan siswa dalam berpartisipasi.

Menurut Tan Onn Seng (2000), metode PjBL mengoptimalkan berbagai keterampilan berpikir peserta didik secara individu maupun kelompok dengan melibatkan pengalaman mereka di kehidupan nyata untuk menyelesaikan masalah secara relevan, bermakna, dan kontekstual.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa PjBL adalah metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara individu maupun kelompok dalam menyelesaikan proyek yang berhubungan dengan pengalaman mereka di kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep atau prinsip tertentu melalui investigasi mendalam terhadap suatu permasalahan, mencari solusi yang tepat, dan menerapkannya dalam proyek yang dikerjakan. Dengan demikian, siswa mengalami pembelajaran yang bermakna dan dapat membangun pemahamannya sendiri.

Pemilihan metode pembelajaran *Project Based Learning* tentunya peneliti telah mempertimbangkan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Pada penelitian ini, telah ditemui ketidaktercapaian tujuan pembelajaran yang disebabkan karena gaya belajar peserta didik yang kurang maksimal. Oleh karena itu, disini

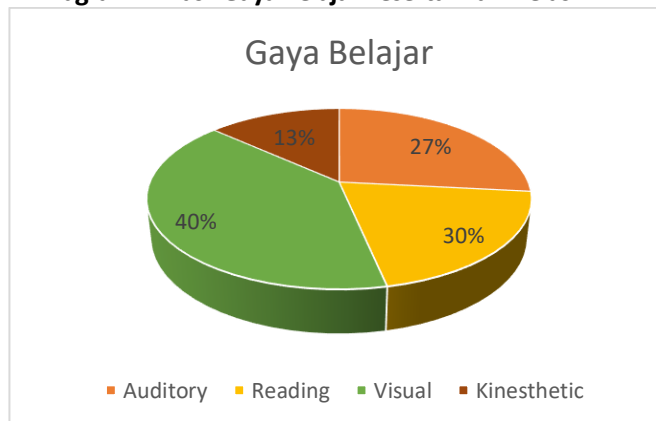
peneliti selaku guru memberikan solusi atau alternatif terkait permasalahan tersebut. Salah satu solusi yang digunakan yaitu dengan menerapkan metode PjBL pada materi teks iklan, slogan, dan poster Bahasa Indonesia.

Pada awal kegiatan pembelajaran peserta didik dinilai kurang maksimal dalam menghayati materi yang telah diajarkan. Penggunaan metode pembelajaran yang berbasis teks pada peserta didik belum dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan observasi, asesmen yang dilakukan dalam bentuk teks belum dapat memaksimalkan kompetensi pemahaman peserta didik. Salah satu akibat tidak maksimalnya proses pembelajaran yaitu mereka masih sulit membedakan antara teks iklan, slogan, dan poster.

Penugasan yang dilakukan oleh guru sebelumnya hanya dapat meningkatkan kemampuan peserta didik mengenai definisi dari ketiga teks tersebut. Mengingat materi yang diajarkan berbentuk visual, jadi guru disini sudah menguji peserta didik bentuk gambar. Hasilnya mereka masih sulit membedakan antara iklan, slogan, dan poster. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran *Project Based Learning* disini adalah salah satu upaya dalam mengatasi masalah tersebut.

Gaya belajar yang dilakukan oleh peserta didik SMP IT Al Fateeh cenderung lebih aktif pada pemahaman visual. Pemilihan metode *Project Based Learning* merupakan solusi yang tepat dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi teks iklan, slogan, dan poster. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan metode pembelajaran PjBL berbasis teknologi digital terhadap gaya belajar peserta didik kelas VIII-B SMP IT Al Fateeh Semarang. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi untuk mengidentifikasi proses pembelajaran, serta angket untuk memahami gaya belajar peserta didik. Angket yang digunakan dalam penelitian ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Fleming & Mills (1992) yaitu teori VARK (Visual, Auditory, Reading/Writing, Kinesthetic). Hasil pengisian angket terkait gaya belajar peserta didik dapat dilihat persentasenya melalui diagram berikut.

Diagram 1. Hasil Gaya Belajar Peserta Didik Kelas VIII-B



Berdasarkan diagram 1, diperoleh gaya belajar dengan persentase tertinggi adalah visual, yakni sebesar 40%. Selanjutnya, 30% peserta didik memiliki gaya belajar membaca (reading), 27% cenderung menggunakan gaya belajar mendengar (auditory), dan 13% lebih nyaman belajar melalui aktivitas fisik atau gerakan (kinesthetic).

Berdasarkan diagram tersebut, guru merancang berbagai media pembelajaran digital untuk membantu peserta didik dalam belajar dengan menyesuaikan kebutuhan belajar mereka. Media digital yang diterapkan dalam pembelajaran mencakup video dari YouTube, gambar dari internet, serta multimedia interaktif yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi. Keberagaman media ini memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih optimal, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka dalam proses pembelajaran.

Melalui observasi yang dilakukan selama penerapan metode PjBL berbasis teknologi digital pada peserta didik kelas VIII-B SMP IT Al Fateeh Semarang, ditemukan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran. Peningkatan ini terlihat baik dari segi aktivitas guru maupun keterlibatan peserta didik. Informasi lebih rinci mengenai data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Lembar Aktivitas Guru

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Keterampilan komunikasi					√
2	Strategi pembelajaran dan pengelolaan kelas				√	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran					√
4	Kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran					√
5	Penguasaan materi dan penjelasan materi					√
6	Melaksanakan pembelajaran secara sistematis					√
7	Keterampilan membimbing dan memotivasi				√	
8	Cara mengajukan dan menjawab pertanyaan				√	
9	Membuat rangkuman, penguatan, dan melakukan refleksi, evaluasi, dan tindak lanjut.				√	
10	Manajemen waktu				√	
Jumlah Skor					45	
Nilai					90	
Kategori					Baik	

Pada tabel tersebut, diketahui bahwa guru memperoleh skor maksimal yaitu 5 pada indikator keterampilan komunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu berkomunikasi secara efektif, baik dalam menyampaikan informasi maupun membangun interaksi dua arah dengan siswa. Pada indikator strategi pembelajaran dan pengelolaan kelas, guru memperoleh skor 4 yang menunjukkan bahwa guru cukup mampu mengelola kelas dan menerapkan strategi yang sesuai, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan dalam adaptasi strategi terhadap dinamika kelas. Guru memperoleh skor maksimal pada indikator menyampaikan tujuan pembelajaran, yang menunjukkan bahwa guru cukup mampu mengelola kelas dan menerapkan strategi yang sesuai, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan dalam adaptasi strategi terhadap dinamika kelas.

Pada indikator kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran, guru memperoleh skor maksimal. Mencerminkan bahwa guru aktif memanfaatkan teknologi digital dan media pembelajaran kreatif, seperti Canva dan video interaktif, dalam proses belajar. Kemudian, pada indikator penguasaan materi dan penjelasan materi, guru memperoleh skor maksimal. Menunjukkan penguasaan materi yang baik dan kemampuan menjelaskan yang mudah dipahami oleh siswa. Selanjutnya, pada indikator melaksanakan pembelajaran secara sistematis, guru memperoleh skor maksimal. Menunjukkan bahwa guru menyusun kegiatan belajar secara runtut, mulai dari pendahuluan hingga penutup.

Pada indikator keterampilan membimbing dan memotivasi, guru memperoleh skor 4. Menandakan bahwa guru cukup aktif membimbing siswa dan memotivasi mereka, namun masih bisa lebih intensif dalam membangun semangat belajar personal. Pada indikator cara mengajukan dan menjawab pertanyaan, guru memperoleh skor 4. Menunjukkan interaksi tanya jawab berjalan baik, namun belum sepenuhnya optimal dalam memancing elaborasi jawaban dari siswa. Guru memperoleh skor 4 pada indikator rangkuman, penguatan, refleksi, evaluasi, tindak lanjut. Menandakan guru sudah menjalankan kegiatan penutup, namun refleksi atau evaluasi bisa lebih terstruktur. Indikator yang terakhir, yaitu manajemen waktu, guru memperoleh skor 4. Menunjukkan guru relatif tepat waktu, tetapi mungkin masih perlu penyesuaian agar setiap tahap pembelajaran memperoleh waktu yang proporsional.

Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel 1, dapat diketahui bahwa keterampilan guru dalam menerapkan metode *Project Based Learning* (PjBL) berbasis teknologi digital terhadap gaya belajar peserta didik kelas VIII-B SMP IT Al Fateeh Semarang tergolong baik dengan nilai 90. Ini mencerminkan bahwa guru mampu menjalankan proses pembelajaran dengan baik dan profesional, meskipun ada beberapa aspek yang dapat dioptimalkan lebih lanjut. Sementara itu, tingkat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Lembar Aktivitas Peserta Didik

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesiapan menerima pelajaran				√	
2	Antusiasme dalam proses belajar				√	
3	Aktif dalam memperhatikan media digital yang ditampilkan guru				√	
4	Aktif menjawab pertanyaan dari guru				√	
5	Aktif bertanya					√
6	Aktif dalam kegiatan diskusi kelompok					√
7	Mendengarkan penjelasan guru dengan baik				√	
8	Keberanian dalam mendemostarasikan penugasan ke depan kelas					√
9	Tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru dan ketua kelompok				√	
10	Mengerjakan penugasan dengan baik				√	
Jumlah Skor yang Diperoleh					42	
Nilai					84	
Kategori					Baik	

Pada tabel tersebut, diketahui bahwa peserta didik memperoleh skor 4 pada indikator kesiapan menerima pelajaran. Menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan kesiapan mental dan fisik dalam mengikuti pembelajaran. Pada indikator antusiasme dalam proses belajar, peserta didik memperoleh skor 4. Mengindikasikan bahwa siswa cukup tertarik dan antusias terhadap metode PjBL, terutama saat menggunakan media digital. Pada indikator aktif memperhatikan media digital, peserta didik memperoleh skor 4. Menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu menarik perhatian siswa, sesuai dengan gaya belajar visual yang dominan. Pada indikator aktif menjawab pertanyaan guru, peserta didik memperoleh skor 4. Menunjukkan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas, meski belum semua siswa terlibat merata.

Pada Indikator aktif bertanya, peserta didik memperoleh skor 5. Menandakan bahwa siswa merasa nyaman dan percaya diri untuk mengajukan pertanyaan, mencerminkan suasana belajar yang komunikatif. Pada Indikator aktif dalam diskusi kelompok, peserta didik memperoleh skor 5. Mengindikasikan keterlibatan tinggi dalam kolaborasi kelompok, sejalan dengan prinsip kerja proyek dalam PjBL. Pada indikator mendengarkan penjelasan guru dengan baik, peserta didik memperoleh skor 4. Menunjukkan bahwa siswa cenderung memperhatikan dengan cukup baik meskipun masih bisa ditingkatkan.

Pada indikator keberanian mendemonstrasikan tugas, peserta didik memperoleh skor 5. Menunjukkan siswa memiliki keberanian dan kepercayaan diri untuk menampilkan hasil kerja mereka di depan kelas. Pada indikator tanggung jawab terhadap tugas, peserta didik memperoleh skor 4. Menandakan adanya kesadaran siswa dalam menyelesaikan tugas, baik individu maupun kelompok. Pada indikator yang terakhir, yaitu mengerjakan tugas dengan baik, peserta didik memperoleh skor 4. Menunjukkan bahwa mayoritas siswa dapat menyelesaikan tugas dengan kualitas yang memadai.

Berdasarkan tabel 2, terlihat bahwa aktivitas peserta didik mengalami peningkatan. Penerapan metode pembelajaran PjBL berbasis teknologi digital yang dilakukan guru terhadap gaya belajar peserta didik kelas VIII-B SMP IT Al Fateeh Semarang tergolong baik dengan nilai 84 dan berhasil meningkatkan motivasi belajar sesuai dengan karakteristik gaya belajar mereka.

Dalam memperoleh data yang valid dan mendalam, peneliti melakukan triangulasi dengan membandingkan hasil angket, wawancara, dan observasi. Tujuan dari triangulasi ini adalah untuk mengkaji konsistensi data sekaligus memperkuat temuan mengenai pengaruh penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis digital terhadap minat, bakat, dan pemahaman siswa terhadap materi teks iklan, slogan, dan poster.

Berdasarkan hasil angket, mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih antusias dan mudah memahami materi ketika diberikan tugas yang disesuaikan dengan minat dan bakat masing-masing. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru memfasilitasi perbedaan tersebut dengan membagi tugas secara variatif, seperti

membuat iklan, slogan, maupun poster digital. Pembagian tugas ini tidak dilakukan secara acak, melainkan dengan mempertimbangkan minat dan kecenderungan masing-masing siswa.

Hasil wawancara juga menunjukkan hal serupa. Beberapa siswa menyampaikan bahwa mereka merasa senang karena diberi kesempatan mengerjakan tugas yang sesuai dengan kemampuan dan ketertarikan mereka. Misalnya, siswa yang memiliki minat dalam menulis lebih memilih membuat teks iklan, sementara siswa yang menyukai desain visual cenderung memilih membuat poster. Sementara itu, siswa yang tertarik dengan permainan kata atau pesan singkat lebih memilih membuat slogan.

Observasi selama proses pembelajaran juga mendukung temuan ini. Siswa tampak lebih aktif dan bersemangat saat mengerjakan proyek karena merasa bahwa tugas yang diberikan sesuai dengan potensi mereka. Mereka bekerja dalam kelompok kecil dan saling melengkapi berdasarkan pembagian peran yang telah ditentukan, sehingga kolaborasi pun terjalin secara alami.

Dari triangulasi antara hasil angket, wawancara, dan observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang memfasilitasi minat dan bakat siswa melalui pembagian tugas yang bervariasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi. Guru berperan sebagai fasilitator yang secara aktif menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik.

Berikut adalah hasil analisis komparatif nilai siswa sebelum dan sesudah penerapan metode Project Based Learning (PjBL), dilengkapi dengan distribusi frekuensi, diagram batang, dan pembahasannya.

Tabel 3. Tabel Statistik Deskriptif

Statistik	Sebelum	Sesudah
Rata-rata	84,0	87,6
Median	85,0	86,0
Modus	85,0	86,0
Nilai Minimum	75,0	86,0
Nilai Maksimum	90,0	92,0
Rentang	15,0	6,0

Berdasarkan hasil analisis data, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada capaian hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode Project Based Learning (PjBL) berbasis digital dalam pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 84,0 sebelum penerapan PjBL menjadi 87,6 sesudahnya. Selain itu, median nilai meningkat dari 85,0 menjadi 86,0, dan modus nilai berubah dari 85 menjadi 86, yang menunjukkan adanya pergeseran positif dalam persebaran nilai siswa.

Nilai terendah yang sebelumnya berada pada angka 75 mengalami peningkatan menjadi 86 setelah penerapan PjBL, yang artinya tidak ada lagi siswa yang mendapatkan nilai rendah. Hal ini menunjukkan bahwa PjBL mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa yang sebelumnya kurang optimal. Sementara itu, nilai tertinggi juga mengalami peningkatan dari 90 menjadi 92, yang menunjukkan bahwa siswa dengan capaian tinggi pun tetap mengalami perkembangan. Selain peningkatan nilai, terjadi pula penyempitan rentang nilai dari 15 poin (antara 75–90) menjadi hanya 6 poin (antara 86–92). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih merata dan konsisten.

Distribusi frekuensi yang diperoleh selama aktifitas pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan metode Project Based Learning terhadap gaya belajar, minat, dan bakat siswa dalam membuat iklan, slogan, ataupun poster pada peserta didik kelas VIII-B SMP IT Al Fateeh Semarang adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi

Sebelum PjBL		Sesudah PjBL	
Nilai	Frekuensi	Nilai	Frekuensi
75	3	86	11
85	9	92	4
90	3		

Dari segi distribusi frekuensi, sebelum penerapan PjBL, nilai siswa tersebar pada tiga kategori, yaitu 75, 85, dan 90, dengan frekuensi tertinggi pada nilai 85 sebanyak 9 siswa. Setelah penerapan PjBL, distribusi nilai hanya berada pada dua kategori, yaitu 86 (11 siswa) dan 92 (4 siswa), yang menunjukkan kecenderungan peningkatan secara menyeluruh.

Diagram batang yang diperoleh selama aktifitas pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan metode *Project Based Learning* terhadap gaya belajar, minat, dan bakat siswa dalam membuat iklan, slogan, ataupun poster pada peserta didik kelas VIII-B SMP IT Al Fateeh Semarang adalah sebagai berikut:

Diagram Batang 1. Frekuensi Nilai

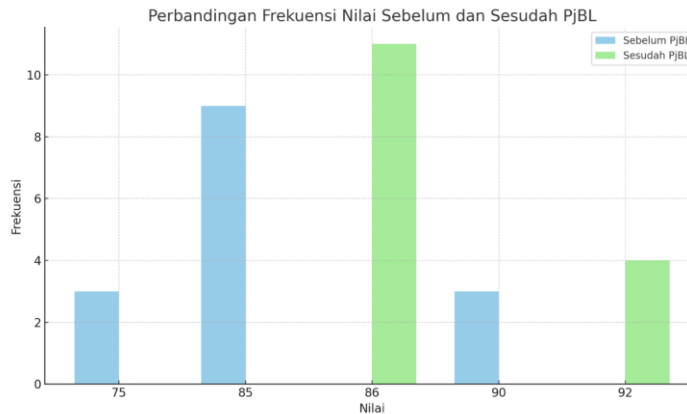


Diagram batang frekuensi nilai sebelum dan sesudah penerapan *Project Based Learning* (PjBL) menunjukkan adanya pergeseran distribusi nilai yang signifikan. Sebelum penerapan PjBL, nilai yang paling dominan adalah 85, namun setelah PjBL diterapkan, nilai yang paling sering muncul bergeser menjadi 86. Selain itu, nilai 75 yang sebelumnya muncul sebanyak tiga kali tidak lagi ditemukan setelah penerapan PjBL, yang menandakan tidak ada lagi siswa yang memperoleh nilai rendah. Di sisi lain, frekuensi nilai tertinggi yaitu 92 mengalami peningkatan, mencerminkan adanya kemajuan pada siswa dengan performa akademik terbaik. Temuan ini memperkuat indikasi bahwa PjBL tidak hanya meningkatkan rata-rata nilai, tetapi juga mendorong peningkatan capaian siswa secara menyeluruh.

PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan proses sistematis untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik melalui interaksi antara guru dan siswa di dalam lingkungan pendidikan. Menurut Achjar (2008), pembelajaran melibatkan berbagai unsur seperti peserta didik, pendidik, lingkungan belajar, sumber belajar, serta interaksi di antara unsur-unsur tersebut. Dengan demikian, pembelajaran bukan hanya transfer informasi, melainkan juga proses dialogis yang dinamis untuk mencapai tujuan pendidikan.

Namun demikian, kegiatan belajar mengajar tidak selalu berjalan sesuai harapan. Guru kerap menemui berbagai kendala, salah satunya adalah metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga tidak mampu memotivasi mereka untuk belajar secara optimal. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk adaptif, kreatif, dan inovatif dalam merespons dinamika pembelajaran, termasuk dalam memilih strategi yang selaras dengan kebutuhan siswa.

Sebelum memulai pembelajaran, penting bagi guru untuk memahami karakteristik siswa, termasuk gaya belajar, latar belakang sosial-budaya, dan minat mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditory, reading/writing, dan kinestetik (Fleming & Mills, 1992). Pemahaman terhadap karakteristik ini akan membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan kontekstual.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode *Project Based Learning* (PjBL) berbasis digital sebagai upaya untuk meningkatkan gaya belajar serta pemahaman materi teks iklan, slogan, dan poster pada siswa kelas VIII-B SMP IT Al Fateeh Semarang. Metode PjBL dipilih karena menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, dengan menekankan keterlibatan aktif, kolaborasi, dan penciptaan produk nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Menurut Tan Onn Seng (2000), PjBL mendorong keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara kontekstual, sehingga siswa dapat membangun pemahaman yang bermakna.

Berdasarkan hasil angket gaya belajar yang diisi oleh siswa, diketahui bahwa gaya belajar visual mendominasi dengan persentase 40%, diikuti oleh gaya membaca (30%), auditory (27%), dan kinestetik (13%). Fakta ini memperkuat urgensi penggunaan media pembelajaran digital yang kaya visual, seperti video, gambar, dan multimedia interaktif, untuk menyesuaikan dengan dominasi gaya belajar visual siswa.

Melalui penerapan PjBL berbasis digital, guru menggunakan media yang beragam untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru selama pembelajaran tergolong baik dengan skor 90. Guru mampu menyampaikan materi secara sistematis, memotivasi siswa, dan memfasilitasi diskusi kelompok secara kreatif. Sementara itu, aktivitas peserta didik juga menunjukkan peningkatan dengan nilai 84, yang mencerminkan antusiasme, kolaborasi, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan proyek.

Triangulasi data dari angket, wawancara, dan observasi menguatkan temuan bahwa PjBL mampu menyesuaikan pembelajaran dengan minat dan bakat siswa. Misalnya, siswa yang tertarik menulis memilih proyek teks iklan, sementara siswa yang menyukai desain memilih membuat poster digital. Pembagian tugas berdasarkan kecenderungan ini terbukti meningkatkan motivasi dan kualitas hasil karya siswa.

Secara kuantitatif, hasil analisis nilai siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 84,0 menjadi 87,6, dan nilai minimum naik dari 75 menjadi 86. Selain itu, rentang nilai menyempit dari 15 poin menjadi hanya 6 poin, yang menunjukkan peningkatan pemerataan hasil belajar. Diagram batang distribusi frekuensi juga memperlihatkan pergeseran nilai ke arah yang lebih tinggi dan lebih merata setelah penerapan PjBL.

Berikut ini merupakan beberapa hasil penugasan pembuatan iklan, slogan, atau poster yang disesuaikan dengan gaya belajar, minat, dan bakat peserta didik. Seluruh karya tersebut dibuat secara digital oleh peserta didik sebagai bagian dari penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL) berbasis digital.



Gambar 1. Pemanfaatan teknologi digital dalam design iklan



Gambar. 2 Pemanfaatan teknologi digital dalam design slogan



Gambar 3. Pemanfaatan teknologi digital dalam design poster

Ketiga gambar diatas merupakan hasil dari pemanfaatan teknologi digital melalui metode *Project Based Learning*. Melalui metode ini peserta didik lebih mudah berinovasi dan dapat mengembangkan skill yang dimilikinya. Selain itu, pemanfaatan metode ini juga dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai teks iklan, slogan, dan poster bukan hanya melalui definisinya saja. Melalui hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa metode ini cocok dan sangat tepat dalam inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia teks puisi, slogan, dan poster pada peserta didik kelas VIII-B SMP IT Al Fateeh Semarang. Selain penggunaan teknologi digital, terdapat juga contoh pemanfaatan metode *Project Based Learning* secara langsung dan berkelompok. Berikut adalah dokumentasi yang peneliti dapatkan selama proses pembelajaran.

Pemanfaatan metode *Project Based Learning* dinilai memiliki manfaat yang cukup signifikan bagi pembelajaran peserta didik. Baik melalui teknologi digital maupun pembelajaran secara langsung. Metode ini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Alasannya karena pembelajaran melalui metode ini disusun melalui sebuah proyek yang dapat mengasah keterampilan berfikir dan keahlian yang dimiliki oleh peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Etik, dkk (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterampilan menulis, khususnya dalam materi menulis puisi. Begitu pula dengan studi Lubis (2023), yang menemukan bahwa gaya belajar dapat memengaruhi kebutuhan belajar peserta didik dan motivasi belajar peserta didik. Berbeda dari kedua penelitian tersebut, penelitian ini memiliki keunikan tersendiri, yaitu terletak pada integrasi aspek gaya belajar siswa sebagai dasar penyusunan proyek, yang belum banyak dijadikan fokus utama dalam studi sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini memperluas ruang lingkup kajian PjBL dengan menekankan pentingnya diferensiasi gaya belajar dalam perencanaan proyek digital.

Meski penelitian ini menghasilkan peningkatan belajar siswa, pelaksanaan penerapan metode PjBL berbasis digital tidak lepas dari tantangan. Tantangan datang dari sisi manajemen waktu dan kedisiplinan siswa. Beberapa siswa membutuhkan bimbingan ekstra untuk menyelesaikan proyek sesuai tenggat waktu, terutama yang belum terbiasa dengan kerja tim dan tanggung jawab mandiri.

Dari sisi guru, tantangan utama terletak pada perancangan proyek yang sesuai dengan capaian pembelajaran sekaligus menarik minat siswa. Hal ini menuntut guru untuk tidak hanya memahami materi, tetapi juga menguasai literasi digital dan desain pembelajaran berbasis proyek. Menghadapi tantangan ini, peneliti melakukan beberapa strategi mitigasi, antara lain dengan menyusun jadwal pengerjaan proyek yang fleksibel, menyediakan alternatif media pembelajaran, dan membuka ruang diskusi daring di luar jam pelajaran untuk mendampingi siswa.

SIMPULAN

Hasil angket gaya belajar berdasarkan teori VARK (*Visual, Auditory, Reading/Writing, Kinesthetic*) menunjukkan bahwa mayoritas siswa (40%) memiliki gaya belajar visual. Oleh karena itu, pendekatan digital seperti video, gambar, dan media interaktif menjadi pilihan yang tepat. Guru memanfaatkan berbagai media digital seperti YouTube, Canva, dan multimedia berbasis animasi untuk menunjang proses pembelajaran.

Observasi menunjukkan bahwa penerapan PjBL berdampak positif terhadap aktivitas guru dan keterlibatan siswa. Nilai aktivitas guru berada dalam kategori "Baik" dengan skor 90, sedangkan aktivitas siswa memperoleh nilai 84, juga dalam kategori "Baik". Selain itu, melalui triangulasi data antara angket, observasi, dan wawancara, diketahui bahwa tugas berbasis minat dan bakat siswa (iklan, slogan, poster) mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi.

Analisis statistik menunjukkan adanya peningkatan capaian hasil belajar setelah diterapkannya metode PjBL. Rata-rata nilai meningkat dari 84,0 menjadi 87,6. Nilai minimum meningkat dari 75 menjadi 86, dan rentang nilai menyempit dari 15 menjadi 6, yang mengindikasikan peningkatan kualitas dan pemerataan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, penerapan metode Project Based Learning berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi teks iklan, slogan, dan poster pada siswa kelas VIII-B. Metode ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga mendorong mereka untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, serta kolaborasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan temuan ini, disarankan beberapa tindak lanjut untuk pengembangan ke depan. Pertama, guru dapat memperluas penerapan metode PjBL berbasis digital ke materi lain yang memiliki karakter visual atau kreatif, seperti teks prosedur atau puisi visual, agar siswa dapat terus mengembangkan kemampuan berpikir dan berkreasi. Kedua, sekolah diharapkan dapat menyediakan pelatihan rutin bagi guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis proyek digital yang relevan dengan kebutuhan siswa. Ketiga, untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan pada lebih dari satu kelas atau sekolah dengan latar belakang berbeda guna memperkaya validitas eksternal temuan. Selain itu, peneliti lanjutan juga dapat mengeksplorasi lebih dalam bagaimana gaya belajar memengaruhi hasil proyek, serta bagaimana integrasi teknologi dapat disesuaikan dengan aksesibilitas siswa dari berbagai kondisi sosial.

Lebih lanjut, metode PjBL berbasis digital juga memiliki potensi besar untuk diterapkan di mata pelajaran lain, seperti IPA (melalui pembuatan proyek eksperimen virtual atau video tutorial), IPS (melalui simulasi peristiwa sejarah atau pembuatan infografis sosial), maupun Matematika (dengan proyek desain aplikasi, permainan edukatif, atau video penjelasan konsep). Di jenjang pendidikan yang lebih tinggi, seperti SMA atau bahkan perguruan tinggi, pendekatan ini dapat mendukung pembelajaran berbasis riset, portofolio digital, dan tugas

kolaboratif lintas bidang. Sedangkan di jenjang SD, PjBL dapat disederhanakan dengan memanfaatkan media digital interaktif sesuai tingkat perkembangan anak, untuk membangun keterampilan dasar seperti berpikir kreatif, kerja sama, dan literasi digital sejak dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu penulis dalam penelitian ini. Terima kasih kepada pihak sekolah, rekan guru, peserta didik di SMP IT Al Fateeh Semarang, serta pihak lembaga penerbit jurnal dari Universitas Islam Riau. Penulis berharap jurnal ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan sebagai rujukan pada penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konteksual*. Jakarta: Prenada Media.
- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakawan.
- Arifin, Zainal, dan Setiyawan, adhi, 2012 *Pengembangan pembelajaran aktif*. Yogyakarta; Skripta
- Arikunto, Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Atul, R., & Lubis, S. (2023). *Transformasi Literasi Digital dalam Membangun Paradigma Berdiferensiasi*. Universitas Jenderal Soedirman Hal, 305–311.
- Dahlan, Ahmad. "Model Project Based Learning", Blog Ahmad Dahlan. <http://www.eurekapedidikan.com/2014/12/model-project-based-learning-landasan.html> (3 Desember 2021)
- Djumadin, H., Rosa, ;, Bunga, D., & Rini, M. M. (2020). *Kemampuan Menulis Puisi Bebas Menggunakan Media Gambar Pada Siswa SMPK Santo Aloysius*. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan* (Vol. 1).
- Etik, Dwi Indah, O., & Darmawati. (2023). *Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PBL) Pada Mahasiswa PGSD Semester V Universitas Cokroaminoto Palopo* (Vol. 3, Issue 4). <https://dmi-journals.org/deiktis/index>
- Lestari, O. (2019). *Pemanfaatan Media Visual dalam Menulis Cerita Pendek Pada Semester V Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fkip Umsu*. *Pena Literasi*, 42.
- Madisstriyatno, I. S. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Indigo Media.
- Masruri. (2020). *Metode Simulasi Berbasis Project Based Learning Sebagai Alternatif Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Konsep Mutasi pada Siswa Kelas XII MIPA SMA Negeri 1 Moga Tahun Pelajaran 2019/2020*. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, XI. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/perspektif.2020.vol11\(1\).4588](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/perspektif.2020.vol11(1).4588)
- Muktadir, A. M., & Ariffiando, N. F. (2020). *Penerapan Pembelajaran Menulis Puisi dengan Teknik Kata Kunci*. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan*, 4(1), 197–204. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i2.14132>
- Munandar, A. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Media Sans Indonesia.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widharyanto, B., & Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Mp. (2017). *Gaya Belajar Model Vark dan Implementasinya Di Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*.
- Yahya, F., Erma Suryani, Hermansyah, H., & Nurhairunnisah, N. (2024). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Beserta Kaitannya dengan Gaya Kognitif Siswa*. *Galaxy: Jurnal Pendidikan MIPA dan Teknologi*, 1(1), 13–18. <https://doi.org/10.59923/galaxy.v1i1.142>