

Strategi Belajar Mengajar (*Project Based Learning*)

Nurhayani , Fadillah Ramadhani Asiri , Rianti Simarmata , Yisawinur Barella

Universitas Tanjungpura

f1261231001@student.untan.ac.id , f1261231008@student.untan.ac.id , f1261231024@student.untan.ac.id

Alamat: Jl. Prof. Dr. H Jl. Profesor Dokter H. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78124

Korespondensi Penulis : f1261231001@student.untan.ac.id

ABSTRACT

The Project Based Learning (PBL) method has become a major focus in the world of education because of its potential to increase student engagement and understanding of concepts in social studies subjects. This research aims to explore the implementation of PBL in social studies learning. Using essential questions as a basis, project activities are designed to facilitate an interactive and comprehensive teaching and learning process. In addition, an activity schedule is created to provide guidance in project planning and implementation. Assessments are carried out to evaluate student learning outcomes, while experience reflection aims to improve future learning experiences.

Keywords: Project Based Learning, social studies learning, class IX, exploration, assessment, reflection on experience.

ABSTRAK

Metode Project Based Learning (PBL) telah menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan karena potensinya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi PBL dalam pembelajaran IPS. Dengan menggunakan pertanyaan esensial sebagai pijakan, kegiatan proyek dirancang untuk memfasilitasi proses belajar-mengajar yang interaktif dan komprehensif. Selain itu, jadwal aktivitas dibuat untuk memberikan panduan dalam perencanaan dan pelaksanaan proyek. Penilaian dilakukan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, sementara refleksi pengalaman bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar di masa mendatang.

Kata Kunci: Project Based Learning, pembelajaran IPS, kelas IX, eksplorasi, penilaian, refleksi pengalaman.

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar adalah proses interaksi atau interaksi antara pendidik dan siswa dalam suatu kelas. Sebagai bagian dari proses belajar mengajar, guru memainkan peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sumber informasi pendidikan; mereka juga merupakan pusat pembelajaran. Guru memiliki kendali atas metode belajar mengajar. Akibatnya, guru harus memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi siswa sehingga mereka merasa perlu mempelajari lebih lanjut. Guru memiliki tugas berat; mereka harus mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu meningkatkan mutu manusia Indonesia; dan secara keseluruhan, guru harus mewujudkan tujuan Tuhan Yang Maha Esa dengan kasih

sayang, disiplin, dan keterlibatan dalam pekerjaan. Tidak hanya harus tegas, tegas, bertanggung jawab, mandiri, cerdas, dan terampil, tetapi juga harus sehat secara fisik dan mental, dan memiliki kemampuan untuk melakukannya mengembangkan dan memperkuat perasaan cinta tanah air, rasa milik masyarakat, dan solidaritas, yang menguatkan perasaan kebangsaan dan rasa. Dengan demikian, pendidikan nasional memiliki kemampuan untuk mengembangkan individu, mengembangkan diri, dan bertanggung jawab atas pembangunan negara (Depdikbud, 1999).

Kesuksesan tujuan pembelajaran bergantung pada banyak faktor, termasuk peran guru dalam proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, mengembangkan, dan meningkatkan kecerdasan dan kemampuan siswa. Guru memiliki peran yang sangat penting untuk mengatasi masalah di atas dan mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Kami berharap guru memiliki pendekatan dan model pengajaran yang kuat dan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan ide-ide mata pelajaran.

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa. Pengiriman pesan atau pertukaran informasi adalah cara komunikasi terjadi. Proses ini dilakukan agar siswa dapat mencapai tujuan akademik. Membimbing siswa menuju perubahan perilaku, yang mencakup perubahan intelektual, moral, dan perilaku, adalah tujuan utama pendidikan. Tujuannya adalah agar siswa dapat hidup secara mandiri sebagai individu dan sebagai makhluk sosial. Untuk mencapai tujuan ini, guru bertanggung jawab untuk mengatur lingkungan belajar di mana siswa berinteraksi satu sama lain.

Tujuan mata pelajaran IPS dalam kurikulum tingkat satuan tahun 2006 adalah untuk membantu siswa memperoleh keterampilan berikut: (a) pemahaman tentang konsep-konsep tentang kehidupan dan lingkungan; (b) kemampuan untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain; dan (d) kemampuan untuk hidup dalam masyarakat. lokal, nasional, dan global.

Siswa harus memahami banyak konsep dalam pelajaran IPS di atas. Dalam proses mencapai tujuan pembelajaran, guru bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar dan merancang pembelajaran dengan cara yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif, bersenang-senang, terlibat, dan memanfaatkan setiap momen dengan baik.

Otak menerima informasi . Penggunaan otak secara sinergis telah terbukti memungkinkan informasi disimpan di otak lebih lama dan diambil dengan lebih mudah. Oleh karena itu, diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Untuk membantu anak memahami konsep-konsep tersebut, ada banyak pendekatan pembelajaran yang berbeda, menurut Bruner (Gunawan, 2010: 38). Menggunakan gerak tubuh, gambar, diagram, peta, grafik, dan simbol dalam demonstrasi, Bruner menawarkan solusi dalam bentuk Jembatan Bailey untuk perwujudan abstraksi yang aktif, simbolik dan simbolis, serta penggunaan informasi dan kata-kata mengerti. Dan substansi yang diusulkan Bruner dimasukkan ke dalam peta pikiran.

Oleh karena itu, peta pikiran adalah sesuatu yang unik bagi anak-anak dan sangat disukai oleh otak mereka. Otak memiliki kemampuan yang luar biasa untuk memproses berbagai jenis data. Belajar itu cepat, sederhana, dan menyenangkan. Dengan cara ini, informasi dapat dipelajari, dihafal, dianalisis, dan diambil dari otak dengan cepat dan efektif.

Strategi dalam pendidikan dapat didefinisikan sebagai rencana yang mencakup serangkaian tindakan untuk mencapai tujuan akademik tertentu. Berdasarkan definisi tersebut, penting untuk mengetahui bahwa strategi pembelajaran adalah rencana tindakan (serangkaian kegiatan) yang melibatkan metode dan penggunaan berbagai sumber dan kekuatan untuk mengajar. Artinya, sebelum proses penyusunan rencana kerja selesai, strategi baru belum dikembangkan.

Kedua, strategi dikembangkan untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain, pencapaian tujuan adalah tujuan dari seluruh proses pengambilan keputusan strategis. Strategi pembelajaran, menurut Sanjaya (2006: 126), adalah kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Salah satu pendekatan dasar untuk mengajar adalah sebagai berikut: menemukan dan menetapkan standar dan persyaratan untuk perubahan perilaku dan karakter siswa; memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan sikap hidup; memilih dan menetapkan prosedur belajar mengajar, metode dan teknik yang dianggap paling tepat dan efektif; melaksanakan kegiatan belajar oleh guru; dan menetapkan batasan atau standar dan standar kebebasan.

Metode grafis yang dikenal sebagai "sistem peta pikiran" memungkinkan anda mengaitkan proses pembelajaran dengan fungsi otak secara alami. Karena kinerjanya sesuai dengan tiga prinsip pengelolaan otak alami (Windura, 2008: 70).

Tony Buzan, seorang pakar perkembangan otak, kreativitas, dan pendidikan, menemukan peta pikiran pada awal 1970-an. Pemetaan pikiran telah ditentukan sebagai sistem yang paling efektif untuk mengaktifkan fungsi otak kiri dan kanan, meskipun ada banyak sistem pemetaan pikiran (Windura, 2010: 20).

Keuntungan peta pikiran dalam meningkatkan *memory* pada anak juga dievaluasi dengan peta mempunyai hal - hal sebagai berikut:

- a. Ringkasan: Anda dan anak Anda dapat melihat keseluruhan bab dalam satu foto.

Otak menyukainya: Ketika anak-anak membaca buku dengan catatan atau buku cetak berhalaman, setiap kali mereka membalik halaman buku, informasi yang masuk ke otak mereka akan terganggu dan tersebar ke seluruh otak mereka.

Benda-benda yang berserakan sulit disatukan dan mengurangi pemahaman. Ibarat sebuah teka-teki, mudah dipecahkan jika Anda terlebih dahulu mengetahui seperti apa gambar akhir nantinya.

- b. Informasi detail selain mendapatkan gambaran keseluruhan suatu topik, Anda dapat dengan mudah melihat informasi detail secara bersamaan.

Anak dapat dengan mudah "memindahkan" dari satu bagian materi pelajaran ke bagian lain tanpa kehilangan pemahaman. Berbeda dengan situasi linier dimana penulis buku teks tidak menjelaskan bagian tersebut dengan baik dan tiba-tiba beralih ke bagian lain lalu kembali ke bagian pertama, pendengar selalu mendengarkan secara kronologis sesuai kata-katanya, sehingga pasti akan membingungkan. Sesuai kata-kata yang diucapkan.

- c. Kata Kunci yang Kuat: Setiap kata yang ada dalam peta pikiran dianggap sebagai kata kunci.

Kata kunci adalah kata paling kuat yang dapat membentuk kalimat atau frasa. Selain itu, otak hanya dapat mengingat kata kunci. Hal ini memungkinkan Anda menggunakan waktu Anda untuk belajar dengan cara yang efektif. Anda benar-benar dapat menghafal kalimat, tetapi itu membutuhkan banyak waktu dan otak anda tidak menyukainya. Anda tidak akan memiliki motivasi untuk belajar lagi.

- d. Gambar mengaktifkan otak kanan. Memang, alasan mengapa anak-anak menyukai manga?

Banyak foto. Peta pikiran juga memiliki gambar untuk mengaktifkan belahan otak kanan anak dan menyeimbangkan beban di belahan kiri. Selain itu, keseimbangan antara kedua belahan otak sangat penting untuk konsentrasi dan belajar.

HIPOTESIS

Penelitian ini menemukan dua hipotesis:

1. Hipotesis Nol (H₀): Tidak ada perbedaan signifikan dalam pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran IPS antara kelompok yang menggunakan peta pikiran sebagai strategi pembelajaran dan kelompok yang tidak.
2. Hipotesis Alternatif (H_a): Tidak ada perbedaan signifikan dalam pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran IPS antara kelompok yang menggunakan peta pikiran sebagai strategi pembelajaran dan kelompok yang tidak menggunakan peta pikiran.

METODE

Kelas dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama menggunakan peta pikiran sebagai strategi belajar mengajar dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sedangkan kelompok kedua menggunakan metode konvensional. Kedua kelompok diajar materi pembelajaran IPS yang sama. Data mengenai pemahaman dan daya ingat siswa dikumpulkan melalui tes dan observasi selama proses pembelajaran. Data selanjutnya dianalisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok.

Tujuan utama ialah mengetahui apakah peta pikiran mampu meningkatkan pemahaman dan retensi siswa dalam topik IPS dibandingkan metode konvensional. Strategi ini dipilih karena dianggap mampu memberikan informasi yang jelas tentang efektivitas strategi belajar mengajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS. Strategi ini menggunakan kelas sebagai subjek untuk melakukan pembelajaran.

A. PENGERTIAN BELAJAR

Sebagaimana diuraikan dalam KBBI, belajar adalah 1) usaha memperoleh kecerdasan atau pengetahuan, 2) mengamalkan, dan 3) mengubah sikap atau reaksi berdasarkan pengalaman.

Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Paul, menurut Sardiman (2014: 38), pembelajaran terdiri dari eksplorasi makna-makna yang diciptakan siswa dari apa yang didengar, dirasakan, dilihat, dan dialaminya. Menurut teori perilaku, belajar adalah proses perubahan perilaku yang disebabkan oleh interaksi sering terjadi stimulus-respon.

Menurut teori behavioral, inti belajar adalah kemampuan manusia dalam merespon rangsangan yang sampai padanya. Menurut teori kognitif, belajar diartikan sebagai proses membangun persepsi seseorang terhadap objek yang dilihatnya. Oleh karena itu, pembelajaran dengan teori ini lebih mengutamakan proses dibandingkan hasil. Menurut pandangan teori konstruktivis, belajar adalah suatu upaya untuk mengkonstruksi suatu pemahaman atau persepsi berdasarkan pengalaman yang dimiliki siswa, sehingga menurut pandangan teori ini, belajar adalah suatu proses yang memberikan pengalaman nyata kepada siswa (Aqib, 2013).

Menurut ahli dalam Sardiman (2014: 20):

1), Cronbach memberikan definisi sebagai berikut: Pembelajaran terjadi melalui perubahan perilaku, bukan melalui pengalaman. (Pembelajaran adalah perubahan yang ditunjukkan dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman).

2) Spears Harold berkata tentang batasan: Mengamati, membaca, meniru, mencoba, mendengarkan, dan mengikuti instruksi adalah bagian dari belajar.

3) Geoch berkata: Pembelajaran adalah perubahan kinerja sebagai hasil latihan. (Pembelajaran juga dapat digambarkan sebagai perubahan kinerja melalui latihan). Kita dapat menyimpulkan bahwa belajar secara umum dapat dipahami sebagai setiap tahap perilaku yang relatif stabil yang terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungan. Ini termasuk proses kognitif, emosional, dan psikomotorik.

B. PENGERTIAN MENGAJAR

Pembelajaran tidak perlu berkaitan dengan ruang, tempat, atau waktu karena mengajar adalah kemampuan membuat situasi di mana siswa dapat melakukan proses belajar. Hakikat pendidikan adalah kemampuan guru merancang situasi dan kondisi yang sepenuhnya, tepat, dan berhasil mendukung praktik belajar siswa.

Berikut ini adalah beberapa definisi pendidikan yang diberikan oleh beberapa akademisi.

1. Teori: Pendidikan adalah suatu kegiatan di mana lingkungan anak diatur, diukur, dan dihubungkan dengan mereka sebaik mungkin agar proses belajar mengajar dapat berlangsung.

2. Pendidikan, menurut Moh. Uzer Usman, adalah proses yang melibatkan berbagai interaksi antara guru dan siswa yang terjadi dalam lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu.

Pendidikan adalah bagian dari pendidikan, namun pendidikan menitik beratkan pada inisiatif-inisiatif yang menawarkan kemungkinan-kemungkinan berbeda baik dalam perangkat lunak maupun perangkat keras. Hal ini bertujuan untuk menciptakan situasi yang memudahkan pemahaman dan identifikasi permasalahan manusia dan lingkungan hidup (Aqib, 2013).

C. PENGERTIAN DARI BELAJAR MENGAJAR STRATEGI

Istilah "strategi" berasal dari bahasa Yunani, "strategya", yang berarti "ilmu perang" atau "panglima perang". Berdasarkan arti kata tersebut, strategi adalah seni merencanakan operasi perang, termasuk pengaturan posisi atau taktik angkatan laut atau militer. Kemampuan untuk menangani situasi dan peristiwa juga merupakan bagian dari strategi.

Strategi adalah ilmu dan seni menggunakan segala sumber informasi dalam perang dan damai, menurut KBBI. Gagne menggambarkan strategi dalam pendidikan sebagai kemampuan individu dalam berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan (Hardini dan Puspitasari, 2012: 11).

Strategi biasanya mengacu pada garis besar arahan untuk melakukan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Strategi dalam pendidikan dapat didefinisikan sebagai cara guru dan siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

Ada strategi dasar belajar mengajar, menurut Mansyur (2013: 1). mengidentifikasi dan menentukan spesifikasi dan kualifikasi perubahan perilaku dan kepribadian yang diharapkan dari siswa:

- a. Memilih sistem pendekatan pendidikan yang didasarkan pada aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
- b. Memilih dan menentukan metode, tata cara, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif untuk digunakan guru dalam menyelenggarakan kegiatan belajar.

- c. Menetapkan standar dan ambang batas keberhasilan minimum untuk memungkinkan guru menggunakannya sebagai pedoman untuk mengevaluasi hasil kegiatan belajar mengajar dan kemudian menjadi umumnya.

Jika strategi belajar mengajar digunakan dalam kegiatan belajar, itu akan berdampak pada hal-hal berikut:

1. Proses mengidentifikasi karakteristik dasar siswa yang perlu dicapai dalam pembelajaran;
2. Memilih pendekatan belajar mengajar yang didasarkan pada budaya, harapan, dan pandangan filosofis masyarakat; dan
3. Menetapkan standar atau standar pendidikan.

Dari diskusi di atas, jelas bahwa empat tema utama yang sangat penting dapat dan harus digunakan sebagai pedoman untuk menjalankan kegiatan belajar mengajar agar berhasil sesuai dengan yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

B. Hasil.

1. Metode Pemecahan Masalah Adapun

Metode pembelajaran berbasis proyek (PJBL) digunakan untuk memecahkan masalah dalam pelaksanaan *best practice* ini. Menurut peneliti, ini adalah prosedur pelaksanaan *best practice*:

- Menetapkan pemetaan KD dan tujuan pembelajaran;
- Menetapkan kegiatan pembelajaran untuk kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

Pendahuluan:

1. Mulailah dengan pertanyaan (begin with the basic question)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan penting, yaitu pertanyaan yang dapat memotivasi, meningkatkan rasa penalaran dan memberikan penugasan kepada siswa dalam melakukan suatu aktivitas dalam proyeknya. Contoh:

- “Tahukah kalian kenapa kita semua diminta membawa tempat makan dan botol minum sendiri dari rumah?”

- “Tahukah kalian kenapa Kami harus membawa kantong belanja kami sendiri ke luar ruangan jika ingin berbelanja?”

Kegiatan Inti mendorong siswa dengan membagi mereka ke dalam kelompok kecil untuk mau mengamati, bertanya, bekerjasama, berkomunikasi. Pada tahap ini pula master dan peserta didik:

2. Merancang kegiatan proyek (plan a arrange for the venture).

Master dan siswa bekerja sama untuk merencanakan. Diharapkan siswa akan merasa "memiliki" proyek karena perencanaan termasuk mengetahui aturan dasar, memilih aktivitas yang dapat membantu menjawab pertanyaan penting, dan mengetahui alat dan bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan kegiatan proyek. Master dan siswa juga bekerja sama untuk membuat jadwal aktivitas yang akan dilakukan selama proyek. Pada tahap ini, tugas yang harus dilakukan termasuk menentukan tanggal akhir proyek.

Contoh kegiatan:

- Peserta didik diminta mengamati video yang diputar oleh master berkaitan dengan materi yang disampaikan (tentang limbah plastik), setelah itu menganalisis dampak serta apa yang dapat kelompok masing-masing untuk mengatasi fenomena sosial tersebut.

3. Kegiatan Penutup

Melakukan evaluasi pembelajaran dalam bentuk penilaian, baik pengetahuan, keterampilan dan sikap.

C. PEMBAHASAN HASIL

Adapun Sintaks pembelajaran yang peneliti gunakan adalah tugas proyek sebagaimana yang diterapkan oleh The George Lucas Instructive Establishment (2005).

Adapun sintak terdiri dari:

1. Mulailah dengan pertanyaan dasar (*Start with the essential question*).

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan penting, yaitu pertanyaan yang dapat memotivasi, meningkatkan rasa hormat, dan memberikan tugas kepada siswa untuk melakukan aktivitas proyek.

2. Merancang kegiatan proyek (*Design plan a arrange for the project*).

Diharapkan agar siswa merasa "memiliki" proyek karena dilakukan secara kolaboratif oleh master dan siswa. Perencanaan ini mencakup pemahaman tentang

aturan utama, memilih aktivitas yang dapat membantu menjawab pertanyaan penting, dan mengetahui bahan dan alat yang diperlukan untuk menyelesaikan kegiatan proyek.

3. Merencanakan jadwal aktivitas (*make a schedule*)

Untuk menyelesaikan proyek, master dan siswa bekerja sama. Pada titik ini, tugas-tugas termasuk menentukan waktu yang tepat untuk menyelesaikan proyek, menetapkan deadline, mengajarkan siswa untuk membuat cara yang sesuai dan berhubungan dengan proyek, dan meminta mereka untuk memberikan penjelasan (alasan) atas keputusan mereka. Jadwal inilah nantinya yang akan peserta didik jadikan patokan dalam pengerjaan proyek agar selesai sesuai waktu yang telah di jadwalkan.

4. Memonitor perkembangan kegiatan proyek (*screen the understudies and the advance of the project*).

Guru selain sebagai fasilitator juga bertanggung jawab untuk screen pada aktivitas siswa selama dalam mengerjakan proyek. Observing dibentuk oleh master sebagai guide. Untuk mempermudah proses observing dibuat sebuah rubrik yang berbentuk kartu kendali. Adapun peran master dalam melaksanakan Pembelajaran Berbasis Proyek yaitu:

- a. Merencanakan dan membuat desain pelajaran.
- b. Membuat pendekatan dalam belajar.
- c. Menggambarkan interaksi yang akan terjadi diantara guru dan siswa.
- d. Mencari karakteristik siswa.
- e. Melakukan penilaian siswa dengan cara yang transparan dan berbagai macam.
- f. Membuat portofolio pada pekerjaan siswa.

Faktor yang Memengaruhi Keberhasilan Project Based Learning ada beberapa faktor pendorong untuk meningkatkan potensi keberhasilan project based learning di sekolah, yaitu:

1. Tujuan proyek jelas.
2. Kepemimpinan efektif.
3. Komunikasi baik.
4. Tim yang terdiri dari anggota yang kompeten.
5. Pemantauan dan evaluasi.
6. Tanggapan Orang lain

Hambatan dalam penerapan metode Extend Based Learning dari setiap keberhasilan yang dicapai di akhir pembelajaran tentunya ada hambatan yang dihadapi oleh peneliti, yaitu:

1. Membutuhkan pengelolaan kelas yang ekstra
2. Waktu yang dibutuhkan lebih lama
3. Adanya biaya yang harus dikeluarkan dalam proses pengerjaan proyek
4. Perbedaan daya tangkap setiap siswa yang berbeda, sehingga ada siswa yang cepat tanggap menjalankan proyeknya ada yang masih meraba-raba.
5. Keterlambatan penyelesaian proyek bagi siswa yang kurang dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman kelompoknya.

Manfaat yang diperoleh aelain adanya hambatan dalam proses pelaksanaan metode ini, akan tetapi peneliti merasakan manfaat yang sangat berharga dalam proses pembelajaran extend based learning ini. Adapun manfaat yang diperoleh, yaitu:

1. Melalui metode pembelajaran berbasis proyek ini peserta didik berperan aktif dan tidak akan merasa bosan selama pembelajaran berlangsung
2. Peserta didik dituntut untuk mampu berpikir kritis dalam menemukan solusi terbaik dalam persoalan sosial di dunia nyata
3. Melalui pembelajaran berbasis proyek ini peserta didik dapat berinovasi, berkolaborasi, dan bekerjasama dengan teman-temannya.
4. Melalui metode pembelajaran proyek ini peserta didik dapat timbul perasaan memiliki atas hasil karya yang mereka hasilkan dalam pengerjaan proyek ini
5. Melalui metode pembelajaran proyek ini peserta didik dapat mulai mencoba menerapkan gaya hidup berkelanjutan demi masa depan yang lebih baik bagi generasi selanjutnya dengan penerapan 3R (Decrease, Reuse, and Reuse)

DAFTAR PUSTAKA

- Agusdianita, N. ((2023).). Penerapan Model Pembelajaran PjBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Pengembangan Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar.* , Volume 6.

- Agusdianita, N. (2023). Model Pembelajaran PJBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Pengembangan Pembelajaran Tematik. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, (Vol. 6, No. 3).
- Azmahani A Aziz, K. M. (2012). "Evaluation on the Effectiveness of Learning Outcomes from Students' Perspectives,". *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 56, no., h. 23–24,
- Dr. Halim Purnomo, M. P. (2019.). *Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek*. Yogyakarta.: K-Media.
- Gunawan, r. (2011). *Pendidikan Ips Filosofi, Konsep Dan Aplikasi*. . Bandung: Alfabeta.
- Hikmawati, C. R. ((2013).). Penerapan Strategi Mind Map Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar. (*Doctoral dissertation, State University of Surabaya*).
- Media, D. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2003*. Yogyakarta: Gava.
- Mutawally, A. F. (t.thn.). *Pengembangan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Nurzaman, A. (2016). Penerapan Model Project Based Learning Tipe Role Playong untuk Meningkatkan Percaya Diri dan Prestasi Belajar dalam Pelajaran IPS.
- Prilly., P. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Dalam Tema Selalu Berhemat Energi.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Septiana, K. (2023). Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) yang Ramah Lingkungan dalam Mengurangi Limbah Plastik dan Menerapkan Gaya Hidup Berkelanjutan (Studi Kasus Siswa Kelas 7A SMP Negeri 239 Jakarta Tahun Pelajaran 2022/2023). . *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*,, 10, 82-88.
- Windura, S. (2008). *Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Windura, S. (2010). *Memory champion at School*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Windura, S. (2011). *Be An Absolute Genius*. .: Jakarta: Elex Media Komputindo.