

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL) DENGAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN VIDEOGRAFI DI SMK PGRI CIAWIGEBANG

Meidi¹, Yoyo Zakaria²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA Moertasih Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: meidi07052002@gmail.com

Article History	Abstract. This study aims to examine the application of the Project Based Learning (PjBL) learning model combined with the CapCut application in increasing student learning motivation in Videography learning at SMK PGRI Ciawigebang. The research method used is a quantitative approach. The research sample is grading XI students majoring in Visual Communication Design. With a total of 32 students. The results showed that the application of the PjBL model with the CapCut application significantly increased students' learning motivation. The use of CapCut not only makes it easier for students to edit videos, but it also provides them with practical skills that are relevant to the industry. The PjBL learning model with the CapCut application has a positive influence on student learning motivation. The results of the questionnaire showed that student motivation in using CapCut learning media was in the very high category, with a percentage of 87%. This shows that students feel more motivated and enthusiastic in the learning process when using relevant and interesting applications. There was a significant difference in students' learning motivation before and after the implementation of the PjBL model with the CapCut application. The average learning motivation of students in the pretest was 50.00, while after the application of this learning method, it increased to 69.06
Received: 10-08-2024	
Revision: 18-08-2024	
Accepted: 20-08-2024	
Published: 21-08-2024	
	Keywords: Project Based Learning, CapCut, Learning Motivation, Videography
	Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model pembelajaran <i>Project Based Learning (PjBL)</i> yang dikombinasikan dengan aplikasi CapCut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Videografi di SMK PGRI Ciawigebang. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI jurusan Design Komunikasi Visual. Dengan jumlah siswa 32. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model <i>PjBL</i> dengan aplikasi CapCut secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan CapCut tidak hanya mempermudah siswa dalam mengedit video, tetapi juga memberikan mereka keterampilan praktis yang relevan dengan industri. Model pembelajaran <i>PjBL</i> dengan aplikasi CapCut memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam penggunaan media pembelajaran CapCut berada pada kategori sangat tinggi, dengan persentase mencapai 87%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi dan antusias dalam proses belajar ketika menggunakan aplikasi yang relevan dan menarik. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model <i>PjBL</i> dengan aplikasi CapCut. Rata-rata motivasi belajar siswa pada pretest adalah 50,00, sedangkan setelah diterapkannya metode pembelajaran ini, meningkat menjadi 69,06.
	Kata Kunci: <i>Project Based Learning, CapCut, Motivasi Belajar, Videografi</i>
How to Cite: Meidi & Zakaria, Y. (2024). Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning (PjBL)</i> dengan Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Videografi di SMK PGRI Ciawigebang. <i>Indo-MathEdu Intellectuals Journal</i> , 5 (4), 4955-4966. http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1705	

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Dalam era globalisasi ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kualitas sumber daya manusia di suatu negara dapat dilihat dari kualitas pendidikan di negara tersebut. Dalam proses pembelajaran hasil belajar dibagi menjadi tiga jenis yaitu hasil belajar sikap, pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, guru harus bisa memilih model dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu model pembelajaran yang merangsang minat peserta didik dalam belajar adalah *model Project based Learning* (Melinda & Zainil, 2020). Model ini akan meningkatkan hasil belajar peserta didik karena model ini dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif, meningkatkan kolaborasi, meningkatkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi, serta meningkatkan keterampilan mengelola sumber yang dimiliki peserta didik. CapCut dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Selain itu, CapCut juga merupakan aplikasi yang dapat membuat video secara gratis, mudah digunakan karena memiliki fitur yang lengkap, dan dapat dipergunakan oleh semua jenis handphone.

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dengan menggunakan aplikasi CapCut dalam pembelajaran videografi merupakan respons terhadap kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada proyek dan teknologi dalam menginspirasi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Latar belakangnya berakar dari pemahaman bahwa pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa cenderung memunculkan minat yang lebih besar dan keterlibatan yang lebih dalam dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran videografi, penggunaan teknologi seperti aplikasi CapCut memberikan akses kepada siswa untuk mempraktikkan keterampilan yang relevan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, kebutuhan akan keterampilan dalam bidang multimedia, termasuk videografi, semakin penting dalam era digital saat ini. Dengan memanfaatkan aplikasi CapCut, siswa tidak hanya belajar tentang teknik-teknik dasar dalam pembuatan video, tetapi juga memahami konsep-konsep penting dalam storytelling, editing, dan produksi konten multimedia secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di sekolah SMK PGRI Ciawigebang kepada salah satu guru yang mengajar videografi pada kelas XI DKV pada 32 siswa, didapatkan bahwa 7 orang siswa tertarik pada videografi, 15 orang siswa tertarik pada

fotografi dan 10 siswa tertarik pada desain grafis, dari hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa masih kurangnya minat siswa-siswi terhadap pembelajaran mengenai videografi. Namun, di samping kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran videografi, justru pihak sekolah sangat menunjang untuk pembelajaran videografi dengan menyediakan peralatan pembelajaran videografi yang lengkap. Tetapi pada faktanya siswa lebih tertarik pada pembelajaran fotografi, dengan alasan bahwa target untuk kebutuhan ide dan konten yang sulit didapat untuk melakukan pembelajaran videografi dibandingkan dengan fotografi. Untuk itu target kebutuhan konten dalam pembelajaran videografi haruslah menunjang dan menyesuaikan pula dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih di era globalisasi saat ini. Dimana untuk menunjang proses pembelajaran videografi aplikasi capcut sangatlah berguna untuk menunjang proses pembelajaran videografi dimasa depan.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran videografi juga sesuai dengan preferensi dan gaya belajar siswa saat ini yang cenderung lebih terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengan menggunakan aplikasi CapCut yang intuitif dan mudah digunakan, siswa dapat merasa lebih termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran, karena mereka dapat melihat relevansi langsung antara apa yang mereka pelajari di dalam kelas dengan pengalaman mereka di dunia nyata. Hal ini secara efektif merangsang minat belajar dan meningkatkan motivasi siswa dalam memahami dan menguasai keterampilan videografi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyadari bahwa belum adanya penelitian yang menggabungkan antara model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dengan aplikasi CapCut untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dengan aplikasi Capcut untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran videografi.

METODE

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre-experimental design* bentuk *one group pretest-posttest*. Dimana desain ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan, sehingga dalam perlakuan ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum di beri perlakuan (*treatment*), yang dapat divisualisasikan sebagai berikut.

$O_1 \times O_2$

Keterangan:

O_1 = Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan Yang Diberikan

O_2 = Nilai Posttest (setelah diberi perlakuan)

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK PGRI Ciawigebang Tahun Akademik 2023/2024 yang berjumlah 32 orang siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian jumlah populasi

Kelas	Rincian		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
X DKV 1	19	13	32
Total			32

Sample yang dipilih atau ditetapkan untuk keperluan analisis dan sampel pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dengan jenis *Purposive Sampling* dalam menentukan sampel yang akan diteliti. Sampel merupakan peserta didik kelas XI Desain Komunikasi Visual yang berjumlah 32 orang dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2. Rincian jumlah sampel

Kelas	Rincian		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
XI DKV 1	19	13	32

Teknik Pengambilan Data

- Pemberian tes awal; sebelum diberikan perlakuan, satu kelas diberikan tes pendahuluan yang disebut pre-test yang dilakukan secara langsung. Tes masuk ini bertujuan untuk melihat motivasi siswa sebelum diberikan perlakuan
- Pemberian perlakuan pembelajaran; satu kelas yang digunakan sebagai sampel penelitian diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* menggunakan aplikasi Capcut.
- Pemberian tes akhir; setelah selesai diberikan perlakuan, satu kelas diberikan tes akhir atau post-test yang bertujuan untuk untuk melihat motivasi siswa setelah diberikan perlakuan
- Angket (*kuesioner*); kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pernyataan kepada responden dengan harapan memberikan respon atas daftar pertanyaan tersebut. Angket pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project based learning (PjBL)* dengan aplikasi CapCut.

HASIL

Hasil Perhitungan Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya suatu soal tes yang akan digunakan dalam penelitian. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi Product moment. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh validitas soal yang dilakukan pada 10 soal.

Tabel 3. Hasil uji validitas soal

Nomor soal	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	0,41	0.374	Valid
2	0,405		Valid
3	0,43		Valid
4	0,5		Valid
5	0,41		Valid
6	0,45		Valid
7	0,56		Valid
8	0,45		Valid
9	0,54		Valid
10	0,56		Valid

Pengambilan keputusan valid atau tidaknya soal tes diambil dari perbandingan nilai r-hitung dan r-tabel. Jika $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ maka soal tes tersebut dinyatakan valid. Nilai r-tabel untuk uji validitas adalah senilai 0,374 sehingga berdasarkan tabel 4.1 didapatkan dari total 10 soal tes yang diujikan terdapat 10 soal yang valid karena r-hitung lebih dari r-tabel.

Hasil Perhitungan Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsisten atau tidak soal tes yang digunakan dalam penelitian. Hasil perhitungan uji reliabilitas adalah

$$r_i = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

$$r_i = \left[\frac{10}{10-1} \right] \left[1 - \frac{2,461694}{5,548387} \right]$$

$$r_i = \left[\frac{10}{9} \right] [1 - 0,443677]$$

$$r_i = \left[\frac{8}{7} \right] [0,556323]$$

$$r_i = 0,618136$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh koefisien reliabilitas tes yaitu sebesar 0,62 maka dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut mempunyai reliabilitas dengan kategori sedang.

Uji Hipotesis

Dalam tahap ini dilakukan pengujian hipotesis yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sesuai dengan rumusan masalah yang disusun. Analisis dari pengujian hipotesis disesuaikan dengan tujuan dan jenis data yang dimiliki, khususnya dicari terlebih dahulu normalitas sebagai prasyarat untuk mengetahui jenis uji statistik yang akan digunakan.

Tabel 4. Hasil *pretest* dan *posttest*

Kode siswa	Skor Pretest	Skor Posttest
PD-E01	50	80
PD-E02	40	50
PD-E03	50	70
PD-E04	60	80
PD-E05	50	70
PD-E06	30	40
PD-E07	60	80
PD-E08	10	60
PD-E09	70	80
PD-E10	70	80
PD-E11	30	60
PD-E12	50	70
PD-E13	40	50
PD-E14	50	80
PD-E15	30	60
PD-E16	60	70
PD-E17	30	40
PD-E18	50	60
PD-E19	80	90
PD-E20	70	80
PD-E21	10	50
PD-E22	100	100
PD-E23	30	50
PD-E24	50	60
PD-E25	50	60
PD-E26	80	90
PD-E27	100	100
PD-E28	0	50
PD-E29	40	70
PD-E30	60	90
PD-E31	30	60
PD-E32	70	80
Rata-Rata	50	69.0625

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan yang signifikan antara rata-rata motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Project based learning (PjBL)* dengan aplikasi CapCut. Adapun data yang digunakan adalah data nilai pretest dan *posttest* siswa. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat untuk menentukan jenis uji yang digunakan.

Tabel 5. Output hasil uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Motivasi Belajar	.125	32	.200*	.967	32	.425
Posttest Motivasi Belajar	.155	32	.050	.951	32	.151

Berdasarkan uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 keputusan normal atau tidaknya suatu data diambil berdasarkan pada ketentuan jika nilai *sig.* > 0,05 maka H_0 diterima dan data dinyatakan berdistribusi normal. Tabel 4.3 menunjukkan nilai signifikansi dikelas eksperimen lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa uji prasyarat terhadap nilai *pretest Posttest* terpenuhi. Maka uji yang akan digunakan adalah dengan uji parametrik yaitu uji *Paired simple t-test*.

Tabel 6. Hasil Uji *Paired Simple t-test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Motivasi Belajar - Posttest Motivasi Belajar	-19.06	12.791	2.261	-23.674	-14.451	-8.43	31	.000

Berdasarkan tabel output hasil uji t, diperoleh nilai *sig* = 0,000, yang berarti lebih kecil dari α 0,05. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara rata-rata motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Project based learning (PjBL)* dengan aplikasi CapCut.

Tabel 7. Output hasil data deskriptif

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Motivasi Belajar	50.00	32	23.555	4.164
	Posttest Motivasi Belajar	69.06	32	16.335	2.888

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh nilai rerata pretest siswa 50,00 dan 69,06, ini berarti terjadi peningkatan motivasi belajar setelah mendapatkan perlakuan berupa pemberian pembelajaran model pembelajaran *Project based learning (PjBL)* dengan aplikasi CapCut.

Hasil Analisis Data Angket Respon Siswa

Hasil data angket respon siswa diperoleh dari pengisian angket respon oleh siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran model pembelajaran *Project based learning (PjBL)* dengan aplikasi CapCut yang selanjutnya diolah berdasarkan masing-masing indikator untuk mengetahui persentase serta tingkat ketertarikan siswa terhadap model yang digunakan.

Tabel 8. Hasil analisis angket respon siswa

Aspek	Presentase	Kategori
Motivasi siswa dalam penggunaan media pembelajaran Capcut	87%	Sangat Tinggi
Pemahaman siswa terhadap materi videografi	80%	Sangat Tinggi
Rata-Rata	84%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dimana angket ini dirancang untuk mengukur motivasi siswa dalam penggunaan media pembelajaran Capcut serta pemahaman mereka terhadap materi videografi. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa motivasi siswa berada pada tingkat sangat tinggi dengan persentase 87%, menunjukkan antusiasme yang kuat dalam menggunakan aplikasi tersebut sebagai alat pembelajaran. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi videografi juga mencapai 80%, yang menandakan bahwa siswa dapat memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan baik. Rata-rata keseluruhan sebesar 84% menunjukkan bahwa secara umum, siswa memiliki motivasi dan pemahaman yang sangat baik terhadap pembelajaran videografi menggunakan media Capcut

DISKUSI

Kegaitan penelitian yang kemudian dilakukan analisis yaitu berupa hasil analisis validitas yang menunjukkan bahwa semua soal yang diuji valid, dengan nilai r -hitung yang lebih besar dari r -tabel. Hal ini membuktikan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dapat diandalkan dan memiliki kualitas yang baik. Selanjutnya, uji reliabilitas menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas sebesar 0,62 berada dalam kategori sedang. Ini

menandakan bahwa butir-butir soal dalam angket dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dengan konsisten.

Dalam analisis hipotesis, peneliti mengevaluasi apakah ada peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penerapan model *PjBL* dengan aplikasi CapCut. Uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, uji parametrik, yaitu uji Paired Simple t-test, digunakan untuk menganalisis data. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penerapan metode pembelajaran ini. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa rerata motivasi belajar siswa pada pretest adalah 50,00, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 69,06. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi setelah mendapatkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kreatif dengan menggunakan aplikasi CapCut.

Selanjutnya, data angket respon siswa menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam penggunaan media pembelajaran CapCut mencapai 87%, sedangkan pemahaman siswa terhadap materi videografi mencapai 80%. Rata-rata keseluruhan sebesar 84% menandakan bahwa siswa merasa antusias dan dapat memahami materi dengan baik setelah penerapan model pembelajaran ini. Hasil ini menunjukkan bahwa pentingnya penggunaan media yang relevan dan menarik untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

- Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dengan aplikasi CapCut terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji t menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, dengan rata-rata nilai posttest yang lebih tinggi, yang mengindikasikan bahwa siswa mampu memahami dan mengaplikasikan materi videografi dengan lebih baik setelah mengikuti pembelajaran ini.
- Model pembelajaran *PjBL* dengan aplikasi CapCut memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam penggunaan media pembelajaran CapCut berada pada kategori sangat tinggi, dengan persentase mencapai 87%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi dan antusias dalam proses belajar ketika menggunakan aplikasi yang relevan dan menarik.
- Terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *PJBL* dengan aplikasi CapCut. Rata-rata motivasi belajar siswa pada pretest adalah 50,00, sedangkan setelah diterapkannya metode pembelajaran ini, meningkat

menjadi 69,06. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan penerapan model pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

REFERENSI

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (N. Saputra (ed.)). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- AH, H. F., Arief, Z. A., Muhyani, M., & others. (2019). Strategi motivasi belajar dan minat belajar dengan hasil belajar Bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 112–127.
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Prenada Media.
- Ardiansyah, M., M, M., & Riswanto. (2023). Analisis Komparasi Ketertarikan Masyarakat Kota Batam Dalam Penggunaan Video Editor Capcut dan VN. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 5(3), 91–102. <https://doi.org/10.60083/jidt.v5i3.398>
- Ardiansyah, M., & others. (2023). Analisis Komparasi Ketertarikan Masyarakat Kota Batam Dalam Penggunaan Video Editor Capcut dan VN. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 91–102.
- Balaka, M. Y. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif* (I. Ahmaddien (ed.); 1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Bani Kezia, Tang Imananstri Puling, Fanpada Nahemia, Jemau Yulia, Padamari Meri, S. P. Da. (2023). Observasi Dampak Pelebaran Jalan Terhadap Kondisi Alam Di Sekitar Bukit Tirtifui di Desa pailalang, Kecamatan Alor Barat Daya, Kabupaten Alor. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 1(3), 255–265. <http://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jkpu/article/view/457%0Ahttps://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jkpu/article/download/457/437>
- Bistari, B. (2017). Konsep dan indikator pembelajaran efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 1(2), 13–20.
- Cahyani, F., & Arwin. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Aplikasi Capcut di Kelas V SDN 26 Air Tawar Timur Kota Padang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 3(Juni), 125–134.
- Efendi, E., Ayubi, M., & Aulia, N. (2023). Model-Model Komunikasi Linear. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3899–3906.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Hamalik, O. (2003). *Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan sistem*.
- Hasmyati, S., & Arafah, A. A. (2018). *Effective Learning Models In Physical Education Teaching*. Deepublish.
- Hermawan, D., & others. (2019). Pemanfaatan hasil analisis novel seruni karya almas sufeeya sebagai bahan ajar sastra di sma. *METAMORFOSIS| Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 12(1), 11–20.
- Hudin, S. (2023). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Videografi Materi Naskah Kelas Xi Animasi Smk Negeri 2 Surabaya*.
- Inaray, J. C., Nelwan, O. S., & Lengkong, V. (2016). Pengaruh Kepemimpinan Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Amanah Finance Di Manado. *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 16(02), 459–470.

- Indriyani, Y., Agung Prabowo, A. D., & Heriati, T. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 4 (Globalisasi) Pada Peserta Didik SDN 4 Jatilawang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 520–530. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.321>
- Jaedun, A. (2011). *Metode Penelitian Eksperimen*. <https://doi.org/10.21009/almakrifah.17.01.01>
- Kahar, I. (2018). *Pengaruh motivasi dan minat belajar siswa Kelas x terhadap hasil belajar servis atas bola voli Smanegeri 18 luwu*. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.
- Komalasari, K., & others. (2010). Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi. *Bandung: Refika Aditama*.
- Kosasih, E. (2014). Strategi belajar dan pembelajaran implementasi kurikulum 2013. *Bandung: Yrama Widya*, 170.
- Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). *Project-based learning*. na.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). Penelitian pendidikan matematika. *Bandung: PT Refika Aditama*, 2(3).
- Melinda, V., & Zainil, M. (2020). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa sekolah dasar (studi literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1526–1539.
- Mujib, M., Risqi Maharani, H., & Sukestiyarno, Y. (2017). RETRACTED: Evaluasi Proses Berpikir Kreatif Berdasarkan Model Wallas Bagi Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i1.1083>
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Nurhaliza, S., & others. (2024). *Pengembangan Video Model Pembelajaran Matematika Berbasis Project Based Learning Pada Siswa SMA/MA*. UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Padmi Pratiwi, K., & Jati, H. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Motivasi Belajar Siskomdig Di SMKN 2 Klaten*. 7(5), 39–45.
- Pahmi, L. D., & Syafwin, M. (2022). Using the Capcut Application as A Learning Media. *Journal International Inspire Education Technology*, 1(1), 40–51.
- Pahmi, S., Suciani, A., Yulianti, R., Putri, C. S., & Sagita, T. (2021). Pendampingan belajar di masa pandemi covid-19 untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di desa gegerbitung. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 55–59.
- Purnia, D. S., & Alawiyah, T. (2020). *Metode Penelitian Strategi Menyusun Tugas Akhir* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Purwanto, R. (2021). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Terhadap Mutu dan Kualitas Sekolah di SD Negeri Soko. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(4), 151–160. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.26>
- Puspitaningtyas, Z., & Kurniawan, A. W. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Putri, Y. L., & Rifai, A. (2019). Pengaruh sikap dan minat belajar terhadap motivasi belajar peserta didik paket c. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 173–184.
- Riduwan. (2010). *Dasar-dasar Statistika*. ALFABETA.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian* (T. Koryati (ed.); 1st ed.). PENERBIT KBM INDONESIA.

- Sari, E., Riswanto, R., Rosa, F. O., & Maryuning, M. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Melalui Media Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas Xi Ipa 1 Sman 1 Bandar Sribhawono. *Swarnadwipa*, 7(1), 26–36. <https://doi.org/10.24127/sd.v7i1.2863>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Sari, W. N., Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). Peran guru dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelas V SDN tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2255–2262.
- Siregar, N., & Nara, H. (2015). Belajar dan pembelajaran. *Penerbit Ghalia Indonesia*.
- Sugiyono. (2019). *metode penelitian kuantitatifkualitatif dan r&d*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sukmadinata, N. S. (2020). *Pengembangan kurikulum teori dan praktik*. Rosda.
- Susetyo, B. (2010). *Statistika untuk analisis data penelitian: Dilengkapi cara perhitungan dengan SPSS dan MS Office Excel*.
- Wena, M. (2014). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer, Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara.
- Wulansari, N. H., & Manoy, J. T. (2020). Pengaruh motivasi dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika selama study at home. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 4(2), 72–81.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).