

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* BERBASIS MEDIA DIGITAL

Nidaurohmah¹, Nurfuadi²

^{1,2} UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Email: nidaurh22@gmail.com, nurfuadi@uinsaizu.ac.id

Abstract

This study aims to describe how the Project Based Learning model is implemented using digital media. This study used a qualitative approach with field research. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data analysis employed the Miles and Huberman model, which includes data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the implementation of the Project Based Learning model using digital media is able to create an interactive, collaborative, and student-centered learning process. Student activeness is evident through involvement in discussions, project completion, presentations, and Q&A sessions. The digital media used during project-based learning included presentations, YouTube videos, the Canva app, Google Search, and Instagram. This learning model is able to increase student activeness, collaboration skills, critical thinking skills, and creativity in producing work. Thus, this model is relevant for use in educational contexts in the digital age.

Keywords: *Project Based Learning, Digital Media*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media digital mampu menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Keaktifan siswa terlihat melalui keterlibatan dalam diskusi, penyelesaian proyek, presentasi, serta tanya jawab. Media digital yang digunakan selama pembelajaran berbasis proyek yaitu media presentasi, video YouTube, aplikasi Canva, Google Search, serta Instagram. Model pembelajaran ini mampu meningkatkan keaktifan siswa, kemampuan berkolaborasi, berpikir kritis memecahkan masalah, serta kreativitas siswa dalam menghasilkan karya. Dengan demikian, model ini relevan digunakan dalam konteks pendidikan di era digital.

Kata Kunci: *Project Based Learning, Media Digital*

A. PENDAHULUAN

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Model pembelajaran merupakan rancangan yang memiliki nama, terstruktur secara sistematis, dapat digunakan untuk merancang kurikulum, mengorganisir kegiatan siswa, memberikan panduan bagi guru, mengatur suasana pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memberikan arahan terhadap tujuan yang ingin dicapai, serta memandu dalam melakukan evaluasi. (Julaeha & Erihadiana, 2021)

Seiring dengan perkembangan teknologi, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk mengadaptasi dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Memasuki era digital saat ini guru mengalami tantangan yang mana hampir setiap anak zaman sekarang tidak bisa terlepas dengan teknologi, sehingga pada saat pembelajaran siswa lebih fokus pada *handphone* yang digenggam daripada memperhatikan penjelasan guru, akibatnya siswa kurang aktif saat pembelajaran, rendahnya kemampuan berpikir kritis, dan kurangnya pemahaman

yang mendalam terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. (Muhammad Basarrudin, 2025)

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk menjawab tantangan tersebut yaitu model *Project Based Learning* dengan memanfaatkan media digital. Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis pengembangan proyek dalam proses pembelajaran yang mana pembelajaran dipusatkan pada siswa. Model ini mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan yang menuntut siswa untuk merancang, mengerjakan, serta menyelesaikan suatu proyek yang relevan dengan materi pelajaran. Selain itu, model ini dapat diintegrasikan dengan teknologi yang berkembang saat ini untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan kontekstual. Melalui penggunaan teknologi siswa dapat memanfaatkan berbagai media digital seperti aplikasi pembelajaran, media sosial, serta perangkat multimedia lainnya dalam menyelesaikan proyek. Media digital juga memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mandiri, kolaboratif, dan kontekstual sesuai dengan perkembangan zaman. (Aulia & Rahmi, 2024)

SMK Teknologi Informasi Bina Citra Informatika Purwokerto merupakan salah satu instansi pendidikan yang menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media digital. Hal ini diketahui pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bab akhlak terpuji dan tercela, siswa mengerjakan tugas proyek berupa poster digital tentang tolong menolong dengan sesama. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan bekerja sama membuat poster digital dengan memanfaatkan media digital seperti aplikasi Canva. Dalam pelaksanaannya, siswa terlihat aktif berdiskusi dalam kelompok, saling bertukar ide, saling bekerja sama untuk menyelesaikan proyek poster digital. Hal ini menunjukkan bahwa melalui model *Project Based Learning* berbasis media digital mampu mendorong pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik melaksanakan penelitian yang berfokus pada implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media digital. Penelitian ini memiliki urgensi yang begitu penting mengingat di era digital saat ini perkembangan teknologi semakin pesat, sehingga pembelajaran harus diadaptasikan dengan perkembangan teknologi saat ini agar tidak mengalami ketertinggalan. Peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan tema/fokus penelitian implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media digital dengan tujuan untuk mendapatkan deskripsi yang lebih detail mengenai proses pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbasis media digital. Penelitian ini akan bermanfaat sebagai bahan evaluasi dan sumber rujukan dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital saat ini.

B. METODE

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini yaitu jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan *field research* (penelitian lapangan). Pendekatan *field research* adalah pengumpulan secara langsung di lapangan untuk memperoleh data sesuai dengan realita atau fakta yang sebenarnya. (Suprayitno et al., 2024). Peneliti memilih menggunakan jenis penelitian kualitatif ini karena akan mendeskripsikan dan menganalisis mengenai implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media digital.

Penelitian berlokasi di SMK Teknologi Informasi Bina Citra Informatika Purwokerto yang dilakukan pada tanggal 13 Januari sampai 2 Februari 2026 dan 5 Mei sampai 12 Mei 2026.

Adapun subjek pada penelitian ini yaitu Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMK Teknologi Informasi Bina Citra Informatika Purwokerto, Siswa kelas XI Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT), serta Kepala sekolah SMK Teknologi Informasi Bina Citra Informatika Purwokerto. Objek dalam penelitian ini adalah implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis medi digital.

Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model observasi non partisipan. Model observasi non partisipan yaitu peneliti tidak terlibat secara langsung dalam penelitian, peneliti hanya mengamati proses pelaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media digital secara langsung di kelas. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara mendalam dengan model semi terstruktur, yakni wawancara menggunakan pedoman berupa pertanyaan bebas sehingga peneliti bebas mengembangkan pertanyaan sesuai dengan jalannya wawancara. Proses dokumentasi yang dilakukan peneliti meliputi fotografi, rekaman suara, dan pengumpulan arsip dokumen penting mengenai proses implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media digital. Adapun teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengerjakan kinerjanya sendiri serta menciptakan sebuah proyek sebagai hasil belajar. Menurut pendapat Seaqil, model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proses penyelidikan. Model ini menekankan pada penyelesaian tugas dalam bentuk proyek. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang nantinya menjadi dasar penilaian bagi guru. (Nurfuadi & Nurkholis, 2023) Model pembelajaran *Project Based Learning* menurut George Lucas dilakukan melalui enam tahapan yaitu memberikan pertanyaan mendasar, merencanakan aturan pengerjaan proyek, menyusun jadwal kegiatan, pelaksanaan dan monitoring proyek, penilaian hasil proyek, serta mengevaluasi pengalaman belajar siswa. (Agustining Sih, 2021)

Hasil penelitian mengenai implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media digital menunjukkan bahwa Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Teknologi Informasi Bina Citra Informatika Purwokerto melaksanakan pembelajaran melalui tiga tahapan, diantaranya:

1. Tahap Perencanaan

Perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Teknologi Informasi Bina Citra Informatika Purwokerto dilaksanakan secara matang. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yaitu berupa modul ajar. Modul ajar yang telah disusun memuat tiga komponen utama yaitu Informasi umum, komponen inti, dan lampiran. Dalam membuat modul ajar, guru melakukan beberapa tahapan diantaranya membuat rumusan tujuan pembelajaran, menentukan model pembelajaran, menentukan media pembelajaran, serta membuat instrumen evaluasi. Dalam membuat tujuan

pembelajaran, guru melakukan analisis terhadap capaian pembelajaran, kemudian melalui capaian pembelajaran tersebut diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Guru memilih model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media digital disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang disiapkan oleh guru diantaranya media presentasi, video YouTube, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), aplikasi Canva, serta Instagram. Guru juga telah menyiapkan instrumen penilaian sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Instrumen penilaian berupa jurnal penilaian sikap dan rubrik penilaian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah melakukan perencanaan pembelajaran secara sistematis melalui penyusunan modul ajar dengan tahapan membuat rumusan tujuan pembelajaran, menentukan model pembelajaran, menentukan media pembelajaran, serta membuat instrumen evaluasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Henry Mintzberg dalam kutipan Ikhfan Haris yang menjelaskan bahwa dalam konteks pendidikan, perencanaan diwujudkan melalui penyusunan perangkat pembelajaran yang sistematis, mulai dari tujuan pembelajaran, materi, model, sumber belajar, hingga evaluasi pembelajaran. (Haris, 2026)

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Teknologi Informasi Bina Citra Informatika Purwokerto berlangsung secara sistematis. Guru memulai kegiatan pendahuluan dengan salam pembuka, berdoa bersama, mengabsensi kehadiran siswa, memastikan kesiapan belajar siswa melalui pertanyaan pemantik, mengulas materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi yang akan dibahas, setelah itu menjelaskan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti dilaksanakan melalui enam langkah sesuai sintaks model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu:

a. Memberikan pertanyaan mendasar

Guru memulai pembelajaran dengan memaparkan dan menjelaskan materi adab bermedia sosial dengan memanfaatkan media digital berupa

1) Media presentasi

Guru menggunakan media presentasi untuk menjelaskan materi adab bermedia sosial. Melalui media presentasi menampilkan bentuk visual sehingga mampu menjadikan siswa lebih fokus memperhatikan materi penjelasan dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

2) Video Youtube

Guru menggunakan YouTube sebagai media pembelajaran, siswa diberi tugas untuk menonton dan mengamati video pembelajaran tentang *cyberbullying*. Melalui video tersebut siswa dapat mengetahui gambaran nyata peristiwa *cyberbullying* yang terjadi di media sosial, mulai dari bentuk perilaku perundungan, komentar negatif, hingga tekanan psikologis yang dialami oleh korban. Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan mengenai bagaimana penyebab, serta adab bermedia sosial untuk mengatasi *cyberbullying*. Setelah guru memberikan pertanyaan mendasar, beberapa siswa terlihat antusias menjawab pertanyaan.

b. Membuat aturan pengerjaan proyek

Guru mengajak siswa untuk berdiskusi membuat rancangan terhadap aturan pengerjaan proyek yang meliputi ketentuan tema, isi, ukuran poster, serta media yang

digunakan untuk mencari sumber materi isi poster. Siswa antusias memberikan tanggapan selama membuat aturan pengerjaan proyek.

c. Menyusun jadwal pengerjaan proyek

Guru mengajak siswa untuk menyusun jadwal dalam mengerjakan proyek, termasuk penentuan alokasi waktu, mengenai proses pengerjaan proyek dari awal hingga menghasilkan sebuah karya, pengumpulan hasil proyek, serta penyajian hasil proyek atau presentasi.

d. Pelaksanaan dan monitoring pengerjaan proyek

Pada tahap pelaksanaan proyek, siswa memanfaatkan media digital untuk membantu menyelesaikan tugas proyek. Adapun media digital yang digunakan diantaranya:

1) Google Search

Siswa menggunakan media digital berupa Google Search untuk mencari sumber belajar online yang akan menjadi isi poster digital. Siswa bekerja sama mendiskusikan materi yang akan menjadi isi poster, setiap kelompok membagi tugas kepada masing-masing anggota kelompok untuk mencari sumber materi melalui google search. Penggunaan google search untuk melatih kemandirian siswa dalam mencari sumber belajar, serta mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dengan teman kelompok.

2) Aplikasi Canva

Setiap kelompok terlihat aktif bekerja merancang desain poster menggunakan aplikasi Canva. Siswa memanfaatkan fitur-fitur dan elemen yang tersedia di Canva untuk menghasilkan karya berupa poster digital yang kreatif dan menarik. Canva memudahkan siswa mendesain poster digital karena praktis digunakan khususnya bagi pemula, serta menyediakan berbagai fitur menarik. Selain itu, melalui aplikasi Canva, guru dapat membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, serta mampu menciptakan karya kreatif secara mandiri.

3) Instagram

Setelah siswa menyelesaikan proyeknya, guru mengarahkan siswa untuk mengunggah hasil proyek di akun Instagram secara perwakilan dengan memberikan caption yang menarik. Tujuan pemanfaatan Instagram sebagai media pembelajaran agar memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Siswa tidak hanya membuat hasil karya, tetapi juga belajar bagaimana menggunakan media sosial dengan bijak.

Selama pelaksanaan proyek, guru berkeliling ke setiap kelompok untuk memantau perkembangan proyek setiap kelompok, guru memberikan bimbingan ketika ada yang mengalami kesulitan, serta memastikan setiap anak dalam kelompok berperan aktif dan ikut bekerja sama mengerjakan poster

e. Menilai Hasil Proyek

Setiap kelompok maju untuk mempresentasikan hasil poster digital yang telah dibuat. Presentasi dilakukan secara berurutan sesuai urutan kelompok, setiap kelompok menampilkan hasil poster digital melalui layar proyektor yang telah

disediakan. Setelah presentasi, juga ada sesi tanya jawab untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

f. Refleksi Pengerjaan Proyek

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk kesempatan untuk mengungkapkan perasaannya setelah melaksanakan proses pengerjaan proyek. Siswa antusias mengungkapkan berbagai pengalaman setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek, beberapa siswa mengungkapkan bahwa pengerjaan proyek dengan menggunakan media digital membuat siswa lebih aktif, mendorong siswa untuk bekerja sama antar kelompok, serta dapat memahami materi adab bermedia sosial dengan lebih mudah.

g. Evaluasi pengerjaan proyek

Guru meminta siswa untuk mengerjakan kuis Wordwall. Melalui Wordwall, guru dapat merancang kuis dengan tampilan yang menarik dan bervariasi, sehingga siswa tampak antusias dalam mengerjakan. Melalui kuis tersebut, guru dapat menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Guru melakukan kegiatan penutup dengan memberikan apresiasi kepada siswa, menyimpulkan materi adab bermedia sosial, memberitahu siswa mengenai materi pembahasan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Selanjutnya, melakukan doa bersama, dan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah melakukan tahap pelaksanaan pembelajaran secara sistematis sesuai dengan sintaks model pembelajaran *Project Based Learning* menurut George Lucas yaitu memberikan pertanyaan mendasar, merencanakan aturan pengerjaan proyek, menyusun jadwal kegiatan, pelaksanaan dan monitoring proyek, penilaian hasil proyek, serta refleksi pengalaman belajar siswa. (Agustiniingsih, 2021) Melalui pemanfaatan media digital seperti media presentasi, video Youtube, Google search, aplikasi Canva, Instagram, serta Wordwall menunjukkan bahwa guru berupaya mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam mencari informasi, berdiskusi, serta menghasilkan karya. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar. (Bustomi et al., 2024)

Keterlibatan siswa dalam pengerjaan proyek secara berkelompok menunjukkan adanya kemampuan kolaborasi dan komunikasi. Proses ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah serta kreatif dalam menghasilkan produk pembelajaran. Dengan demikian, model PjBL berbasis media digital tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh George Lucas yang menjelaskan bahwa model ini dirancang tidak hanya sekedar membuat proyek, tetapi juga dirancang untuk memenuhi standar pendidikan agar siswa memiliki kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, serta mampu memecahkan masalah. (Nyihana, 2020)

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, guru menerapkan dua jenis evaluasi yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada saat proses pengerjaan proyek. Hal ini terlihat

pada saat proses pengerjaan proyek guru memberikan pertanyaan mendasar, kemudian mengajak siswa berdiskusi, siswa diajak untuk menyelesaikan proyek poster secara berkelompok hingga menghasilkan suatu produk. Pada saat itu, guru menilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa dengan memperhatikan tingkat pemahaman siswa, kemampuan berpikir kritis siswa, kerja sama siswa, kreativitas siswa dalam mendesain proyek, serta keterlibatan siswa selama proses pengerjaan proyek. Sedangkan, evaluasi sumatif dilakukan untuk menilai hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari evaluasi hasil poster digital yang dibuat oleh siswa, evaluasi selama siswa melakukan presentasi, serta evaluasi saat siswa melakukan sesi tanya jawab.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah melakukan tahap evaluasi pembelajaran dilaksanakan secara sistematis. Hal ini sejalan dengan pendapat Arifin dalam kutipan Asrul, yang mengatakan bahwa evaluasi adalah kegiatan sistematis untuk mendeskripsikan suatu objek dan untuk mengetahui nilai serta arti objek tersebut. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi pembelajaran, baik dari segi tujuan, materi, model, media, sumber belajar, serta assesmen pembelajaran. (Asrul et al., 2014)

D. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media digital di SMK Teknologi Informasi Bina Citra Informatika Purwokerto telah berjalan secara sistematis melalui tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran secara matang mulai dari tujuan, model, media, hingga instrumen evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan sesuai sintaks *Project Based Learning* dengan memanfaatkan berbagai media digital seperti media presentasi, YouTube, Google Search, Canva, dan Instagram, sehingga menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Sementara itu, tahap evaluasi dilakukan melalui penilaian formatif dan sumatif yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan model ini mampu meningkatkan keaktifan siswa, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan kolaborasi. Selain itu, integrasi media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media digital terbukti efektif untuk diterapkan sebagai inovasi pembelajaran dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Agustiniingsih, N. (2021). *Strategi Pembelajaran Inovatif* (Cetakan 1). Sanabil.
- Asrul, Ananda, R., & Rosnita. (2014). *Evaluasi Pembelajaran* (Cetakan 1). Citapustaka Media.
- Aulia, L. P., & Rahmi, U. (2024). Pemanfaatan Media Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI pada Generasi Milenial. *Faedah : Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 27–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.59024/faedah.v2i1.662>
- Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran Konstruktivisme Dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget Dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 16376–16383. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>

- Haris, I. (2026). *Perencanaan Pendidikan: Konsep, Pengembangan, dan Implementasi*. Minhaj Pustaka.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 133–144. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i2.449>
- Muhammad Basarrudin. (2025). Resolusi Guru PAI Terhadap Tantangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Kasus Pada SMP Negeri 1 Rasau Jaya Kubu Raya). *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, 8(1), 11–20. <https://doi.org/10.37567/primearly.v8i1.3759>
- Nurfuadi, & Nurkholis. (2023). Applying Project-Based Learning To Reinforce Students ' Character. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8575–8585.
- Nyihana, E. (2020). *Metode PjBL (Project Based Learning) Berbass Scientific Approach dalam Berpikir Kritis dan Kounikatif bagi Siswa* (Cetakan 1). Penerbit Adab.
- Suprayitno, D., Ahmad, Tartila, Sa'dianoor, & Alfrin Aladdin, Y. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif (Teori Komprehensif dan Referensi Wajib Bagi Peneliti)*. PT.Sonpedia Publishing Indonesia.