

PENERAPAN *HISTORY GUIDE PROJECT* BERBANTUAN MEDIA SERI PETUALANGAN JANUS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

APPLICATION OF HISTORY GUIDE PROJECT ASSISTED MEDIA JANUS ADVENTURE SERIES

EKO PRASETYO UTOMO

SMP NEGERI MODEL TERPADU BOJONEGORO

Received : April 16, 2023
Revised : Juni 05, 2023
Accepted : Juni 13, 2023

Abstract. *This study aims to determine 1) the implementation of the History Guide Project assisted by the Janus Adventure Series media; 2) improving learning outcomes; and 3) increasing student activity. This study followed the procedure of classroom action research. This research was conducted in two cycles. Data collection techniques used in this study include observation sheets and tests. The results showed that there was an increase in the quality of learning by the teacher in the class, namely the first cycle from 87.63% in the very good category to 94.28% in the second cycle in the very good category. Students' cognitive learning outcomes also increased, namely the first cycle with an average value of 80.96 to 85.48 in the second cycle. Student activity also increased, namely the first cycle of 80.83% in the very good category, increasing in the second cycle with a score of 90.83% in the very good category. Based on these results indicate that the combination of models and appropriate learning media can improve the quality of learning in the classroom.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) penerapan History Guide Project berbantuan media Seri Petualangan Janus; 2) peningkatan hasil belajar; dan 3) peningkatan aktivitas siswa. Penelitian ini mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran oleh guru di kelas yaitu siklus I 87,63% kategori sangat baik menjadi 94,28% pada siklus II kategori sangat baik. Hasil belajar kognitif siswa juga terjadi peningkatan yaitu siklus I dengan nilai rata-rata 80,96 menjadi 85,48 di siklus II. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan yaitu siklus I 80,83% kategori sangat baik meningkat pada siklus II dengan skor 90,83% kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa kombinasi model dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.*

Keywords: History Guide Project, Social Studies, Media Janus
Kata kunci: History Guide Project, IPS, Media Janus

(*) Corresponding Author: tom.ekop10@gmail.com

How to Cite: Utomo, E.P., (2023). Penerapan history guide project berbantuan media seri petualangan janus untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan, 20 (1), 17-22. <https://doi.org/10.54124/jlmp.v20i1.83>

PENDAHULUAN

Obyek kajian sejarah dalam IPS mempunyai peranan strategis dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa kaitannya tentang bangsa, patriotisme, dan semangat kebangsaan pada usia pelajar. Diharapkan setelah mengikuti pembelajaran IPS generasi muda Indonesia memiliki karakter yang dibutuhkan yang berkaitan dengan nilai nasionalis dengan sub nilai karakter semangat kebangsaan dan cinta tanah air.

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa kelas VIIIA setelah mengikuti pembelajaran IPS di kelas pada materi tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal hanya 64,52%. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal masih dibawah ketentuan yaitu 80%. Nilai rata-rata kelas 74,12% juga menunjukkan bahwa masih dibawah ketentuan nilai KKM yaitu 75.

Selain analisis hasil belajar kognitif juga diidentifikasi kualitas aktivitas belajar siswa di kelas. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa di kelas masih kategori kurang yaitu 45,83%. Kualitas aktivitas siswa yang diharapkan dalam setiap pembelajaran yaitu kategori baik atau sangat baik. Sehingga dari data di atas tentang kualitas aktivitas siswa yang masih rendah perlu upaya peningkatan kualitas pembelajaran di kelas sehingga kualitas aktivitas siswa di kelas meningkat.

Seorang guru yang baik dapat mengembangkan sebuah desain pembelajaran yang tepat. Kombinasi model dan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang bisa dikembangkan oleh guru untuk menjadi sebuah inovasi pembelajaran IPS. Penggunaan *History Guide Project* berbantuan media seri Petualangan Janus merupakan kombinasi model dan media pembelajaran yang ditawarkan untuk mengembangkan kompetensi siswa di antaranya berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreatif dan inovatif, kolaboratif, dan komunikasi.

History Guide Project merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme dan Vygotsky. Konstruktivisme dalam pembelajaran memberikan siswa kesempatan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang mereka peroleh. Teori belajar Vygotsky memberikan kesempatan kepada siswa bekerja sama dalam kelompok dengan memberdayakan teman yang lebih terampil membantu teman lainnya (Schunk, 2012)

Model pembelajaran *History Guide Project* sendiri merupakan pengembangan dari pembelajaran berbasis proyek yang disesuaikan dengan karakteristik matapelajaran IPS. Model pembelajaran berbasis proyek itu sendiri memiliki kelebihan yaitu dapat mengembangkan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreatifitas, dan rasa percaya diri. Selain itu dalam pelaksanaannya siswa diminta merancang proyek, menyusun jadwal pelaksanaannya, mengembangkan proyek, dan mengevaluasi hasilnya (Baidowi dkk., 2015; Kusadi dkk., 2020; Rodliyatini dkk., 2017; Setyowati & Tjipto Subroto, 2018; Yuliani, 2017)

Dalam penerapan *History Guide Project* selanjutnya dikombinasikan dengan penggunaan media seri Petualangan Janus. Media ini merupakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis android memiliki komponen 1) pengantar; 2) kompetensi; 3) materi; dan 4) kuis. Media ini juga dilengkapi dengan sebuah buku yang membantu siswa dalam mengumpulkan informasi peristiwa sejarah yang mereka dapatkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran berbasis android berupa *mobile learning* pada *handphone* memiliki kelebihan yaitu materi dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran bisa diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun mereka berada baik di sekolah maupun di rumah (Setiadi & Ghofur, 2020; Utami dkk., 2022; Widiastika dkk., 2020; Wulandari dkk., 2019; Yuliani, 2017). Media ini selain berisi materi dan informasi juga bisa digunakan sebagai alat penilaian yang bisa diaplikasikan secara mandiri oleh siswa dan bisa dikemas dalam bentuk *game learning*. Sehingga pembelajaran menjadi efektif, efisien, dan menyenangkan.

Dalam penggunaan sebuah model pembelajaran di kelas penerapannya dapat dikombinasikan dengan sebuah media pembelajaran. Kelebihan dari kombinasi model dan media pembelajaran diantaranya yaitu meningkatkan aktivitas belajar siswa karena suasana kelas yang meriah dan menyenangkan (Fikriyah dkk., 2015; Muzzilawati dkk., 2017)

Berdasarkan data rendahnya hasil belajar dan kualitas aktivitas siswa di kelas selama pembelajaran diperlukannya kombinasi model dan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: 1) penerapan *History Guide Project* berbantuan media Seri Petualangan Janus; 2) peningkatan hasil belajar; dan 3) peningkatan aktivitas siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengikuti prosedur *Classroom Action Research* (Hopkins, 2011). Desain penelitian tindakan kelas ini mengikuti siklus berulang dimulai dari perencanaan, penerapan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan pada semester genap bulan Maret-Mei 2022 tahun ajaran 2021/2022. Tempat penelitian ini adalah SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIIA yang berjumlah 31 siswa.

Untuk data penerapan penerapan *History Guide Project* teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dengan instrumen pengumpul data berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Data hasil belajar siswa aspek kognitif dikumpulkan dengan tes dan data aktivitas siswa teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan menggunakan instrumen pengumpul data berupa lembar observasi aktivitas siswa.

Penerapan *History Guide Project* berbantuan media Seri Petualangan Janus dikatakan efektif apabila keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan aktivitas siswa dianalisis dengan perolehan skor pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Keterlaksanaan pembelajaran oleh Guru dan Aktivitas Siswa

Kriteria penilaian	Keterangan
0%-20%	Sangat kurang
20%-40%	Kurang
40%-60%	Cukup
60%-80%	Baik
80%-100%	Sangat baik

Keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan aktivitas siswa efektif apabila memenuhi kriteria baik dan atau sangat baik. Hasil belajar aspek kognitif siswa memenuhi kriteria ketuntasan apabila nilai hasil tes U75 dan nilai rata-rata kelas U75 dan atau ketuntasan klasikal mencapai U80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I dilaksanakan tanggal 7-17 Maret 2022. Tahap pertama yang dilakukan pada siklus ini yaitu perencanaan. Pada tahap ini mempersiapkan dokumen kelengkapan pembelajaran IPS yaitu silabus, RPP, bahan bacaan guru dan siswa, lembar kegiatan peserta didik (LKPD), media seri Petualangan Janus dan penilaian materi tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan aspek sikap dan pengetahuan yang meliputi kisi-kisi penilaian, lembar pengamatan dan soal serta rubrik penilaian. Selain kelengkapan pembelajaran juga dipersiapkan kelengkapan instrumen penelitian diantaranya lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, lembar tes hasil belajar siswa, dan lembar pengamatan aktivitas siswa.

Tahap kedua yaitu pelaksanaan. Pada tahap dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan pembelajaran dan satu kali tahap penilaian. Pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan *model History Guide Project* berbantuan media seri Petualangan Janus. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru dibantu oleh satu orang pengamat untuk memberikan penilaian terhadap keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan aktivitas siswa.

Tahap ketiga yaitu pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil pengamatan oleh observer pada siklus I menunjukkan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran oleh guru pada tiap pertemuan. Berdasarkan data observasi kualitas guru menunjukkan bahwa pada tahap orientasi konsep terjadi peningkatan pada pertemuan kedua dari kategori baik menjadi sangat baik. Pada tahap pengumpulan dan pengolahan informasi secara berkelompok terjadi peningkatan pada pertemuan kedua yaitu dari kategori baik meningkat menjadi sangat baik hal ini ditunjukkan dengan guru lebih intensif membimbing siswa pada kegiatan tersebut. Sedangkan pada tahap mengkomunikasikan hasil karya, dan kegiatan penarikan simpulan sudah kategori baik namun perlu ditingkatkan sehingga menjadi sangat baik.

Pada siklus I, berdasarkan catatan dari *observer* diketahui bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam setiap pertemuan. Peningkatan tersebut pada aspek kerja sama, tanggung jawab, dan memilih informasi berupa data dari kategori baik menjadi sangat baik. Untuk aspek toleransi dalam bentuk menghargai pendapat orang pada sesi pameran karya artefak *History Guide Project* dalam kategori sangat baik pada tiap sesi pertemuan.

Tahap keempat dari bagian siklus I yaitu refleksi. Berdasarkan catatan dari *observer* terhadap keterlaksanaan pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa guru perlu mendorong siswa untuk berlatih mengkomunikasikan hasil karya artefak dalam kegiatan pameran. Kemampuan ini penting

untuk dikembangkan agar siswa terbiasa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu dalam kegiatan simpulan, saat melakukan refleksi pembelajaran di kelas Bersama siswa diharapkan guru menggunakan bentuk refleksi yang beragam.

Siklus II dilaksanakan mulai tanggal 21 sampai dengan 24 Maret 2022. Tahap pertama dilakukan perencanaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi. Hal ini penting dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran IPS berdasarkan catatan dari *observer*. Pada tahap ini mempersiapkan dokumen kelengkapan pembelajaran IPS yaitu silabus, RPP, bahan bacaan guru dan siswa, lembar kegiatan peserta didik (LKPD), media seri Petualangan Janus dan penilaian pada materi materi tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan.

Berdasarkan hasil analisis hasil belajar siswa pada siklus I selanjutnya dikembangkan instrumen penilaian aspek sikap dan pengetahuan. Pengembangan ini penting untuk menyusun alat penilaian yang valid dan reliabel. Alat-alat penilaian yang dikembangkan meliputi kisi-kisi penilaian, lembar pengamatan dan soal serta rubrik penilaian. Selain kelengkapan pembelajaran juga dipersiapkan kelengkapan instrumen penelitian diantaranya lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, lembar tes hasil belajar siswa dan lembar pengamatan aktivitas siswa.

Tahap kedua yaitu pelaksanaan pembelajaran IPS. Tahap ini dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama yaitu kegiatan pembelajaran IPS untuk menggali data keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan aktivitas siswa pada materi tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan. Pertemuan kedua dilakukan penilaian hasil belajar untuk mengukur ketercapaian kompetensi kognitif siswa.

Berdasarkan catatan *observer*, keterlaksanaan pembelajaran oleh guru aspek kegiatan pendahuluan, kegiatan inti pembelajaran, dan kegiatan penutup dalam kategori sangat baik. Namun ada beberapa catatan dari *observer* yaitu pada kegiatan menyimpulkan, guru perlu memberikan dorongan kepada siswa untuk menggunakan bahasa sendiri dan pada kegiatan penutup guru perlu mendorong siswa untuk belajar mandiri menggunakan media Seri Petualangan Janus.

Penerapan *History Guide Project* berbantuan media Seri Petualangan Janus terjadi peningkatan kualitas pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran IPS materi tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan pada kelas VIIIA. Kualitas pembelajaran tersebut ditunjukkan oleh tabel berikut ini.

Tabel 2. Kualitas Proses Pembelajaran IPS oleh Guru

No	Aspek	Siklus	
		I	II
1.	Kegiatan pendahuluan	4,33	5,00
2.	Kegiatan Inti		
	a. Orientasi konsep	4,67	5,00
	b. Pengumpulan dan pengolahan informasi secara berkelompok	4,67	5,00
	c. Mengembangkan History Guide Project	5,00	5,00
	d. Mengkomunikasikan History Guide Project dalam bentuk pameran	4,00	5,00
	e. Penarikan simpulan dan refleksi serta belajar mandiri	4,00	4,00
3	Kegiatan Penutup	4,00	4,00
	Jumlah Skor	30,67	33
	Persentase	87,63	94,28
	Kategori	Sangat baik	Sangat baik

(Sumber: data penelitian tahun 2022)

Tabel 2 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran di kelas oleh guru yaitu siklus I memperoleh skor 87,63 kategori sangat baik menjadi 94,28 kategori sangat baik. Hasil penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu tentang penggunaan model dan media pembelajaran dalam

meningkatkan kualitas keterlaksanaan pembelajaran dikelas (Fikriyah dkk., 2015; Muzzilawati dkk., 2017; Yuliana dkk., 2021)

Penerapan *History Guide Project* berbantuan media Seri Petualangan Janus dalam pembelajaran IPS materi tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan pada kelas VIIIA pada tiap akhir siklus dilakukan tes hasil belajar kognitif. Berikut hasil dari tes yang pada tiap akhir siklus.

Tabel 3 Hasil Belajar Kognitif Siswa

No	Hasil Tes	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai rata-rata kelas	80,96	85,48
2.	Jumlah Siswa Tuntas	23	26
3.	Persentase tuntas	74,19%	83,87%

(Sumber: data penelitian tahun 2022)

Tabel 3 menunjukkan bahwa dalam penerapan *History Guide Project* berbantuan media Seri Petualangan Janus dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Pada siklus I nilai rata-rata 80,96, namun karena ketuntasan klasikal masih dibawah 80% maka dilanjutkan siklus II. Pada siklus nilai rata-rata meningkat menjadi 85,48 dengan ketuntasan klasikal juga meningkat menjadi menjadi 83,87%.

Dari data hasil belajar di atas, diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran yang berlandaskan berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Lestari, 2019; Nopiana dkk., 2017; Saerozi, 2017; Sutrisna dkk., 2019) Selain itu berdasarkan analisis hasil tes belajar kognitif siswa juga mengalami peningkatan terkait kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal berbasis (Anggiehla dkk., 2019; Mekarsari & Suprijono, 2017; Mulyana dkk., 2022; Yuliana dkk., 2021)

Dalam Penerapan *History Guide Project* berbantuan media Seri Petualangan Janus materi tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan juga diperoleh data aktivitas belajar siswa. Berikut data aktivitas siswa di kelas pada tiap siklus.

Tabel. 4 Aktivitas Siswa

No	Aspek	Siklus I	Siklus II
1.	Tanggung jawab	4,00	4,50
2.	Toleransi	4,56	5,00
3.	Memilih informasi yang benar	3,61	4,33
4.	Kerja sama	4,00	4,33
Skor total		16,17	18,17
Persentase		80,83	90,83%
Kategori		Sangat baik	Sangat baik

(Sumber: data penelitian tahun 2022)

Tabel 4 menunjukkan bahwa penerapan *History Guide Project* berbantuan media Seri Petualangan Janus dapat meningkatkan kualitas aktivitas siswa di kelas. Kualitas tersebut meliputi aspek tanggung jawab, toleransi, memilih informasi dengan benar, dan kerja sama. Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh kategori sangat baik dengan skor 80,83% meningkat pada siklus II dengan skor 90,83% kategori sangat baik.

Penggunaan *History Guide Project* berbantuan media Seri petualangan Janus yang berlandaskan teori belajar Vygotsky menunjukkan bahwa melalui teknik *scaffolding* yang tepat dapat meningkatkan kualitas aktivitas siswa pada tiap pertemuan. Dengan bantuan guru selama penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kualitas aktivitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas (Jusita, 2019; Kusadi dkk., 2020; Mananeke & Warouw, 2021; Rodliyatini dkk., 2017)

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan *History Guide Project* berbantuan media Seri Petualangan Janus mengikuti *Classroom Action Research* yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua

siklus. Dalam penerapannya terjadi peningkatan kualitas pembelajaran oleh guru di kelas yaitu siklus I kategori sangat baik dengan skor 87,63% dan siklus II kategori sangat baik meningkat menjadi 94,28%. Hasil belajar siswa aspek kognitif menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu pada siklus I 80,96 menjadi 85,48 di siklus II. Selain itu juga terjadi peningkatan ketuntasan klasikal kelas dari 74,19% pada siklus I menjadi 83,87% di siklus II. Kualitas aktivitas siswa juga mengalami peningkatan yaitu siklus I 80,83% meningkat pada siklus II 90,83%, keduanya dalam kategori sangat baik. Penerapan Penerapan *History Guide Project* berbantuan media Seri Petualangan Janus efektif meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas oleh guru, hasil belajar kognitif, dan kualitas aktivitas siswa selama pembelajaran. Berdasarkan hasil implementasi tersebut maka selanjutnya kombinasi model dan media pembelajaran dapat dikembangkan pada materi IPS yang lain sebagai salah satu alternatif pembelajaran.

PUSTAKA ACUAN

- Anggiehla, A., Misdalina, & Nuranisa. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Peserta Didik Kelas XI IPS Di SMA N 1 Talang Ubi Kabupaten Palu. *Jurnal Harmony*, 4(1), 33-38.
- Baidowi, A., Sumarmi, & Amirudin, A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(1), 48-58.
- Fikriyah, M., Indrawati, & Gani, A. A. (2015). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Disertai Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Fisika Di SMAN 4 Jember. *Jurnal pembelajaran fisika*, 4(2), 181-186.
- Hopkins, D. (2011). *Panduan Guru: Penelitian Tindakan Kelas* (A. Fawaid, Ed.). Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Jusita, M. L. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(2), 90-95. <https://doi.org/10.17977/um022v4i22019p90>
- Lestari, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Ar-Rahman Misriadi Desa Stabat Lama Langkat. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu*, 1(1), 13-23.
- Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif. *Thinking Skill and Creativity Journal*, 3(1), 18-27.
- Mananeke, C. A. L., & Warouw, Z. W. M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Gerak Pada Tumbuhan. *SCIENING: Science Learning Journal*, 2(2), 75-81.
- Mekarsari, R. D., & Suprijono, A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri Kabuh, Jombang. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 7(3).
- Mulyana, E., Suherman, A., Widayani, T., & Supriatna, A. (2022). Implementasi Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Sosial Khatulistiwa: *Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 25-32.
- Muzzilawati, S., Nuraeni, A., & Hanifah, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbantuan Media Potret Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2101-2110.
- Nopiana, E., Siswanto, & Sulistiasih. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar IPS. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(10), 1-10.
- Rodliyatin, S., Subiki, & Hariyanto, A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Terhadap Hasil dan Aktivitas Belajar Fisika Siswa (Studi pada Materi Fluida di SMK Negeri 2 Jember). *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(4), 404-411.
- Saerozi. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berorientasi Ecopreneurship dan Motivasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pengelasan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 17(1), 43-49.
- Schunk, D. H. (2012). *Teori-Teori Pembelajaran-Perspektif Pendidikan* (Keenam). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setiadi, M. E., & Ghofur, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android dengan Pendekatan Kontesktual pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(3), 291-307.
- Setyowati, D., & Tjipto Subroto, W. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 4(2), 715-725. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2019). Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Adat dan Budaya*, 1(2), 84-93.
- Utami, N., Gimin, & Riadi, RM. (2022). Pengaruh Media Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 15 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15815-15823.
- Widiastika, M. A., Hendrapipta, N., & Syachruji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47-64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>
- Wulandari, D. A., Murnomo, A., Wibawanto, H., & Suryanto, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(5), 577-584. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20196994>
- Yuliana, L. M., Umi, S., & Widjaja, M. (2021). Implementasi pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) untuk peningkatan high order thinking skills siswa sma pada pembelajaran ekonomi. *Bisnis dan Pendidikan*, 1(12), 1195-1207. <https://doi.org/10.17977/um066v1i122021p1195-1207>
- Yuliani, A. R. (2017). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android Sebagai Sumber Belajar IPS pada Materi Kelangkaan Sumber Daya dan Kebutuhan Manusia. *Journal Social Studies*, 6(2), 114-128.