

Peningkatan Hasil Belajar Desain Komunikasi Visual melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Tondano

Gloria Kumolontang¹, Olivia Eunike Selvie Liando², Johan Reimon Batmetan³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado

Correspondent Author :

kumolontanggloria@gmail.com

Abstract — This research aims to evaluate the level of success in better learning outcomes by implementing the Project Based Learning Model for class The PTK (Classroom Action Research) method is used to facilitate the process of improving student learning outcomes. Data is collected through pretest and posttest in each learning cycle. The results of data analysis showed that initially, the average pretest score was 71.71 with a pretest success percentage of 39%. However, after implementing the Project Based Learning Model, there was an increase in the average score in cycle I to 77.92, showing that the success of cycle I reached 71%. In cycle II, there was an increase in the average score to 79.77 with a success percentage in cycle II of 87%. The indicator of success in this research is class success of at least 80% Complete, which was achieved in the second cycle. These results prove that the implementation of the Project Based Learning Model has an effect in improving the learning outcomes of DKV students at SMK Negeri 1 Tondano, so that they meet the predetermined indicators of success. This research makes an important contribution to efforts to develop learning models that can produce the desired level of learning success.

Keyword — Project Based Learning Model, Learning Outcomes, Visual Communication Design.

Abstrak — Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan hasil belajar yang lebih baik dengan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 1 Tondano yang sebelumnya belum tercapainya KKM (Kriteria Keberhasilan Minimal). Metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dipakai dalam memfasilitasi proses peningkatan hasil belajar siswa. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest di setiap siklus pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pada awalnya, nilai rata-rata pretest adalah 71,71 dengan persentase keberhasilan pretest sebesar 39%. Namun, setelah penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek, terjadi kenaikan nilai rata-rata pada siklus I menjadi 77,92 dengan menunjukkan keberhasilan siklus I mencapai 71%. Pada siklus II, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 79,77 dengan presentase keberhasilan siklus II sebesar 87%. Indikator keberhasilan di dalam penelitian ini adalah keberhasilan kelas minimal 80% Tuntas, yang berhasil tercapai pada siklus kedua. Hasil ini membuktikan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa DKV di SMK Negeri 1 Tondano, sehingga memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Penelitian ini memberikan sumbangan penting dalam

upaya pengembangan model pembelajaran yang dapat menghasilkan tingkat keberhasilan belajar yang diinginkan.

Kata kunci — Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Hasil Belajar, Desain Komunikasi Visual.

I. PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia kini dihadapkan dengan berbagai persoalan yang harus segera diselesaikan. Pendidikan di Indonesia wajib ditata sebaik mungkin dengan tetap mengedepankan dan memperhatikan keperluan peserta didik sebagai generasi yang mampu bersaing di era globalisasi yang berkembang pesat.

Banyak hal yang dilakukan agar taraf pendidikan di Indonesia dapat meningkat, seperti meningkatkan jumlah guru yang berkualitas, serta menggunakan insentif dan penghargaan untuk mendorong guru melaksanakan pekerjaannya secara lebih efisien dan efektif dibandingkan sebelumnya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dirancang khusus untuk melatih siswa yang mempunyai keterampilan, kemampuan, dan pengetahuan di bidangnya. Hasilnya, siswa yang telah menyelesaikan atau sedang bersekolah di SMK akan dapat menerapkan keterampilan dan pengetahuan tersebut untuk pekerjaan mereka di masa depan. Pendidikan di SMK diharuskan dapat meningkatkan kemampuan para pelajar, agar mereka memiliki potensi dan kemampuan diri mereka secara sejalan. Sehingga, pendidikan di SMK berguna untuk menciptakan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin mengalami peningkatan yang akurat.

Keberhasilan pendidikan dalam proses belajar mengajar diukur dari tercapainya hasil belajar yang didapat oleh siswa di sekolah tersebut. Penilaian proses pendidikan didasarkan pada hasil belajar yang dicapai atau diterima siswa di sekolah. Penggunaan model pengajaran ialah faktor yang memberikan dampak pada nilai belajar siswa.

Proses belajar mengajar kurang kreatif dapat menciptakan suasana menjadi bosan, sehingga tidak adanya hubungan komunikatif atau timbal balik antara dirinya dengan gurunya maupun antara dirinya dengan siswa lainnya. Hal ini dapat menyebabkan siswa tidak dapat menerapkan apa yang telah dipelajarinya dengan baik sehingga dapat mengganggu dan tidak meningkatkan nilai belajar yang di dapat siswa.

Hal ini bisa di lihat dari masih kurangnya nilai belajar siswa dalam mengikuti mapel Desain Komunikasi Visual di

SMK Negeri 1 Tondano karena pendekatan pembelajaran yang dipilih belum efektif, sehingga nilai pada mata pelajaran DKV masih di bawah KKM karena guru menerapkan strategi pembelajaran yang membuat siswa kurang tertarik dan lebih cepat bosan dalam belajar. Di SMK Negeri 1 Tondano, Kriteria Keberhasilan Minimal (KKM) adalah 75 dan banyak siswa belum memenuhinya.

Sebuah teknik yang dikenal sebagai "pembelajaran berbasis proyek" membimbing siswa menuju proses kerja yang mengembangkan. Tujuan dari pendekatan pembelajaran berbasis proyek adalah untuk membuat siswa terlibat dalam tugas-tugas yang bermakna seperti pemecahan masalah, yang mengarah pada produksi produk akhir (barang atau jasa). Karena pembelajaran berbasis proyek mengharuskan siswa untuk memperoleh keterampilan selain pengetahuan, maka pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan pada mata kuliah produktif yang diajarkan di lembaga kejuruan, seperti Desain Komunikasi Visual.

Bidang ilmu desain yang dikenal sebagai "desain komunikasi visual" mengkaji ekspresi kreatif, media, dan konsep komunikasi yang menggunakan isyarat visual seperti bentuk atau komponen untuk mengkomunikasikan ide. Salah satu disiplin ilmu yang lebih produktif di sekolah kejuruan adalah Desain Komunikasi Visual, yang mengharuskan siswa menyelesaikan suatu proyek untuk menciptakan suatu produk. Faktanya, banyak siswa yang gagal memahami materi yang dibahas dalam Desain Komunikasi Visual. SMK Negeri 1 Sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan, Tondano telah menyediakan materi pembelajaran dalam bentuk buku dan modul pembelajaran. Namun, penggunaan buku dan modul tidak akan bermanfaat jika tidak diberikan instruksi, panduan, atau proyek yang jelas untuk diselesaikan.

Untuk mewujudkan lingkungan belajar yang mendorong dan menuntut siswa menjadi aktif dan tidak merasa bosan sepanjang proses pembelajaran dan menjadikan siswa akan lebih ikut serta dalam mempelajari semua informasi yang ditawarkan. Pembelajaran berbasis proyek, menurut (Daryanto, 2009), adalah metode pengajaran yang memungkinkan siswa berpikir bebas tentang materi pelajaran, sumber pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dimaksudkan. Berdasarkan pengertian dari Boss dan Kraus, Model pembelajaran berbasis proyek merupakan jenis pembelajaran yang menekankan pada siswa menerapkan pengetahuannya saat mengerjakan suatu proyek dan mengatasi berbagai tantangan.

II. KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

Hasil belajar secara umum mengacu pada perilaku dan keterampilan umum yang diperoleh siswa setelah belajar. Ketiga dimensi hasil belajar tersebut adalah ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Menurut (Sanjaya, 2011) hasil belajar adalah derajat kemahiran yang dicapai siswa ketika mengikuti pengajaran dan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Hasil belajar merujuk pada seluruh kemampuan dan pengetahuan yang diperoleh selama proses pendidikan di sekolah, yang diukur dan dievaluasi melalui penilaian hasil belajar (Sudjana, 2009). Hasil dari belajar diklasifikasikan menjadi tiga domain besar oleh Benjamin Bloom, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotorik, dan domain tersebut digunakan dalam sistem pendidikan nasional untuk merumuskan tujuan kurikuler dan instruksional.

B. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

(Mulyasa, 2019) menegaskan bahwa pembelajaran harus dipusatkan pada gagasan yang mendasar pada suatu mata pelajaran, mengikut sertakan para siswa dalam penyelesaian masalah dan tugas proyek, serta menciptakan kebebasan bagi siswa agar dikerjakan secara mandiri membangun pengetahuannya sendiri dan dapat menghasilkan produk nyata.

Pembelajaran berbasis proyek biasanya dievaluasi berdasarkan produk akhir siswa, yang memerlukan pengetahuan dan kemampuan tertentu yang harus mereka peroleh. Mereka merancang barang, melakukan penelitian terhadap subjeknya, dan menyusun strategi untuk manajemen produk. Setelah itu, siswa mulai mengerjakan proyek tersebut, menyelesaikan segala kesulitan yang muncul selama produksi dan menyelesaikan hasil akhir. Idealnya, siswa diberikan waktu untuk menilai hasil karyanya, dan bebas memanfaatkan barang-barang yang dihasilkannya (Fatma, 2021).

C. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah praktik menciptakan pesan atau informasi menggunakan elemen visual misalnya gambar, grafik, dan teks untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens. Tujuannya adalah untuk membuat komunikasi yang jelas, menarik, dan mudah dipahami, baik dalam bentuk cetak maupun digital, (Rahayu et al., 2021)

Secara keseluruhan, Desain Komunikasi Visual merupakan bidang yang penting dalam dunia komunikasi modern, membantu menyampaikan pesan dengan efektif melalui elemen-elemen visual yang menarik dan relevan.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang pertama kali dipaparkan oleh Arikunto (2010). Penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian tindakan karena fokusnya adalah menemukan solusi untuk permasalahan pembelajaran di dalam kelas. Penelitian yang dilakukan juga bersifat deskriptif karena tujuannya adalah untuk menceritakan suatu teknik pembelajaran yang diterapkan dengan harapan dapat meningkatkan tingkat partisipasi siswa dan hasil belajar mereka secara signifikan. Subjek yang diambil pada penelitian ini ialah siswa dari kelas

X DKV SMK Negeri 1 Tondano yang memiliki 31 siswa diantaranya 7 siswa perempuan dan 24 siswa laki-laki.

A. Teknik Analisis Data

Mata pelajaran DKV Di SMK Negeri 1 Tondano, keberhasilan minimal (KKM) untuk kelas X adalah:

- Dikatakan tuntas atau berhasil, jika Skor nilai ≥ 75
- Dikatakan belum tuntas, jika Skor nilai < 75

Berikut ini merupakan rumus yang dipakai:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Hasil Nilai Belajar (%)

F = Frekuensi Jumlah Siswa Yang Tuntas

N = Jumlah Siswa

B. Kriteria Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat diukur dengan sangat baik jika mencapai indikator tertentu, seperti jika persentase keberhasilan siswa mencapai 80% atau lebih.

Tabel 1. Konversi Kriteria Keberhasilan

No	Tingkat rata-rata hasil belajar	Kategori
1	80% - 100%	Sangat baik
2	70% - 79%	Baik
3	60% - 69%	Cukup
4	50% - 59%	Kurang
5	0% - 49%	Sangat Kurang

(Suharsimi Arikunto, 2010)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal merupakan kondisi sebelum diberikan model pembelajaran berbasis proyek, untuk mengetahuinya diberikan sebuah test awal atau Pre-Test. Dari 31 siswa yang terlibat sebagai subyek penelitian, masih banyak yang tidak memenuhi tingkat keberhasilan belajar yang diinginkan. Masih ada sebagian besar siswa yang memerlukan bantuan ekstra untuk mencapai hasil belajar yang memadai pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual. Hasil Pre-Test dilihat pada table 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Pretest

No	Nama	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	RESPONDEN 1	70		V
2	RESPONDEN 2	70		V
3	RESPONDEN 3	80	V	
4	RESPONDEN 4	80	V	
5	RESPONDEN 5	70		V
6	RESPONDEN 6	70		V
7	RESPONDEN 7	80	V	

8	RESPONDEN 8	80	V	
9	RESPONDEN 9	70		V
10	RESPONDEN 10	80	V	
11	RESPONDEN 11	60		V
12	RESPONDEN 12	70		V
13	RESPONDEN 13	60		V
14	RESPONDEN 14	70		V
15	RESPONDEN 15	60		V
16	RESPONDEN 16	70		V
17	RESPONDEN 17	70		V
18	RESPONDEN 18	60		V
19	RESPONDEN 19	80	V	
20	RESPONDEN 20	70		V
21	RESPONDEN 21	60		V
22	RESPONDEN 22	80	V	
23	RESPONDEN 23	70		V
24	RESPONDEN 24	50		V
25	RESPONDEN 25	80	V	
26	RESPONDEN 26	80	V	
27	RESPONDEN 27	80	V	
28	RESPONDEN 29	70		V
29	RESPONDEN 30	80	V	
30	RESPONDEN 31	60		V
31	RESPONDEN 32	80	TV	
Jumlah Nilai		2210		
Nilai Rata-Rata		71.71		
Jumlah Siswa Tuntas		12		
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		19		
Persentase Siswa Tuntas		39%		
Persentase Siswa Tidak Tuntas		61%		

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{12}{31} \times 100\% = 39\%$$

Tabel 3. Perencanaan Proyek Siklus 1

Pertemuan	Materi/Proyek	Alokasi Waktu
1	Teknik Foto Portrait dan Landscape	2 x 90 Menit
2		
3	Teknik Lighting	2 x 90 Menit
4		
TEST Akhir Siklus 1	Teknik Makrofotografi	90 Menit

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus 1

NAMA SISWA	TUGAS PROYEK 1	TUGAS PROYEK 2	NILAI RATA-RATA PROYEK 1,2	NILAI TEST AKHIR SIKLUS 1	NILAI HASIL BELAJAR	KET
RESPONDEN 1	70	80	75	80	77.5	T

RESPONDEN 2	80	70	75	80	77.5	T
RESPONDEN 3	80	80	80	90	85	T
RESPONDEN 4	90	80	85	70	77.5	T
RESPONDEN 5	80	80	80	80	80	T
RESPONDEN 6	80	80	80	80	80	T
RESPONDEN 7	80	80	80	90	85	T
RESPONDEN 8	80	70	75	90	82.5	T
RESPONDEN 9	80	70	75	75	75	TT
RESPONDEN 10	80	90	85	80	82.5	T
RESPONDEN 11	80	80	80	80	80	T
RESPONDEN 12	70	80	75	70	72.5	TT
RESPONDEN 13	90	70	80	80	80	T
RESPONDEN 14	70	70	70	70	70	TT
RESPONDEN 15	80	70	75	80	77.5	T
RESPONDEN 16	80	70	75	90	82.5	T
RESPONDEN 17	80	80	80	80	80	T
RESPONDEN 18	70	70	70	70	70	TT
RESPONDEN 19	70	80	75	70	72.5	TT
RESPONDEN 20	80	70	75	70	72.5	TT
RESPONDEN 21	80	80	80	80	80	T
RESPONDEN 22	70	80	75	70	72.5	TT
RESPONDEN 23	80	80	80	80	80	T
RESPONDEN 24	70	80	75	70	72.5	TT
RESPONDEN 25	80	80	80	80	80	T
RESPONDEN 26	80	70	75	70	72.5	TT
RESPONDEN 27	80	70	75	90	82.5	T

RESPONDEN 29	70	90	80	80	80	T
RESPONDEN 30	80	90	85	70	77.5	T
RESPONDEN 31	70	80	75	70	72.5	TT
RESPONDEN 32	80	80	80	80	80	T
Jumlah Siswa		31				
Nilai Rata-Rata		77.92				
Nilai Tertinggi		85				
Nilai Terendah		70				
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		9				
Jumlah Siswa Tuntas		22				
Persentase Tidak Tuntas		29%				
Persentase Tuntas		71%				

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad P = \frac{22}{31} \times 100\% = 71\%$$

Sesudah peneliti melakukan refleksi didapat pada siklus pertama banyak siswa yang tidak tuntas bahkan belum mencapai standart ketuntasan, sehingga dilanjutkan ke siklus ke dua.

Tabel 5. Perencanaan Proyek Siklus II

Pertemuan	Materi/Proyek	Alokasi Waktu
1	Angel Kamera	2 x 90 Menit
2		
3	Teknik Audio Dubbing	2 x 90 Menit
4		
TEST Akhir Siklus II	Video Dokumenter	90 Menit

Tabel 6. Hasil Belajar Siklus II

NAMA SISWA	TUGAS PROYEK 1	TUGAS PROYEK 2	NILAI RATA-RATA PROYEK 1,2	NILAI TEST AKHIR SIKLUS 1	NILAI HASIL BELAJAR	KET
RESPONDEN 1	80	80	80	90	85	T
RESPONDEN 2	80	90	85	80	82.5	T
RESPONDEN 3	80	90	85	90	87.5	T
RESPONDEN 4	90	80	85	70	77.5	T
RESPONDEN 5	80	80	80	80	80	T
RESPONDEN 6	90	80	85	80	82.5	T

RESPONDEN 7	80	80	80	80	80	T
RESPONDEN 8	80	70	75	90	82.5	T
RESPONDEN 9	80	80	80	80	80	T
RESPONDEN 10	80	90	85	80	82.5	T
RESPONDEN 11	80	80	80	80	80	T
RESPONDEN 12	80	70	75	70	72.5	TT
RESPONDEN 13	90	70	80	90	85	T
RESPONDEN 14	70	80	75	70	72.5	TT
RESPONDEN 15	80	70	75	80	77.5	T
RESPONDEN 16	80	70	75	90	82.5	T
RESPONDEN 17	80	80	80	80	80	T
RESPONDEN 18	70	80	75	70	72.5	TT
RESPONDEN 19	80	80	80	90	85	T
RESPONDEN 20	90	70	80	80	80	T
RESPONDEN 21	80	80	80	80	80	T
RESPONDEN 22	90	80	85	70	77.5	T
RESPONDEN 23	80	80	80	80	80	T
RESPONDEN 24	70	80	75	70	72.5	TT
RESPONDEN 25	80	80	80	80	80	T
RESPONDEN 26	80	90	85	70	77.5	T
RESPONDEN 27	80	70	75	90	82.5	T
RESPONDEN 29	70	90	80	80	80	T
RESPONDEN 30	80	90	85	70	77.5	T
RESPONDEN 31	90	80	85	70	77.5	T

RESPONDEN 32	80	80	80	80	80	T
Jumlah Siswa		31				
Nilai Rata-Rata		79.77				
Nilai Tertinggi		87.5				
Nilai Terendah		72.5				
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		4				
Jumlah Siswa Tuntas		27				
Persentase Tidak Tuntas		13%				
Persentase Tuntas		87%				

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad P = \frac{27}{31} \times 100\% = 87\%$$

Setelah peneliti melanjutkan pada siklus ke dua didapati banyak siswa yang mencapai standar ketuntasan dalam pembelajaran ini dengan presentase keberhasilan 87%..

V. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan Peningkatan hasil belajar Desain Komunikasi Visual melalui model pembelajaran berbasis proyek pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Tondano. Hasil Tes pada tabel menunjukkan kenaikan rata - rata nilai siswa di Tes Awal ke Siklus I dan Siklus II. Dalam tes awal siswa dengan nilai rata - rata 71,71 dan hanya 14 dari 35 siswa yang lulus tes, artinya persentase sekitar 39 %. Selanjutnya di siklus pertama, hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi rata - rata 77,92 dan siswa tuntas 25 sehingga terjadi peningkatan persentase keberhasilan menjadi 71 %. Pada siklus kedua, ada peningkatan yang lebih signifikan, dengan rata - rata 79,77 dan total 27 siswa lulus yang terdaftar, sehingga menghasilkan tingkat retensi lebih jauh 87 %. Pemanfaatan paradigma pembelajaran berbasis proyek sangat berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan meningkatkan pengetahuan siswa pada materi pelajaran yang mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks nyata, dan menghasilkan persentase keberhasilan yang lebih tinggi. Penelitian ini menegaskan bahwa mata pelajaran DKV di kelas X SMK Negeri 1 Tondano dapat dihasilkan dengan efektif menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Model ini membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih mendalam, meningkatkan hasil belajar, dan mempersiapkan mereka untuk sukses di bidang desain komunikasi visual.

DAFTAR ACUAN

- Arikunto, S. (2010). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2016). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Clark, R. (2002). Six principles of effective e-Learning: What works and why. Francisco: Pfeiffer.

-
- Fatma, H. (2021). Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran bioteknologi dengan pjbl berbasis STEAM. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 7–14.
- Kurniawati, Dyah. (2015). *Pembelajaran Berbasis Proyek: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Jakarta: PT Indeks.
- Mulyasa, E. (2007). *Menjadi Guru Profesional menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2019). *Menjadi guru profesional; menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*.
- Purwanto, R. (2011). Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada Kompetensi sistem koordinasi melalui metode Pembelajaran teaching game team terhadap siswa kelas XI IPA SMA Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 1(1), 1–14.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Raharjo, H. T. (2012). *Desain Komunikasi Visual: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahayu, R., Primarni, A., & Mustaqim, I. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar PAI di SMPI Al-Istiqomah Cipayung-Depok: *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 81–103.
- Riyanto, B. (2018). *Teknik Pengambilan Gambar pada Videografi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rosinda, Y. (2016). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan Penetapannya dalam Proses Pembelajaran di Kelas*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Sagala, Syaiful. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sulisworo, D., & Nursulistiyo, E. (2018). *Panduan pelatihan mobile cooperative learning*. Deepublish.
- Sulisworo, Dwi. (2018). *Pembelajaran Berbasis Proyek: Implementasi, Manfaat, dan Tantangan*. Yogyakarta: Deepublis
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.