

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN PJBL (*PROJECT BASED LEARNING*) DENGAN MEDIA PPT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA JURUSAN TEKNIK PEMESINAN DI SMKN 3 SURABAYA

Febri Ainun Rahman

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : febri.20029@mhs.unesa.ac.id

Yunus

Jurusan Teknik Mesin, Fakultas teknik, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : yunus@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan perangkat pembelajaran yang digunakan dan menganalisis keefektifan hasil belajar dengan penggunaan model pembelajaran Project based learning (PJBL) berbantuan media PPT Interaktif pada mata pelajaran Teknik pemesinan Frais kelas XI TPM 2 SMK Negeri 3 Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan jenis Pre-experimental design. Populasi seluruh siswa kelas XI TPM SMKN 3 Surabaya. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI TPM 2 SMKN 3 Surabaya dengan jumlah 33 siswa. Hasil validasi instrument berupa validasi media, butir soal, dan modul pembelajaran didapatkan hasil yang layak sehingga dapat digunakan untuk penelitian. Hasil perhitungan N-Gain skor memperoleh nilai 0.67 kriteria sedang, sehingga dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*) dengan media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa pada jurusan Teknik pemesinan di SMKN 3 Surabaya cukup efektif.

Kata Kunci: *Model PJBL, Media Pembelajaran, Powerpoint Interaktif, Hasil Belajar.*

Abstract

This research aims to analyze the feasibility of the learning tools used and analyze the effectiveness of learning outcomes using the Project Based Learning (PJBL) learning model assisted by Interactive PPT media in the Milling Machining Engineering subject class XI TPM 2 SMK Negeri 3 Surabaya. The type of research used is pre-experimental design. The population is all students in class XI TPM SMKN 3 Surabaya. The sample in this research was class XI TPM 2 SMKN 3 Surabaya students with a total of 33 students. The results of instrument validation in the form of media validation, question items and learning modules obtained decent results so that they can be used for research. The results of the N-Gain score calculation obtained a value of 0.67 as a medium criterion, so it can be concluded that the use of the PJBL (Project Based Learning) learning model with interactive PowerPoint media on student learning outcomes in the Mechanical Engineering department at SMKN 3 Surabaya is quite effective.

Keywords: *PJBL Model, Learning Media, Interactive Powerpoint, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang menengah sebagai kelanjutan dari SMP. Tujuan sekolah kejuruan adalah mempersiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja sesuai dengan bidang kompetensi yang diperolehnya. Secara umum, tujuan lain dari organisasi sekolah profesi adalah untuk membekali lulusan dengan keterampilan yang akan berguna dalam karir dan kehidupan kerja (Kadek dkk, 2016).

Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), siswa tidak hanya diajarkan ilmu saja, tetapi juga keterampilan yang dapat menunjang ilmu tersebut. Siswa akan membutuhkan keterampilan kreativitas dan inovasi untuk memenuhi tantangan masyarakat masa depan (Cahyani

dkk, 2020). Kreativitas merupakan salah satu soft skill yang berupa suatu kemampuan yang dikaitkan dengan suatu pendekatan dalam memecahkan suatu masalah, baik berupa perilaku, pendekatan, maupun suatu inovasi yang benar-benar baru.

Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), siswa tidak hanya diajarkan ilmu saja, tetapi juga keterampilan yang dapat menunjang ilmu tersebut. Siswa akan membutuhkan keterampilan kreativitas dan inovasi untuk memenuhi tantangan masyarakat masa depan (Cahyani dkk, 2020). Kreativitas merupakan salah satu soft skill yang berupa suatu kemampuan yang dikaitkan dengan suatu pendekatan dalam memecahkan suatu masalah, baik berupa perilaku, pendekatan, maupun suatu inovasi yang benar-benar baru. Sebagai pilar penyiapan generasi muda, pendidik dapat menginspirasi siswa dengan

memposisikan mereka sebagai agen pembelajaran, bukan objek pembelajaran. Peran pendidik harus mampu berkomunikasi dan berperan sebagai fasilitator terhadap apa yang dibutuhkan siswa untuk mengembangkan potensinya. Selain itu, paradigma pembelajaran berubah dari siswa belajar secara individu dan beralih ke kelompok untuk menyelesaikan soal. Proses pemecahan masalah dapat dilakukan melalui proyek yang dapat dilaksanakan secara bersama-sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Guru harus memiliki strategi dalam belajar mengajar agar siswa dapat belajar secara optimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Salah satu strategi tersebut adalah ketepatan menggunakan model pembelajaran, oleh karena itu guru harus menguasai berbagai model pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam aktivitas dunia nyata. PjBL dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang perlu diselidiki dan dipahami oleh siswa (Farid dan Pramukantoro, 2013).

Peran guru dalam proses pembelajaran begitu dominan sehingga siswa hanya menjadi pendengar yang pasif saja. Dialog seperti siswa bertanya, jarang sekali terjadi. Apabila suatu mata pelajaran sulit dipelajari maka dapat mempengaruhi hasil belajar. Berdasarkan hasil observasi di SMKN 3 Surabaya yang menghasilkan kesimpulan bahwa SMKN 3 Surabaya menerapkan kurikulum merdeka untuk kelas X dan XI atau Fase E dan F sedangkan untuk kelas XII masih menggunakan kurikulum 2013 dengan menerapkan metode pembelajaran ceramah. Metode ceramah merupakan metode konvensional yang paling umum digunakan. Dengan cara penyampaian informasi ataupun materi mengenai pokok permasalahan secara lisan. Metode ceramah ini termasuk metode yang mudah dilakukan dan juga guru lebih mudah mengontrol kondisi kelas.

Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari siswa itu sendiri, siswa mengalami rasa bosan ketika mengikuti pembelajaran, kurang aktif dan interaktif dalam pembelajaran, serta kurang bimbingan orang tua dalam pembelajaran di rumah, siswa cenderung jarang belajar. Ada pula faktor eksternal seperti lingkungan belajar yang kurang mendukung, media pembelajaran yang digunakan kurang menarik bagi siswa, dan proses pembelajaran terkesan membosankan bagi siswa. Dikarenakan permasalahan di atas, maka penulis mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran PJBL (Project Based Learning) Dengan Media PPT Interaktif

Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Jurusan Teknik Pemesinan DI SMKN 3 Surabaya”.

Kajian Teoritik

1. Model Pembelajaran PJBL

Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam aktivitas dunia nyata (Hanif Fajri, 2016). Sedangkan menurut Rani, (2021) Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengarahkan pembelajaran di kelas dengan memasukkan kerja proyek. Pekerjaan proyek adalah suatu bentuk pekerjaan yang melibatkan tugas-tugas kompleks berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang sangat sulit yang membimbing siswa untuk merancang, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan melaksanakan kegiatan.

2. Media PPT Interaktif

PowerPoint Interaktif adalah sebuah media yang dapat memudahkan pengguna untuk mengakses informasi dan pengetahuan dari media tersebut. Media PowerPoint Interaktif merupakan slide interaktif yang berisi materi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai presentasi media dalam pembelajaran.

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa (Nurrita, 2018).

METODE

Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik (Wahidmurni, 2017) Menurut Nugroho dalam (Ali, 2022) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang sistematis, terencana, dan terstruktur.

Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMK Negeri 3 Surabaya. Alamat : Jl. Ahmad Yani No.319, Dukuh

Menanggal, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234.

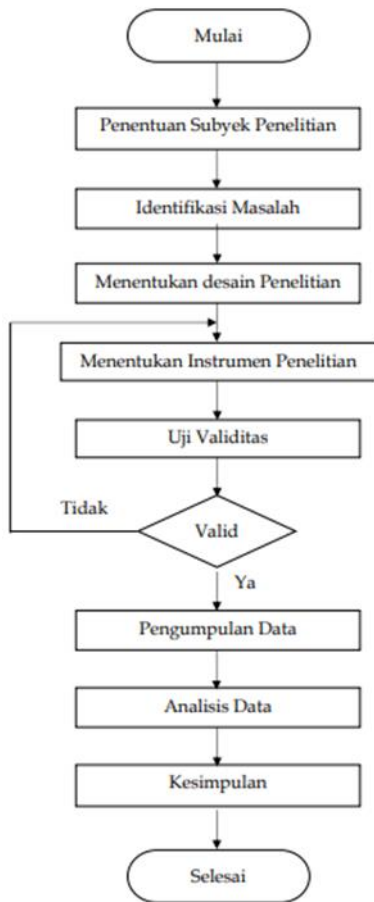
2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2023/2024 di SMK Negeri 3 Surabaya.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TPM 2 SMK Negeri 3 Surabaya yang berjumlah 33 siswa

Rancangan Penelitian



Gambar 1. Rancangan Penelitian

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penyimpulan data meliputi lembar soal pre-test dan post-tes memuat tentang pertanyaan mengenai materi yang ada pada media pembelajaran dan terdapat 10 soal pilihan ganda.

Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Validasi

Hasil validasi ini mengulas hasil penelitian dan pembahasan mencakup validasi instrumen yang terdiri dari (a) validasi modul ajar, (b) validasi media

powerpoint interaktif, (c) validasi butir soal (pretest-posttest).

Kelayakan instrument ini dinilai melalui validator yang terdiri dari 1 dosen dari Universitas Negeri Surabaya (UNESA) dan 2 guru dari SMKN 3 Surabaya. Setelah validator telah melakukan pengisian hasil validasi, nilai kriteria untuk setiap indikator akan dihitung dan hasil kriteria tersebut akan di klasifikasikan berdasarkan skala penilaian. Berikut rumus dan tabel kriteria penilainnya. Penilaian ini digunakan untuk validasi media, butir soal dan modul ajar. Hasil validasi dapat dihitung dan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor pengumpulan data}}{\text{Skor kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan :

Skor kriteria = skor tertinggi x jumlah aspek yang divalidasi x jumlah responden

Setelah dilakukan analisa pada kelayakan instrumen. Selanjutnya hasil analisa data akan dibandingkan dengan kriteria kelayakan berdasarkan kriteria persentase skor sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Persentase Skor Kelayakan Instrumen

Keterangan	Skor
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Sumber : Riduwan (dalam Sumantri dan Kholiq, 2020)

Berdasarkan analisis tersebut, suatu instrumen dapat dikatakan “Tidak Baik” apabila memiliki persentase 0%-20%, “Kurang Baik” apabila memiliki persentase 21%-40%, “Sedang” apabila memiliki persentase 41%-60%, “Baik” apabila memiliki persentase 61%-80%, dan “Sangat Baik” apabila memiliki persentase 81%-100%.

2. N-Gain

Pengujian N-Gain skor dilaksanakan untuk menilai keefektifan penerapan media pembelajaran dalam penelitian (Karianingsih, 2010). Uji N-Gain dilakukan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil pembelajaran kognitif siswa setelah menerima perlakuan. Data penilaian pre-test dan post-test menjadi acuan dalam menghitung N-Gain guna mengidentifikasi peningkatan yang terjadi setelah penelitian.

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Tabel 2. Klasifikasi Nilai N-Gain Skor

Nilai N-Gain	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

Sumber : (Karianingsih, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Instrumen

Sebelum diterapkan kepada murid pada saat kegiatan riset/penelitian, terlebih dahulu perangkat dan instrumen yang dikembangkan berupa modul ajar, media pembelajaran, dan butir soal divalidasi oleh validator. Berikut adalah verifikasi perangkat dan instrumen yang divalidasi dari para validator.

a. Validasi Modul Ajar

Pada instrument modul pembelajaran, penilaian ditinjau dari tiga aspek, yakni aspek format, aspek isi, dan aspek Bahasa. Berikut hasil validasi modul pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Modul

No.	Aspek yang Dinilai	P (%)	Keterangan
1.	Format	86	Sangat Baik
2.	Isi	90	Sangat Baik
3.	Bahasa	97	Sangat Baik
Rata-rata		91	Sangat Baik

b. Validasi Media Ajar

Pada instrument validasi media *powerpoint* interaktif, penilaian ditinjau dari tiga aspek, yakni aspek tampilan, aspek materi, dan aspek Bahasa. Berikut hasil validasi media.

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No.	Aspek yang Dinilai	P (%)	Keterangan
1.	Tampilan	95	Sangat Baik
2.	Materi	90	Sangat Baik
3.	Bahasa	88	Sangat Baik
Rata-rata		91	Sangat Baik

c. Validasi Butir Soal

Butir soal pada penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 10 butir. Pada instrument validasi butir soal (*pretest-posttest*) penilaian ditinjau dari 3 aspek, yakni aspek materi, konstruksi dan bahasa. Pada validasi butir soal mendapat masukan dari validator berupa tata tulis pilihan ganda sebaiknya diurutkan dari atas kebawah atau sebaliknya. Berikut hasil validasi butir soal (*pretest-posttest*).

Tabel 5. Hasil Validasi Butir Soal

No.	Aspek yang Dinilai	P (%)	Keterangan
1.	Materi	84	Sangat Baik
2.	Konstruksi	77	Baik
3.	Bahasa	95	Sangat Baik
Rata-rata		85	Sangat Baik

Rekapitulasi hasil analisis validasi instrument

Tabel 6. Hasil Analisis Instrumen

No.	Instrumen	Hasil (%)	Keterangan
1.	Modul Ajar	91	Sangat Baik
2.	Media Ajar	91	Sangat Baik
3.	Butir Soal	85	Sangat Baik
Rata-rata		89	Sangat Baik

Dari data yang telah disajikan, mean persentase kelayakan perangkat dan instrumen yang dikembangkan yakni sebesar 89%, masuk pada kategori "Sangat baik". Dengan dasar ini, perangkat dan instrumen yang dikembangkan layak dipergunakan dalam kegiatan penelitian

Analisis Hasil Belajar

Penelitian ini menggunakan desain penelitian yaitu kelompok eksperimen diberikan tes awal (*pre-test*) selanjutnya pemberian perlakuan berupa proses kegiatan belajar menggunakan media presentasi *power point* pada mata pelajaran teknik pemesinan frais kemudian dilakukan pengujian ulang (*post-test*) setelah kegiatan belajar dilakukan. Hasil tes inilah yang akan digunakan sebagai acuan untuk menarik kesimpulan pada akhir penelitian. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dilakukan perhitungan dengan N-Gain. Uji N-Gain dilakukan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil pembelajaran kognitif siswa setelah menerima perlakuan. Data penilaian *pre-test* dan *post-test* menjadi acuan dalam menghitung N-Gain guna mengidentifikasi peningkatan yang terjadi setelah penelitian.

Berikut analisis hasil belajar menggunakan N-Gain.

Tabel 7. Data Hasil Belajar Siswa

No	Pre-Test	Post-test	pos-pre	Skor ideal (100-pretest)	N-Gain score
1	40	70	30	60	0.50
2	50	80	30	50	0.60
3	70	90	20	30	0.67
4	70	90	20	30	0.67
5	70	90	20	30	0.67
6	40	70	30	60	0.50
7	50	80	30	50	0.60
8	70	90	20	30	0.67

9	50	80	30	50	0.60
10	70	90	20	30	0.67
11	80	100	20	20	1.00
12	60	90	30	40	0.75
13	50	80	30	50	0.60
14	50	80	30	50	0.60
15	80	90	10	20	0.50
16	50	80	30	50	0.60
17	80	100	20	20	1.00
18	70	90	20	30	0.67
19	60	80	20	40	0.50
20	50	70	20	50	0.40
21	60	80	20	40	0.50
22	80	100	20	20	1.00
23	40	60	20	60	0.33
24	80	100	20	20	1.00
25	60	80	20	40	0.50
26	40	70	30	60	0.50
27	60	80	20	40	0.50
28	80	100	20	20	1.00
29	70	90	20	30	0.67
30	60	80	20	40	0.50
31	60	90	30	40	0.75
32	70	90	20	30	0.67
33	80	100	20	20	1.00
R	63,89	85,56			0.67

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean
N-Gain Score	33	0.33	1.00	0.67

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain, memperoleh nilai rata-rata N-Gain untuk kelas eksperimen adalah 0.67 dan masuk dalam kriteria sedang. Dengan nilai N-Gain skor minimal sebesar 0.33 dan maksimal sebesar 1.00.

Pembahasan

1. Hasil Analisis Instrumen

Rekapitulasi hasil dari data validasi instrument berupa modul ajar, media, dan butir soal yang telah disajikan, mean persentase kelayakan perangkat dan instrumen yang dikembangkan yakni sebesar 89%, masuk pada kategori "Sangat baik". Dengan dasar ini, perangkat dan instrumen yang dikembangkan layak dipergunakan dalam kegiatan penelitian.

2. Hasil Uji N-Gain

Data yang diperoleh dari kegiatan pretest dan posttest berupa 10 soal pilihan ganda akan diolah menggunakan perhitungan N-Gain skor. Dari data hasil pretest dan posttest terdapat kenaikan yakni rata-rata hasil tes siswa dari 63.89 naik menjadi 85.56. Didukung oleh kelayakan instrumen berupa media, butir soal, dan modul ajar dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *project based learning* dengan berbantuan media PPT interaktif berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa dengan nilai N-Gain skor minimal sebesar 0.33 dan maksimal sebesar 1.00. Rata-rata hasil N-Gain skor memperoleh nilai 0.67 kriteria sedang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil validasi instrument berupa validasi modul ajar, validasi media, dan butir soal didapatkan hasil yang layak sehingga dapat digunakan untuk penelitian.
2. Didukung oleh kelayakan instrumen berupa modul ajar, media, dan butir soal dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *project based learning* dengan berbantuan media PPT interaktif berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa dengan nilai N-Gain skor minimal sebesar 0.33 dan maksimal sebesar 1.00. Rata-rata hasil N-Gain skor memperoleh nilai 0.67 kriteria sedang. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil dinyatakan efektif dalam pengaruh model pembelajaran *project based learning* dengan berbantuan media *powerpoint* Interaktif terhadap kemampuan kognitif siswa.

Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dapat digunakan pengajar dalam proses pembelajaran di sekolah, dikarenakan model pembelajaran PJBL merupakan salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran teknik pemesinan frais.
2. Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi tanpa harus bergantung pada

guru melalui proses pembelajaran yang telah diberikan.

3. Agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, maka diperlukan persiapan yang baik, baik dari peneliti, guru, dan peserta didik.
4. Penelitian ini diharapkan menjadi dasar untuk dilakukannya penelitian yang lain mengenai model pembelajaran *project based learning* dengan subjek yang berbeda. Oleh karena itu untuk peneliti selanjutnya yang akan meneliti dengan judul yang sama atau melakukan penelitian dengan model pembelajaran *project based learning* diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

REFLEKSI. Available at:
<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>.

Sumantri, K (2020) *PENGEMBANGAN ELS-3D (E-BOOK LITERASI SAINS BERBASIS 3D PAGE FLIP) PADA MATERI MOMENTUM DAN IMPULS.*

Wahidmurni (2017) *PEMAPARAN METODE PENELITIAN KUANTITATIF.*

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Mm. dkk. (2022) *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian, Education Journal.2022.*

Cahyani, A.E.M., Mayasari, T. and Sasono, M. (2020) 'Efektivitas E-Modul Project Based Learning Berintegrasi STEM Terhadap Kreativitas Siswa SMK', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(1), p. 15. Available at: <https://doi.org/10.20527/jipf.v4i1.1774>.

Farid, M. dan Pramukantoro, J.A. (2013) *PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR TEKNIK DIGITAL DI SMKN 2 SURABAYA.*

Hanif Fajri M (2016) 'MENINGKATKAN HASIL BELAJAR JARINGAN DASAR MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING) SISWA KELAS X TKJ 1 SMKN 1 BANGKINANG'.

Kadek, I. dkk. (2016) 'PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS PROJECT BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB KELAS X DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA', *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), p. 198.

Nurrita, T. (2018) *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA.*

Mirani, O. dkk. (2019) Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test.

Rani, H. (2021) *Penerapan Metode Project Based Learning pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar,*

