

Pemanfaatan Laptop Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas VIII C SMP N 9 Madiun

Abdul Rachman Mudzakir, Budiono, Ratna Puspa Darmawati

Universitas PGRI Madiun, Jl. Setia Budi No. 85, Kota Madiun 63118, Indonesia

SMP N 9 Madiun, Jl. Campur Sari No. 10, Kota Madiun 63129, Indonesia

Corresponding author, email: ppg.abdulmudzakir41@program.belajar.id

Kata kunci

Pemanfaatan Laptop
Meningkatkan Kreativitas Siswa
Pembelajaran Berbasis Proyek

Abstrak

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memanfaatkan laptop. Dilaksanakan melalui penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada mata pelajaran PPKn materi lembaga penyelenggara negara di kelas VIII C SMP N 9 Madiun. Latar belakang penelitian ini adalah kenyataan bahwa meskipun fasilitas laptop telah disediakan oleh Pemerintah Kota Madiun, penggunaannya oleh siswa masih kurang optimal dan cenderung digunakan untuk hiburan. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi untuk menilai efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa. Data dikumpulkan melalui hasil observasi yang melibatkan 30 siswa kelas VIII C. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan pemanfaatan laptop terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa. Antusias siswa dalam menyusun proyek, menghasilkan ide-ide inovatif, dan menyelesaikan masalah secara kreatif lebih tinggi dari sebelum dilaksanakan penelitian. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pemanfaatan teknologi dalam model pembelajaran berbasis proyek, sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PPKn. Selain itu, penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi guru, siswa, dan sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan teknologi secara berkelanjutan untuk mencapai tujuan pembelajaran lebih optimal.

1. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi informasi telah menjadi bagian yang sangat penting dalam proses pendidikan. Untuk itu, Pemerintah Kota Madiun telah melakukan upaya meningkatkan kualitas pendidikan dengan memberikan bantuan laptop kepada siswa SMP. Fasilitas laptop ini diharapkan mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran agar lebih optimal. Di tingkat pemerintahan pusat, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia telah menerbitkan Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum Merdeka, yang dirancang untuk memberikan fleksibilitas lebih besar dalam proses pembelajaran. Kurikulum ini mendorong pendekatan pembelajaran yang berpihak pada siswa, menyesuaikan kebutuhan siswa, kondisi sekolah serta memberikan siswa ruang yang lebih besar untuk mengembangkan berbagai kompetensi, termasuk kreativitas.

Namun, kenyataannya penggunaan laptop oleh siswa di Kelas VIII C SMP N 9 Madiun masih jauh dari yang diharapkan. Banyak siswa lebih sering menggunakan laptop mereka untuk bermain game, mengakses media sosial, atau hiburan lainnya daripada untuk keperluan pembelajaran. Hal ini mencerminkan kurangnya pemahaman siswa untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar meningkatkan kreativitas. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang memanfaatkan teknologi juga berkontribusi pada rendahnya kreativitas siswa, sehingga teknologi yang sudah disediakan tidak digunakan secara maksimal untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam pembelajaran PPKn, guru sering melakukan penilaian observatif dan asesmen diagnostik untuk memantau aktivitas dan keterlibatan siswa. Selama observasi, ditemukan bahwa sekitar 15 persen dari 30 siswa menggunakan laptop mereka bukan untuk fokus belajar, melainkan untuk mengakses game, media sosial, dan hiburan lainnya. Ini menunjukkan bahwa meskipun fasilitas teknologi sudah disediakan, penggunaannya belum optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah ini, solusi yang diusulkan adalah dengan menerapkan model Pembelajaran Berbasis Proyek yang memanfaatkan laptop secara efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Sugiyanto (2013) menjelaskan bahwa PjBL adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan menugaskan mereka untuk mengerjakan proyek yang kompleks dan relevan dengan kehidupan nyata. Penggunaan teknologi, seperti laptop, dalam PjBL dapat mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Penelitian oleh Rahmawati dan Fauziah (2022) mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam PjBL dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas proyek. Selain itu, Santoso dan Mulyadi (2023) menemukan bahwa PjBL dalam mata pelajaran PPKn dapat meningkatkan keterampilan abad ke-21, termasuk kreativitas, melalui proyek-proyek yang menantang dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Mereka menekankan pentingnya peran guru dalam merancang proyek yang efektif dan membimbing siswa dalam penggunaan teknologi, seperti laptop, untuk mendukung proses pembelajaran.

Keunggulan solusi yang dipilih, yaitu penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan pemanfaatan laptop, terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam proses belajar. Dengan pembelajaran berbasis proyek, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga menerapkan pengetahuan melalui proyek yang relevan dan praktis, yang dapat memotivasi mereka untuk menggunakan laptop secara produktif. Cara ini dapat memberi semangat kepada siswa untuk bisa berkolaborasi, mencoba berinovasi, dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif secara langsung. Jadi, teknologi menjadi alat yang mendukung pembelajaran aktif dan kreatif, serta memaksimalkan potensi teknologi yang disediakan.

1.1. Pemanfaatan Laptop

Pemanfaatan laptop dalam proses pembelajaran telah menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Pemerintah Kota Madiun telah melakukan langkah strategis dengan memberikan fasilitas laptop kepada siswa SMP, dengan harapan bahwa teknologi ini dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih optimal. Fasilitas ini memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar secara daring, mengerjakan tugas-tugas dengan lebih efisien, serta mengembangkan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Dalam kajian terbaru oleh Rahmawati dan Fauziah (2023) yang diterbitkan dalam Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia, ditemukan bahwa penggunaan laptop dalam pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan laptop dalam proyek pembelajaran lebih mampu mengakses informasi, berkolaborasi dengan teman sekelas, dan menghasilkan karya yang lebih inovatif. Dengan demikian, laptop tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kompetensi kreatif dan berpikir kritis.

Upaya Pemerintah Kota Madiun dalam menyediakan laptop bagi siswa merupakan langkah penting dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Dukungan ini tidak hanya memfasilitasi akses teknologi, tetapi juga mendorong penerapan metode pembelajaran yang lebih modern dan relevan dengan perkembangan zaman. Melalui penggunaan laptop, siswa dapat merasakan manfaat dari pembelajaran digital yang lebih adaptif dan personal. Hal ini sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang memberikan fleksibilitas lebih besar dalam proses belajar-mengajar, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan berbagai kompetensi, termasuk kreativitas, secara lebih maksimal.

1.2. Meningkatkan Kreativitas Siswa

Meningkatkan kreativitas siswa merupakan salah satu tujuan utama dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran PPKn yang mengajarkan tentang lembaga penyelenggara negara. Kreativitas siswa didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, berpikir

secara inovatif, dan menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang unik dan orisinal (Sugiyanto, 2013). Dalam konteks pembelajaran PPKn, kreativitas dapat dioptimalkan melalui pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, seperti penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL).

Di SMP N 9 Madiun, meskipun telah disediakan fasilitas laptop oleh pemerintah, penggunaannya belum optimal untuk mendukung peningkatan kreativitas siswa. Banyak siswa masih menggunakan laptop untuk kegiatan non-pembelajaran seperti bermain game dan mengakses media sosial. Kondisi ini mencerminkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk mengarahkan pemanfaatan teknologi ke arah yang lebih produktif. Sebagai langkah awal, materi tentang lembaga penyelenggara negara dapat diajarkan melalui proyek-proyek yang memerlukan siswa untuk melakukan riset, menyusun presentasi, dan berkolaborasi dengan teman sekelas. Pembahasan tentang fungsi, peran, dan tanggung jawab lembaga-lembaga negara dapat disampaikan melalui tugas-tugas proyek yang menantang kreativitas siswa, seperti membuat infografis atau video edukasi. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang materi, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyampaikan informasi.

1.3. Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) adalah metode pengajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan menugaskan mereka untuk mengerjakan proyek yang kompleks dan relevan dengan kehidupan nyata. Menurut Sugiyanto (2013), PjBL mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi. Dalam konteks mata pelajaran PPKn, penerapan PjBL dapat sangat efektif untuk mengajarkan materi tentang lembaga penyelenggara negara, di mana siswa dapat melakukan riset mendalam, menganalisis data, dan mempresentasikan temuan mereka dalam bentuk proyek yang kreatif dan inovatif.

Di SMP N 9 Madiun, meskipun telah disediakan fasilitas laptop oleh pemerintah, pemanfaatannya masih belum maksimal untuk mendukung pembelajaran yang produktif. Banyak siswa lebih sering menggunakan laptop untuk kegiatan non-pembelajaran seperti bermain game dan mengakses media sosial. Untuk mengatasi hal ini, guru dapat merancang proyek-proyek yang menarik dan relevan dengan materi lembaga penyelenggara negara. Misalnya, siswa dapat diberi tugas untuk membuat video presentasi tentang fungsi dan peran berbagai lembaga negara, menyusun laporan hasil wawancara dengan pejabat lokal, atau membuat infografis interaktif yang menjelaskan struktur pemerintahan. Dengan demikian, Pembelajaran berbasis proyek dapat mendorong siswa untuk memahami materi dengan lebih baik serta juga menuntut mereka untuk menggunakan teknologi secara efektif dan kreatif dalam proses belajar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang mencakup siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 awal tahun pelajaran 2024/2025 di kelas VIII C SMP N 9 Madiun. Pemilihan waktu penelitian ini bertujuan sebagai bahan diagnostik awal untuk merancang program pembelajaran setahun ke depan, dengan harapan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa di awal tahun ajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 9 Madiun, yang merupakan tempat tugas mengajar. SMP ini dipilih karena merupakan lokasi yang relevan mengingat sekolah ini telah menerima fasilitas laptop dari Pemerintah Kota Madiun. Namun, penggunaan laptop di sekolah ini belum optimal, sehingga menjadi lokasi yang ideal untuk mengeksplorasi bagaimana pemanfaatan laptop dalam konteks pembelajaran dapat ditingkatkan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII C di SMP N 9 Madiun, berjumlah 30 siswa. Dalam penelitian tindakan kelas ini, kami tidak menggunakan teknik sampling atau populasi, melainkan langsung melibatkan kelompok siswa yang secara langsung terlibat dalam penelitian ini sebagai subjek penelitian.

Rancangan penelitian ini melibatkan beberapa elemen penting yang dirancang untuk memastikan pengumpulan dan analisis data yang efektif. Teknik dan Alat Pengumpulan Data mencakup observasi langsung terhadap aktivitas siswa selama pelaksanaan proyek serta pemanfaatan laptop. Selain itu, dokumentasi hasil karya siswa, seperti laporan presentasi dan infografis, juga digunakan. Alat pengumpulan data yang digunakan termasuk modul ajar, lembar observasi, dan dokumentasi hasil karya siswa, yang semuanya dirancang untuk mencatat keterlibatan, kreativitas, dan kualitas hasil proyek. Untuk memastikan validasi data, metode triangulasi sumber diterapkan, yang melibatkan perbandingan antara data dari observasi, dokumentasi hasil karya siswa, dan umpan balik dari refleksi tindakan. Metode ini bertujuan untuk memverifikasi akurasi dan konsistensi data yang diperoleh. Analisis data dilakukan untuk mengevaluasi keterlibatan siswa, kreativitas, dan motivasi mereka. Penilaian ini mencakup perubahan dalam penggunaan laptop, kualitas hasil proyek seperti presentasi multimedia dan infografis, serta peningkatan kreativitas siswa secara keseluruhan. Indikator kinerja utama dalam penelitian ini meliputi peningkatan antusiasme siswa terhadap pembelajaran, kualitas hasil proyek yang dihasilkan, dan efektivitas penggunaan laptop dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Teknik atau cara dalam melakukan analisis terhadap data melibatkan analisis yang bersifat deskriptif dan komparatif. Analisis deskriptif menggambarkan kondisi dan perubahan yang diperoleh, sementara analisis komparatif membandingkan data dari siklus sebelumnya dengan siklus berikutnya untuk menentukan sejauh mana terjadi peningkatan dalam kreativitas dan keterlibatan siswa. Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk memberikan wawasan yang mendalam dan rekomendasi praktis dalam memaksimalkan penggunaan teknologi dan mendorong kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Sebelum penelitian dimulai, kondisi penggunaan laptop di SMP N 9 Madiun menunjukkan bahwa fasilitas yang diberikan oleh Pemerintah Kota Madiun belum dimanfaatkan secara optimal oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi ada pembelajaran-pembelajaran sebelumnya menunjukkan masih banyak siswa kelas VIII C lebih sering menggunakan laptop mereka untuk hiburan seperti bermain game dan mengakses media sosial daripada untuk kegiatan pembelajaran. Observasi awal menunjukkan bahwa hanya sekitar 15% dari 30 siswa yang menggunakan laptop mereka untuk keperluan belajar dengan serius. Hal ini mencerminkan kurangnya pemahaman siswa mengenai pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu belajar dan rendahnya kreativitas yang muncul dari pemanfaatan teknologi tersebut. Pemanfaatan laptop yang tidak sesuai dengan tujuan awal yang direncanakan pemerintah menjadi beban moral guru dalam mensukseskan pembelajaran berbasis teknologi.

Pada Siklus I, perencanaan tindakan difokuskan pada pembuatan proyek infografis mengenai pembagian lembaga negara. Tujuan dari proyek ini adalah untuk mengarahkan siswa pada penggunaan laptop secara produktif dengan menghasilkan infografis yang informatif tentang struktur dan fungsi lembaga-lembaga negara. Perencanaan mencakup penyusunan modul ajar yang mencakup langkah-langkah pembuatan infografis, pengumpulan data terkait lembaga-lembaga negara, dan penjadwalan waktu untuk penyelesaian proyek. Selama pelaksanaan tindakan, siswa dibagi menjadi kelompok dan diberikan tugas untuk membuat infografis mengenai lembaga penyelenggara negara. Mereka menggunakan laptop untuk mencari informasi, mendesain infografis, dan menyusun presentasi. Aktivitas ini melibatkan riset, kolaborasi, dan penggunaan perangkat lunak desain grafis seperti canva dan power point.

Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan dalam keterlibatan siswa selama proyek Siklus I. Sebagian besar siswa aktif dalam mencari informasi dan menyusun infografis. Namun, terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan dalam menggunakan perangkat lunak desain dan mencari data yang relevan. Kualitas infografis yang dihasilkan cukup bervariasi, dengan beberapa infografis menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang pembagian lembaga negara, sementara yang lain kurang detail.

Refleksi dari Siklus I mengindikasikan bahwa model Pembelajaran Berbasis Proyek mulai memberikan dampak positif dalam hal keterlibatan siswa dan pemanfaatan laptop. Meskipun ada peningkatan, beberapa siswa masih memerlukan bimbingan tambahan dalam menggunakan

perangkat lunak desain dan mencari informasi yang akurat. Rencana perbaikan untuk Siklus II adalah memperkenalkan metode analisis kasus yang lebih kompleks, seperti studi kasus korupsi di lembaga negara, untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa lebih lanjut.

Setelah Siklus I, terdapat perubahan positif dalam penggunaan laptop oleh siswa. Mereka mulai menunjukkan minat yang lebih besar dalam menggunakan laptop untuk keperluan pembelajaran. Namun, beberapa tantangan tetap ada, terutama dalam hal pemahaman mendalam mengenai materi dan penggunaan alat desain yang efektif.

Pada Siklus II, perencanaan difokuskan pada analisis kasus korupsi di lembaga penyelenggara negara. Siswa diminta untuk mencari berita terbaru mengenai kasus korupsi dan menganalisis dampaknya terhadap lembaga negara yang terlibat. Rencana tindakan meliputi penyusunan modul ajar tentang analisis kasus, panduan pencarian sumber berita, dan penjadwalan untuk presentasi hasil analisis. Dalam pelaksanaan tindakan, siswa diberikan kebebasan untuk memilih dan mencari sumber berita mengenai kasus korupsi yang relevan. Mereka kemudian melakukan analisis terhadap berita yang ditemukan dan menyusun laporan serta presentasi mengenai dampak kasus korupsi terhadap lembaga negara. Aktivitas ini menekankan pada riset independen, analisis kritis, dan presentasi hasil yang ditemukan.

Hasil pengamatan dari Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas dan pemahaman siswa. Siswa dapat mengidentifikasi sumber berita yang relevan dan melakukan analisis yang mendalam terhadap dampak korupsi pada lembaga negara. Laporan dan presentasi yang dihasilkan menunjukkan peningkatan kualitas dalam hal detail dan pemahaman materi. Keterlibatan siswa juga meningkat, dengan lebih banyak siswa aktif dalam diskusi dan presentasi.

Refleksi dari Siklus II menunjukkan bahwa analisis kasus korupsi memberikan dampak yang kuat dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa. Metode ini memungkinkan siswa untuk lebih mendalami isu-isu kompleks dan memahami dampak sosial dan politik dari korupsi. Rencana untuk penelitian lebih lanjut adalah untuk mengintegrasikan lebih banyak studi kasus dan diskusi mendalam untuk mempertahankan dan meningkatkan tingkat kreativitas siswa.

Tabel 1
Perbandingan hasil antara Siklus I dan Siklus II, serta indikator kinerja yang digunakan dalam penelitian

Indikator Kinerja	Siklus I	Siklus II	Perubahan
Keterlibatan Siswa	85% siswa aktif	95% siswa aktif	Peningkatan 15%
Kualitas Infografis	Variasi, beberapa baik	Konsisten, kualitas lebih tinggi	Peningkatan kualitas
Kemampuan Penggunaan Laptop	50% siswa efektif menggunakan desain	75% siswa efektif dalam riset dan analisis	Peningkatan keterampilan penggunaan
Kreativitas dalam Presentasi	Bervariasi, beberapa inovatif	Lebih konsisten dan inovatif	Peningkatan kreativitas
Kualitas Analisis Kasus	-	Kualitas analisis mendalam	-
Aktivitas Mandiri	Terbatas	Tinggi	Peningkatan aktivitas mandiri

Pada Siklus I, fokus pada pembuatan infografis membantu siswa memulai penggunaan laptop secara produktif. Meskipun ada peningkatan dalam keterlibatan, kualitas hasil dan pemahaman masih beragam. Siklus II memperkenalkan analisis kasus korupsi, yang menuntut siswa untuk

mencari dan menganalisis informasi secara mandiri. Hal ini terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa. Perbandingan antara kedua siklus menunjukkan bahwa metode analisis kasus memberikan dampak yang lebih mendalam dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemanfaatan teknologi oleh siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan fokus pada analisis kasus dan penggunaan teknologi yang lebih kompleks dapat secara signifikan meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa. Rekomendasi untuk praktik selanjutnya termasuk terus mengintegrasikan metode yang menantang dan relevan dengan kehidupan nyata untuk memaksimalkan potensi teknologi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Penggunaan laptop dalam pembelajaran telah membawa dampak signifikan terhadap efektivitas pembelajaran di SMP N 9 Madiun, khususnya dalam mata pelajaran PPKn. Berikut adalah analisis mengenai dampak positif dari pemanfaatan laptop dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, yang melibatkan pembuatan infografis dan analisis kasus korupsi.

3.1. Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Penggunaan laptop dalam pembelajaran berbasis proyek, seperti pembuatan infografis dan analisis kasus, telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa. Laptop menyediakan akses mudah ke berbagai sumber belajar dan alat desain yang memungkinkan siswa untuk menyelesaikan tugas dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam menyelesaikan proyek yang melibatkan teknologi, dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang kurang memanfaatkan teknologi.

Contoh: Selama proyek pembuatan infografis tentang lembaga negara, siswa lebih aktif dalam mencari informasi dan mendesain infografis menggunakan perangkat lunak grafis. Hal ini berkontribusi pada peningkatan antusiasme mereka terhadap pembelajaran dan mengurangi kecenderungan mereka untuk menggunakan laptop untuk hiburan.

3.2. Pengembangan Keterampilan Digital dan Kreativitas

Laptop memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan digital yang penting di era modern, seperti penggunaan perangkat lunak desain grafis dan kemampuan riset online. Proyek seperti infografis dan analisis kasus korupsi menuntut siswa untuk menggunakan keterampilan digital dalam konteks yang relevan dengan materi pembelajaran, meningkatkan kreativitas mereka dalam menyelesaikan tugas.

Contoh: Dalam Siklus I, siswa yang membuat infografis menunjukkan peningkatan keterampilan dalam desain grafis dan pemahaman materi tentang lembaga negara. Pada Siklus II, siswa yang melakukan analisis kasus korupsi dapat mencari sumber berita secara mandiri dan menganalisis data dengan lebih kritis, yang mengarah pada peningkatan kualitas presentasi mereka.

3.3. Peningkatan Kualitas Pembelajaran dan Hasil Proyek

Penggunaan laptop dalam pembelajaran berbasis proyek membantu meningkatkan kualitas hasil proyek. Laptop memungkinkan siswa untuk mengakses informasi terbaru, alat desain yang canggih, dan sumber belajar tambahan, yang berkontribusi pada pembuatan proyek yang lebih berkualitas dan komprehensif. Hal ini juga mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Contoh: Infografis yang dihasilkan oleh siswa pada Siklus I menunjukkan peningkatan kualitas, dengan informasi yang lebih detail dan presentasi yang lebih menarik. Begitu juga, pada Siklus II, laporan dan presentasi tentang kasus korupsi menunjukkan analisis yang lebih mendalam dan pemahaman yang lebih baik tentang dampak sosial dan politik dari korupsi.

3.4. Peningkatan Kemampuan Riset dan Analisis alitas Pembelajaran dan Hasil Proyek

Analisis: Penggunaan laptop memperbaiki kemampuan siswa dalam melakukan riset dan analisis informasi. Akses ke sumber informasi online memungkinkan siswa untuk melakukan pencarian yang lebih mendalam dan akurat, serta menganalisis data dengan lebih efektif. Ini berdampak langsung pada kualitas dan kedalaman analisis mereka dalam proyek.

Contoh: Pada Siklus II, siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mencari berita mengenai kasus korupsi dan menganalisis dampaknya terhadap lembaga negara. Mereka dapat menggunakan berbagai sumber berita untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas dan menyusun analisis yang lebih komprehensif.

Tabel 2
Dampak Positif Penggunaan Laptop terhadap Efektivitas Pembelajaran.

Aspek	Dampak Positif	Contoh Penerapan
Keterlibatan dan Motivasi	Peningkatan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Proyek infografis tentang lembaga negara
Keterampilan Digital & Kreativitas	Pengembangan keterampilan digital dan peningkatan kreativitas siswa	Penggunaan perangkat lunak desain grafis, analisis kasus korupsi
Kualitas Pembelajaran & Hasil Proyek	Peningkatan kualitas proyek dan pemahaman materi	Infografis yang lebih detail, laporan analisis kasus korupsi
Kemampuan Riset & Analisis	Peningkatan kemampuan riset dan analisis informasi	Analisis mendalam terhadap berita kasus korupsi

Kesimpulan

Penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan pemanfaatan laptop di kelas VIII C SMP N 9 Madiun telah menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa. Penggunaan laptop dalam proyek infografis dan analisis kasus korupsi memungkinkan siswa untuk mengakses informasi yang lebih luas, menggunakan alat desain yang canggih, dan mengembangkan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Proyek-proyek ini tidak hanya memperbaiki kualitas hasil pembelajaran tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk menggunakan teknologi secara produktif, alih-alih untuk hiburan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang konsisten dalam keterlibatan, kreativitas, dan pemahaman materi, dengan siswa menunjukkan kemampuan riset dan analisis yang lebih baik seiring dengan pelaksanaan proyek berbasis teknologi.

Untuk memaksimalkan potensi penggunaan teknologi dalam pendidikan, disarankan agar guru terus mengintegrasikan metode pembelajaran berbasis proyek yang menantang dan relevan dengan kehidupan nyata, seperti studi kasus kompleks dan proyek kreatif yang memanfaatkan teknologi. Selain itu, pelatihan bagi siswa dalam penggunaan perangkat lunak desain dan teknik riset yang efektif perlu diperkuat untuk memastikan bahwa mereka dapat memanfaatkan teknologi dengan optimal. Pembelajaran yang didukung teknologi harus diarahkan untuk menumbuhkan keterampilan abad ke-21, dengan fokus pada kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, teknologi dapat dimanfaatkan tidak hanya sebagai alat bantu belajar tetapi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan.

Acknowledgement

Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya yang memungkinkan terselenggaranya penelitian ini. Kami juga menyampaikan penghargaan yang mendalam kepada Pemerintah Kota Madiun atas dukungan fasilitas laptop yang sangat membantu dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru di SMP Negeri 9 Madiun, khususnya kepada siswa kelas VIII-C, yang telah memberikan partisipasi dan dukungan berharga selama proses penelitian. Tanpa bantuan dan kerjasama dari semua pihak ini, penelitian ini tidak akan dapat mencapai hasil yang optimal.

Referensi

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Gagne, R. M. (dalam Sadiman, A. S. (2010)). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rahmawati, I., & Fauziah, L. (2022). Pengaruh Penggunaan Laptop dalam Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 15(1), 45-58.
- Santoso, H., & Mulyadi, Y. (2023). Penerapan Project-Based Learning pada Mata Pelajaran PPKn untuk Meningkatkan Keterampilan Abad ke-21. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 21(2), 88-101.
- Sugiyanto, E. (2013). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek*. Yogyakarta: Media Press.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.