

## **DESAIN MATERI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK: MEMOTIVASI SISWA MELALUI PEMBELAJARAN AKTIF DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN**

**Desire Karo Karo<sup>1\*</sup>, Christien Sekar Mawarni Waruwu<sup>2\*</sup>, Aris Katanga Mbuha Jarang<sup>3\*</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Agama Kristen Anak Bangsa

**\*Email:** desirekarokaro@stakanakbangsa.ac.id

Received: 30 May 2023 | Accepted: 09 August 2023 | Published: 05 September 2023

**Abstrak :** Pentingnya menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan relevan dalam pelajaran Pendidikan Agama Kristen memunculkan desain materi pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran aktif melalui proyek dapat memotivasi siswa, meningkatkan keterlibatan, dan meningkatkan pemahaman tentang ajaran agama Kristen. Rumusan masalah meliputi pentingnya melibatkan siswa secara aktif, manfaat pembelajaran berbasis proyek, prinsip desain materi, langkah-langkah desain, dan evaluasi pembelajaran berbasis proyek. Tujuan penulisan adalah menjelaskan pentingnya melibatkan siswa, memaparkan manfaat pembelajaran berbasis proyek, menjelaskan prinsip dan langkah-langkah desain, serta mengevaluasi pembelajaran berbasis proyek. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dan analisis data. Pembahasan mencakup pentingnya melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran agama Kristen dan pengenalan tentang pembelajaran berbasis proyek. Pembahasan juga menyoroti manfaat pembelajaran berbasis proyek, prinsip desain materi, langkah-langkah desain, serta evaluasi pembelajaran berbasis proyek. Simpulan menyatakan bahwa pembelajaran aktif dan pembelajaran berbasis proyek saling melengkapi dalam membentuk iman siswa, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, meningkatkan kolaborasi dan kemampuan komunikasi, serta menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa.

**Kata kunci:** Pembelajaran Berbasis Proyek, Motivasi Siswa, Pendidikan Agama Kristen.

**Abstract:** *The importance of creating meaningful and relevant learning experiences in Christian Religious Education has led to the emergence of project-based learning material design. Active learning through projects can motivate students, enhance engagement, and improve understanding of Christian teachings. The problem formulation includes the importance of actively involving students, the benefits of project-based learning, principles of material design, design steps, and project-based learning evaluation. The purpose of this writing is to explain the significance of student involvement, present the benefits of project-based learning, explain design principles and steps, as well as evaluate project-based learning. The research method used is descriptive and data analysis. The discussion covers the importance of actively involving students in Christian religious education and the introduction to project-based learning. The discussion also highlights the benefits of project-based learning, principles of material design, design steps, and project-based learning evaluation. The conclusion states that active learning and project-based learning complement each other in shaping students' faith, developing critical and creative thinking skills, enhancing collaboration and communication abilities, and connecting learning to students' real-life experiences.*

**Keywords:** *Project Based Learning, Student Motivation, Christian Religious Education*

## PENDAHULUAN

Latar belakang masalah mengenai desain materi pembelajaran berbasis proyek yang memotivasi siswa melalui pembelajaran aktif dalam pelajaran Pendidikan Agama Kristen adalah pentingnya menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan relevan bagi siswa. Pendidikan Agama Kristen bertujuan untuk membentuk iman dan nilai-nilai Kristen dalam kehidupan siswa. Namun, dalam banyak kasus, pembelajaran agama terkadang dihadapi dengan tantangan, seperti kurangnya keterlibatan siswa, pemahaman yang dangkal, dan kekurangan keterampilan praktis dalam mengaplikasikan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.<sup>1</sup> Sebagai suatu pelajaran yang membentuk iman dan karakter siswa, maka Pendidikan Agama Kristen perlu diciptakan suatu pembelajaran yang berkesan yang mampu mengubah ranah kognitif, psikomotorik serta karakter siswa, dengan demikian tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Sebab jika tidak pembelajaran Pendidikan agama Kristen hanya sebagai pelajaran biasa yang kurang daya Tarik dan

pengaruhnya. Berdasarkan hal itu, maka perlu diadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan aktif, seperti desain materi pembelajaran berbasis proyek.

Desain materi pembelajaran berbasis proyek adalah suatu desain model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media dalam belajar. Dengan desain ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam eksplorasi, pemecahan masalah, dan penerapan nilai-nilai agama Kristen dalam proyek nyata. Dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran yang praktis dan relevan, mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, pengalaman iman yang personal, dan keterampilan praktis yang diperlukan dalam menjalani kehidupan Kristen sehari-hari.<sup>2</sup> Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna dalam Pendidikan Agama Kristen, dan desain materi pembelajaran berbasis proyek muncul sebagai salah satu solusi yang menarik untuk

---

<sup>1</sup> J. Deepening Dunne, *Faith: Youth Ministry and the Disconnected Generation* (Wipf and Stock Publishers, 2017).

---

<sup>2</sup> J. D Hunter, *To Change the World: The Irony, Tragedy, and Possibility of Christianity in the Late Modern World* (Oxford University Press, 2015).

memotivasi siswa dan meningkatkan pembelajaran agama Kristen secara holistik.

Oleh karena itu, tujuan penulisan ini adalah untuk menjawab beberapa pertanyaan antara lain: Pertama, Apakah pentingnya melibatkan siswa secara aktif dalam pelajaran Pendidikan Agama Kristen? Kedua, Apakah saja manfaat pembelajaran berbasis proyek? Ketiga, Apakah saja prinsip desain materi pembelajaran berbasis proyek? Keempat, Bagaimana langkah-langkah desain materi pembelajaran berbasis proyek? Kelima, Apakah saja evaluasi pembelajaran berbasis proyek?

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yang menjelaskan secara rinci latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan dan pengertian konflik dalam hubungan percintaan. Penulis dapat mengumpulkan informasi dari sumber yang relevan seperti buku, jurnal atau penelitian sejenis untuk mendukung penjelasannya.<sup>3</sup>

Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian analisis data, yaitu

---

<sup>3</sup> K. Brown and R Jones, "Understanding Consumer Behavior: A Qualitative Analysis of Online Shopping Patterns," *Journal of Consumer Research* 34, no. 4 (2018): 1–500.

Materi Pembelajaran Berbasis Proyek: Memotivasi Siswa Melalui Pembelajaran Aktif Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Kristen | 264

pendekatan penelitian yang difokuskan pada pengolahan, interpretasi dan analisis data yang terkumpul untuk menjawab pertanyaan penelitian atau mencapai tujuan penelitian. Metode ini mencakup langkah- langkah sistematis untuk mengatur informasi, mengidentifikasi pola atau wawasan, dan mengevaluasi hasil penelitian secara kritis. Metode analisis data dapat digunakan dalam berbagai jenis penelitian, baik kualitatif maupun kuantitatif.<sup>4</sup>

## **PEMBAHASAN**

### **Pentingnya Melibatkan Siswa Secara Aktif dalam Pelajaran Pendidikan Agama Kristen**

Dalam pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru, siswa seringkali menjadi penerima informasi yang pasif tanpa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Namun partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat penting, yaitu yang *pertama*, Pembentukan iman pribadi: Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pengajaran agama Kristen, mereka mendapatkan pengalaman iman yang lebih personal dan mendalam. Dengan melibatkan siswa dalam refleksi, doa dan

---

<sup>4</sup> Ibid., 442–449.

ibadah, mereka dapat memperkuat hubungan mereka dengan Tuhan dan mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang iman Kristen.<sup>5</sup>

*Kedua, Pengalaman praktis:* Pendidikan agama Kristen, di mana siswa berpartisipasi secara aktif, memberikan kesempatan kepada mereka untuk menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Melalui diskusi, permainan peran, dan proyek iman, siswa dapat menerapkan nilai-nilai Kristiani dalam konteks praktis dan mengembangkan pemahaman tentang bagaimana iman dapat membentuk tindakan mereka.<sup>6</sup>

*Ketiga, Peningkatan Partisipasi:* Partisipasi aktif siswa dalam pendidikan agama Kristen mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan mendorong diskusi, kolaborasi, dan inkuiri siswa, guru dapat menciptakan lingkungan yang mendorong pemikiran kritis dan pemahaman yang lebih mendalam tentang ajaran agama Kristen.<sup>7</sup>

*Keempat, Mengembangkan*

keterampilan mental: Partisipasi aktif siswa dalam kelas pendidikan agama Kristen membantu mereka mengembangkan keterampilan spiritual yang mereka butuhkan untuk perjalanan iman mereka. Di dalamnya termasuk kemampuan berdoa, merenung, membaca dan memahami teks-teks agama serta menerapkan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari. Dengan melibatkan siswa dalam latihan mental, mereka dapat mengembangkan keterampilan ini dengan lebih efektif.<sup>8</sup>

*Kelima, Pemahaman Lebih Dalam:* Partisipasi aktif siswa dalam kelas pendidikan agama Kristen membantu mereka lebih memahami ajaran, tradisi, dan nilai-nilai Kristen. Melalui pengalaman langsung, refleksi dan interaksi dengan bahan ajar, siswa dapat membangun dasar yang kokoh untuk memahami iman Kristen.<sup>9</sup>

Dengan demikian, bahwa partisipasi aktif siswa dalam pendidikan agama Kristen jelas berdampak positif. Oleh karena itu, keikutsertaan siswa secara aktif dalam kelas pendidikan agama Kristen memiliki manfaat penting

---

<sup>5</sup> A. Huizing and J. Visser, *Teaching Religion, Teaching Truth: Theoretical and Empirical Perspectives* (Brill, 2014).

<sup>6</sup> L. J. Kroll, *Teaching for Spiritual Growth: An Introduction to Christian Education* (Baker Academic, 2017).

<sup>7</sup> W. G. Roberts and J. R. Priest, *Religious Education: Educating for Diversity in the Midst of Unity* (Cascade Books, 2017).

---

<sup>8</sup> S. K. Seybold, *The Stages of Faith: Developmental Theory and the Christian Life* (InterVarsity Press, 2012).

<sup>9</sup> G. D. Virtue, *Teaching the Faith, Forming the Faithful: A Biblical Vision for Education in the Church* (InterVarsity Press, 2017).

dalam membentuk iman pribadi, menerapkan nilai-nilai Kristiani, meningkatkan partisipasi, mengembangkan keterampilan spiritual dan memperdalam pemahaman siswa tentang kekristenan.

### **Pengenalan Tentang Pembelajaran Berbasis Proyek**

Pengantar Pembelajaran Berbasis Proyek adalah metodologi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proyek dunia nyata untuk memperdalam pemahaman konsep dan mengembangkan keterampilan kontekstual. Metode ini mendapat banyak perhatian dalam 10 tahun terakhir karena kemampuannya untuk memotivasi siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam belajar.<sup>10</sup>

Pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk menyelidiki, mengeksplorasi, dan menerapkan konsep pembelajaran dalam konteks dunia nyata. Proyek-proyek ini dapat berkisar dari mengembangkan produk, mengembangkan solusi dan presentasi kreatif, hingga memecahkan masalah sosial atau lingkungan. Dalam proses proyek, siswa

belajar secara aktif, meneliti informasi yang relevan, berkolaborasi dengan teman sekelas, bertanggung jawab, dan mempresentasikan hasil kerja mereka. Pengantar pembelajaran berbasis proyek memberikan pemahaman tentang tujuan dan karakteristik metode ini dan pentingnya penerapannya dalam lingkungan pendidikan yang lebih luas. Ini termasuk kebutuhan untuk perencanaan tugas otentik, peran guru sebagai pelatih dan fasilitator, dan pentingnya refleksi dan evaluasi.<sup>1112</sup>

### **Manfaat Pembelajaran Berbasis Proyek**

#### *Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif*

Pembelajaran berbasis proyek memiliki keunggulan yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, siswa didorong untuk berpikir secara mendalam, menganalisis informasi dan menemukan solusi yang orisinal dan inovatif. Berikut adalah manfaat pembelajaran berbasis proyek dalam hal

---

<sup>10</sup> W. J Thomas, *Project-Based Learning: An Introduction. In Educational Research and Innovation: Measuring Innovation in Education: A New Perspective* (OECD Publishing, 2017), 109–132.

---

<sup>11</sup> J. Larmer, R. J Mergendoller, and S. Boss, *Setting the Standard for Project-Based Learning: A Proven Approach to Rigorous Classroom Instruction* (ASCD, 2015).

<sup>12</sup> R. J Mergendoller and W. J Thomas, *Managing Project-Based Learning: Principles from the Field* (ASCD, 2018).

mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif:

1. Pemikiran Kritis:

- a. Analisis data: Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa ditantang untuk mengumpulkan, menyusun, dan menganalisis informasi yang relevan dengan proyek. Dia belajar memilah informasi penting, mengevaluasi sumber informasi dan mengidentifikasi argumen yang kuat.
- b. Penilaian solusi: Para siswa merencanakan dan melaksanakan proyek mereka, tetapi juga diminta untuk memeriksa solusi yang diusulkan. Dia berpikir kritis tentang keefektifan solusi, menganalisis kekuatan dan kelemahannya dan membuat rekomendasi berdasarkan pemahamannya.
- c. Menyelesaikan masalah: Dalam memecahkan masalah kompleks yang dihadapi dalam proyek, siswa harus menggunakan pemikiran kritis, misalnya : Mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, menganalisis alternatif, dan membuat keputusan yang

rasional.

2. Pemikiran Kreatif:

- a. Inovasi dan ide-ide baru: Ditambah dengan pembelajaran berbasis proyek, siswa didorong untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide baru. Mereka mencari solusi inovatif dan mencoba pendekatan yang belum pernah dipertimbangkan sebelumnya.
- b. Kembangkan imajinasi: Proyek memberi siswa kebebasan untuk menggunakan imajinasi mereka dan menciptakan ide-ide unik. Mereka mengembangkan keterampilan berpikir asosiatif, termasuk masalah dan melihatnya dari berbagai perspektif.
- c. Penerapan keterampilan kreatif: Selama perencanaan dan implementasi proyek, siswa merancang produk atau solusi yang menggabungkan keterampilan dan pengetahuan mereka dengan elemen kreatif. Dia belajar untuk berpikir di luar kotak dan menerjemahkan ide-ide kreatif ke dalam konteks praktis.

*Pembelajaran Kolaboratif Dan Kemampuan Komunikasi*

Pembelajaran berbasis proyek memiliki keunggulan yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, siswa didorong untuk berpikir secara mendalam, menganalisis informasi dan menemukan solusi yang orisinal dan inovatif.<sup>13</sup> Berikut adalah manfaat pembelajaran berbasis proyek dalam hal mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif:

1. Pemikiran Kritis:

- a. Analisis data: Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa ditantang untuk mengumpulkan, menyusun, dan menganalisis informasi yang relevan dengan proyek. Dia belajar memilah informasi penting, mengevaluasi sumber informasi dan mengidentifikasi argumen yang kuat.
- b. Penilaian solusi: Para siswa merencanakan dan melaksanakan proyek mereka, tetapi juga diminta untuk

memeriksa solusi yang diusulkan. Dia berpikir kritis tentang keefektifan solusi, menganalisis kekuatan dan kelemahannya dan membuat rekomendasi berdasarkan pemahamannya.

- c. Menyelesaikan masalah: Dalam memecahkan masalah kompleks yang dihadapi dalam proyek, siswa harus menggunakan pemikiran kritis, mis. B. Mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, menganalisis alternatif, dan membuat keputusan yang rasional.

2. Pemikiran Kreatif:

- a. Inovasi dan ide-ide baru: Ditambah dengan pembelajaran berbasis proyek, siswa didorong untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide baru. Mereka mencari solusi inovatif dan mencoba pendekatan yang belum pernah dipertimbangkan sebelumnya.
- b. Kembangkan imajinasi: Proyek memberi siswa

---

<sup>13</sup> K. Kumpulainen and M. Mutanen, "Collaborative Learning and ICT: Reflections on the Interplay between Culture and Pedagogy," *Educational Research Review* 6, no. 3 (2011): 186–196.

kebebasan untuk menggunakan imajinasi mereka dan menciptakan ide-ide unik. Mereka mengembangkan keterampilan berpikir asosiatif, termasuk masalah dan melihatnya dari berbagai perspektif.

- c. Penerapan keterampilan kreatif: Selama perencanaan dan implementasi proyek, siswa merancang produk atau solusi yang menggabungkan keterampilan dan pengetahuan mereka dengan elemen kreatif. Dia belajar untuk berpikir di luar kotak dan menerjemahkan ide-ide kreatif ke dalam konteks praktis.

#### *Relevansi Dengan Kehidupan Nyata*

Pembelajaran berbasis proyek memiliki manfaat yang signifikan dalam hal praktik siswa. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa berpartisipasi dalam proyek dunia nyata yang mencerminkan situasi dunia nyata. Berikut penjelasan manfaat nyata pembelajaran berbasis proyek:

1. Koneksi ke dunia nyata:
  - a. Melalui pembelajaran berbasis

proyek, siswa dilibatkan dalam proyek yang berhubungan langsung dengan konteks nyata. Dia tahu bagaimana mentransfer apa yang telah dia pelajari ke dalam kehidupan sehari-hari dan mengenali pentingnya subjek dalam situasi nyata.

- b. Penerapan pengetahuan: Siswa memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari dalam situasi yang bermakna. Dia tahu bagaimana menggabungkan konsep akademik dengan kebutuhan praktis dalam proyek dan dengan demikian meningkatkan pemahaman.

2. Motivasi dan keterlibatan siswa:
  - a. Arti yang dalam: Pembelajaran berbasis proyek memberi siswa makna yang lebih dalam. Mereka melihat nilai dan tujuan dibalik apa yang mereka pelajari karena mereka melihat bagaimana pengetahuan dan keterampilan dapat

- diterapkan dalam kehidupan nyata.
- b. Keterlibatan aktif: Siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran proyek karena mereka merasakan pentingnya proyek dan memahami konsekuensi dari pekerjaan mereka. Mereka lebih termotivasi untuk belajar dan lebih antusias untuk berpartisipasi.
3. Pengembangan keterampilan praktis:
- a. Transmisi data: Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa belajar mentransfer pengetahuan dan keterampilan dari lingkungan belajar ke praktik. Dia mengembangkan kemampuan untuk menerapkan apa yang telah dia pelajari dalam situasi dan konteks yang berbeda.
  - b. Persiapan karir: Pembelajaran berbasis proyek membantu siswa mempersiapkan diri untuk kehidupan nyata

dan karir. Dia memperoleh keterampilan praktis yang dibutuhkan dalam berbagai profesi, seperti pemecahan masalah, kerja sama tim, dan komunikasi.

### **Prinsip Desain Materi Pembelajaran Berbasis Proyek**

#### *Relevansi Materi Dengan Konteks Siswa*

Prinsip desain materi pembelajaran berbasis proyek, yang menekankan relevansi materi dengan konteks siswa, berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendalam. Ketika materi pembelajaran dihubungkan dengan konteks dan kehidupan siswa, pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi mereka. Salah satu prinsip terpenting adalah definisi proyek yang relevan. Dalam merancang materi pembelajaran berbasis proyek, penting untuk memilih proyek yang berhubungan langsung dengan kehidupan siswa. Proyek harus mencerminkan konteks dan kebutuhan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa dapat melihat bagaimana materi pembelajaran dapat diterapkan dalam situasi dunia nyata yang mereka

hadapi.<sup>14</sup> Selain itu, keterkaitan materi dengan pengalaman siswa merupakan prinsip penting. Dalam merancang materi pembelajaran berbasis proyek, materi pembelajaran harus dikaitkan dengan pengalaman dan pengetahuan siswa. Dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa, siswa melihat makna antara konsep yang mereka pelajari dengan apa yang telah mereka alami atau ketahui sebelumnya. Ini membantu siswa lebih memahami materi dan melihat nilai dari apa yang mereka pelajari.<sup>15</sup>

Penerapan konsep pada konteks nyata juga merupakan prinsip penting saat merancang materi pembelajaran berbasis proyek. Materi pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan konsep yang telah dipelajarinya dalam situasi nyata. Proyek ini memungkinkan siswa untuk melihat bagaimana konsep tersebut bekerja dalam situasi dunia nyata dan mengembangkan pemahaman yang lebih dalam.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> S. Bell, "Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future," *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies* 83, no. 2 (2010): 39–43.

<sup>15</sup> S. Boss and J. Krauss, *Reinventing Project-Based Learning: Your Field Guide to Real-World Projects in the Digital Age* (International Society for Technology in Education, 2016).

<sup>16</sup> Buck Institute for Education, "Project Based Learning: What Is PBL?," 271 | Inculco Journal of Christian Education Vol 3, No. 3 September 2023

Terakhir, prinsip pentingnya materi bagi konteks siswa juga menggarisbawahi kegunaan dan pentingnya konsep bagi kehidupan siswa. Materi pembelajaran berbasis proyek harus menonjolkan nilai dan kegunaan dari apa yang mereka pelajari dan bagaimana pengetahuan dan keterampilan yang mereka kembangkan dapat berguna dalam kehidupan mereka sekarang dan di masa depan.<sup>17</sup>

#### *Tantangan Yang Sesuai Dengan Tingkat Kemampuan Siswa*

Prinsip desain bahan ajar berbasis proyek yang menekankan pada tantangan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa merupakan aspek penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan memotivasi. Prinsip ini bertujuan untuk mencocokkan tingkat kesulitan proyek dengan keterampilan dan tingkat perkembangan siswa. Berikut adalah penjelasan dari prinsip tersebut:

*Pertama*, penting untuk menentukan tingkat pencapaian siswa. Saat merancang materi pembelajaran berbasis proyek, kemampuan dan tingkat perkembangan siswa harus dipertimbangkan secara individu atau

---

<https://www.Pblworks.Org/What-Is-Pbl>.

<sup>17</sup> Larmer, Mergendoller, and Boss, *Setting the Standard for Project-Based Learning: A Proven Approach to Rigorous Classroom Instruction*.

kelompok. Hal ini memungkinkan tantangan sesuai dengan kemampuan siswa. Tantangan yang terlalu mudah dapat menyebabkan kebosanan pada siswa, sedangkan tantangan yang terlalu sulit dapat menyebabkan frustrasi dan kehilangan motivasi.<sup>18</sup>

*Kedua*, tantangan yang ditetapkan harus sesuai dengan perkembangan kognitif dan tingkat keterampilan siswa. Dalam merancang materi pembelajaran berbasis proyek, kemampuan berpikir dan pemecahan masalah siswa harus diperhatikan. Tantangan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa mendorong mereka untuk berpikir kritis, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan mendorong batas kemampuan mereka sendiri.<sup>19</sup>

Selain itu, tantangan yang sesuai dengan tingkat keterampilan siswa juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Ketika siswa dihadapkan dengan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, mereka mungkin merasa lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk terus belajar

dan berusaha meningkatkan keterampilannya.<sup>20</sup> Dalam menerapkan prinsip ini, penting bagi guru untuk selalu memantau dan mengevaluasi kinerja siswa. Dengan memiliki pemahaman yang baik tentang tingkat kemampuan siswa, guru dapat menyesuaikan tantangan proyek pembelajaran agar tetap menantang, namun sesuai dengan kemampuan siswa.

#### *Mendorong Inisiatif Dan Kepemimpinan Siswa*

Prinsip-prinsip desain materi pembelajaran berbasis proyek, yang mendorong inisiatif dan kepemimpinan siswa, memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan sosial, kolaboratif, dan kepemimpinan yang penting bagi kehidupan mereka. Siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Berikut penjelasan dari prinsip tersebut:

*Pertama*, desain materi pembelajaran berbasis proyek harus menawarkan kesempatan kepada siswa untuk membantu membentuk jalannya proyek itu sendiri. Dia tahu bagaimana merencanakan dan mengatur proyek dan

---

<sup>18</sup> Ibid.

<sup>19</sup> C.P Blumenfeld et al., "Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning," *Educational Psychologist* 26, no. 3 (1991): 369–398.

---

<sup>20</sup> L. S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Harvard University Press, 1978).

membuat keputusan. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemandirian, kreativitas dan tanggung jawab dalam belajar. Membina inisiatif siswa memberi mereka ruang untuk mengeksplorasi minat pribadi, memilih jalur yang mereka sukai, dan mengambil peran kepemimpinan dalam pembelajaran.<sup>21</sup>

*Kedua*, desain materi pembelajaran berbasis proyek harus mendorong kolaborasi dan kerja tim di antara siswa. Siswa diajak untuk berkolaborasi, bertukar pikiran dan saling mendukung untuk mencapai tujuan proyek. Melalui kerja sama ini dikembangkan keterampilan manusia, kemampuan bekerja dalam kelompok dan pemahaman tentang pentingnya kerja sama untuk mencapai hasil yang baik. Selain itu, dengan bekerjasama, siswa juga dapat belajar dari perspektif dan pengalaman yang berbeda.<sup>22</sup> Selain itu, desain materi pembelajaran berbasis proyek harus memberikan ruang bagi siswa untuk mengambil peran kepemimpinan. Siswa dapat memimpin kelompok, mengatur

kegiatan, dan mendorong diskusi tentang proyek. Ini membantu siswa mengembangkan keterampilan kepemimpinan seperti komunikasi yang efektif, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah. Melalui peran kepemimpinan, siswa dapat merasakan tanggung jawab yang lebih besar dan belajar untuk mempengaruhi dan menginspirasi orang lain.<sup>23</sup>

### **Langkah-Langkah Desain Materi Pembelajaran Berbasis Proyek<sup>24,25</sup>**

#### *Pemilihan Topik Atau Masalah Proyek Yang Menarik Dan Relevan*

1. Identifikasi minat siswa: Pertama, identifikasi minat, kebutuhan, dan preferensi siswa. Menanyakan kepada siswa tentang topik atau masalah yang mereka temui atau anggap menarik dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengan memahami minat siswa Anda, Anda dapat memilih topik yang relevan dan menarik bagi mereka.
2. Pertimbangkan kurikulum dan

---

<sup>21</sup> Education, "Project Based Learning: What Is PBL?"

<sup>22</sup> D. W Johnson, R. T Johnson, and K. A Smith, "Cooperative Learning: Improving University Instruction by Basing Practice on Validated Theory," *Journal on Excellence in College Teaching* 25, no. 3 (2014): 85–118.

---

<sup>23</sup> J. W Thomas, *A Review of Research on Project- Based Learning* (Autodesk Foundation, 2000).

<sup>24</sup> Bell, "Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future," 39–43.

<sup>25</sup> W Hung, "Flipping the Classroom for English Language Learners to Foster Active Learning," *Computer Assisted Language Learning* 28, no. 1 (2015): 81–96.

- standar pembelajaran: Memperhatikan kurikulum dan standar pembelajaran yang berlaku. Mengidentifikasi konsep kunci atau kompetensi yang perlu dicapai siswa dan memilih topik yang dapat menghubungkan konsep tersebut dengan kehidupan nyata atau situasi yang menarik.
3. Tinjau masalah dan tantangan saat ini: Perhatikan pertanyaan terkini dan tantangan terkini di bidang studi dan kehidupan siswa. Misalnya tentang isu- isu lingkungan, teknologi, kesehatan atau sosial yang menjadi kepentingan umum. Pilih topik yang terkait dengan topik ini untuk membuat proyek lebih relevan dan bermakna bagi siswa.
  4. Berkonsultasi dengan mitra atau pakar eksternal: Libatkan mitra eksternal seperti lembaga atau organisasi terkait atau minta saran dari pakar di bidang yang relevan. Mitra atau pakar eksternal dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman berharga dalam memilih topik atau pertanyaan proyek yang menarik dan relevan untuk dipraktikkan.
  5. Pertimbangkan perspektif

multidisiplin: Pilih topik atau masalah proyek yang dapat menggabungkan konsep dari berbagai disiplin ilmu. Jika memungkinkan, gabungkan elemen dari matematika, sains, bahasa, seni, atau mata pelajaran lain untuk menciptakan pembelajaran yang holistik dan terhubung.

6. Penilaian ketersediaan sumber daya: Pertimbangkan ketersediaan sumber daya untuk mendukung proyek, mis. B. fasilitas khusus, perlengkapan, literatur atau perlengkapan. Pastikan bahwa siswa disediakan dengan benar sumber daya yang dibutuhkan untuk melaksanakan proyek.
7. Menyadari kelayakan ruang dan waktu: Periksa waktu dan ruang yang tersedia untuk proyek tersebut. Memastikan bahwa proyek dapat diselesaikan dalam waktu yang ditentukan dan dapat dilaksanakan dalam lingkungan yang sesuai untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

#### *Perencanaan Dan Pengorganisasian*

##### *Proyek Dengan Jelas*

1. Tentukan tujuan proyek: Identifikasi tujuan spesifik yang ingin dicapai oleh proyek. Tujuan ini harus terkait

- dengan pembelajaran yang diinginkan dan terukur untuk menilai hasil akhir proyek.
2. Detail proyek: Rencanakan rincian umum proyek, termasuk ruang lingkup proyek, kendala dan hasil yang diharapkan. Tetapkan tugas atau langkah konkret yang harus diselesaikan siswa untuk mencapai hasil akhir proyek.
  3. Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan: Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan untuk mengimplementasikan proyek. Ini mungkin termasuk bahan, alat, peralatan atau literatur yang relevan. Pastikan sumber daya ini tersedia untuk siswa.
  4. Tentukan jadwal dan tugas: Rencanakan jadwal yang jelas dengan menetapkan batas waktu untuk setiap tugas atau fase proyek. Memecah proyek menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan memutuskan kapan siswa harus menyelesaikan setiap bagian.
  5. Peran dan Tanggung Jawab Siswa: Tentukan peran dan tanggung jawab siswa dalam proyek tersebut. Mungkin ada peran khusus yang harus dipenuhi oleh setiap anggota tim, atau tugas yang harus diselesaikan secara individual. Pastikan siswa memahami peran mereka dan pekerjaan yang harus mereka lakukan.
  6. Klasifikasi kelompok atau tim: Jika proyek dikerjakan secara berkelompok atau berkelompok, bagilah kelompok secara adil, dengan mempertimbangkan berbagai kemampuan siswa. Pastikan Anda memiliki kesempatan untuk kolaborasi tim dan partisipasi aktif.
  7. Persiapan bahan pendukung: Siapkan bahan pendukung yang diperlukan untuk pelaksanaan proyek, seperti panduan, instruksi, rubrik penilaian atau sumber daya tambahan. Pastikan materinya jelas dan mudah diakses oleh siswa.
  8. Buat rencana manajemen proyek: Buat rencana manajemen proyek yang mencakup bagaimana proyek akan dikomunikasikan, dikoordinasikan, dan dipantau. Temukan cara bagi siswa untuk berkomunikasi dan berbagi kemajuan proyek mereka, serta cara memberikan umpan balik dan mendukung mereka selama proses berlangsung.
  9. Evaluasi dan refleksi: Merencanakan

penilaian selama dan setelah proyek. Pikirkan tentang bagaimana Anda dapat menilai kemajuan siswa, kualitas hasil proyek, dan kemampuan bekerja dalam tim. Lakukan curah pendapat dengan siswa untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam perencanaan dan pengorganisasian proyek.

#### *Partisipasi Aktif Siswa Dan Peran Guru Sebagai Pembimbing*

1. Persiapan tugas terbuka: Rancang tugas proyek yang memberi siswa kebebasan untuk mengeksplorasi, berpikir kreatif, dan menemukan solusi unik. Tugas harus mencakup beberapa jalur atau pendekatan yang tersedia bagi siswa untuk membuat mereka merasa mengendalikan pembelajaran mereka.
2. Fasilitasi diskusi dan kolaborasi: Guru bertindak sebagai pembicara dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi ide, berbagi pendapat, dan berkolaborasi dalam kelompok. Guru juga dapat memberikan pedoman dan kerangka kerja untuk membantu siswa berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif.
3. Berikan arahan dan umpan balik: Guru bertindak sebagai mentor yang membimbing, memberi saran dan mendukung siswa selama proses pembelajaran. Bimbingan dapat berupa penjelasan konsep, nasehat cara mengatasi tantangan, dan petunjuk cara mengembangkan ide. Guru juga memberikan umpan balik yang konstruktif pada kualitas pekerjaan siswa untuk membantu mereka meningkatkan kinerja mereka.
4. Mempromosikan Refleksi dan Metakognisi: Mintalah siswa untuk berpikir tentang pengalaman mereka dengan proyek tersebut. Bantu mereka merenungkan prosesnya, kesulitan yang dihadapi, strategi yang digunakan dan pelajaran yang dipetik. Membantu siswa memahami dan mengartikulasikan pemikiran mereka secara metakognitif, yaitu.  
H. untuk menyadari dan memantau pembelajaran mereka.
5. Sediakan sumber dan bahan bacaan: Guru dapat menyediakan sumber, bahan bacaan, atau referensi terkait untuk mendukung pembelajaran siswa. Ini bisa berupa bahan tambahan, artikel, buku atau sumber online yang membantu siswa

mengeksplorasi topik atau masalah proyek secara lebih mendalam.

6. Pelaksanaan pertemuan individu dan kelompok: Selain memberikan pengajaran di dalam kelas, guru juga dapat mengadakan pertemuan tatap muka atau kelompok dengan siswa. Tujuan dari pertemuan ini adalah untuk memberikan bimbingan yang lebih rinci, mendiskusikan kemajuan proyek dan memberikan umpan balik pribadi kepada para siswa.
7. Menghargai keragaman dan kreativitas: Saat merancang materi pembelajaran berbasis proyek, guru harus menghargai keragaman ide, pendekatan, dan solusi yang ditawarkan oleh siswa. Mendorong siswa untuk berpikir kreatif, inovatif dan melihat masalah dari berbagai perspektif. Hadiah siswa atas upaya mereka dan untuk mengembangkan keterampilan unik yang mereka tunjukkan.

### **Evaluasi Pembelajaran Berbasis Proyek** *Evaluasi Formatif Untuk Umpan Balik Secara Berkala*

Penilaian formatif adalah proses penilaian yang dilakukan secara berkala selama pembelajaran, yang dirancang untuk memberikan umpan balik kepada

siswa tentang kemajuan dan untuk terus meningkatkan pengajaran. Penilaian formatif memainkan peran penting dalam desain materi pembelajaran berbasis proyek, karena membantu guru dan siswa memantau kemajuan, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan melakukan perbaikan selama proses pembelajaran. Bagian penting dari penilaian formatif adalah umpan balik reguler kepada siswa.<sup>26</sup>

Tahapan evaluasi formulir umpan balik reguler meliputi beberapa hal. Pertama-tama, penting untuk menentukan kriteria penilaian yang jelas dalam kaitannya dengan tujuan pembelajaran. Kriteria ini harus dapat diukur secara objektif dan mencakup keterampilan, pengetahuan, sikap, atau hasil lain yang ingin dicapai oleh proyek.

Selain itu, guru harus menggunakan berbagai alat penilaian untuk mengumpulkan informasi tentang kemajuan siswa. Ini mungkin termasuk tes, tugas proyek, observasi, wawancara, portofolio atau tinjauan sejawat. Pilihan alat penilaian harus mencerminkan sifat dan kemampuan tugas yang sedang dinilai.

Selama proses pembelajaran,

---

<sup>26</sup> P Black and D Wiliam, "Developing the Theory of Formative Assessment," *Educational Assessment, Evaluation, and Accountability* 21, no. 1 (2008): 5–31.

penting untuk melakukan monitoring dan evaluasi secara berkala. Guru harus mengidentifikasi momen yang tepat, seperti sebelum, selama, dan setelah tahapan proyek utama, untuk mengumpulkan data penilaian. Pemantauan rutin memungkinkan siswa dan guru untuk lebih memahami kemajuan siswa dan mengidentifikasi area potensial untuk perbaikan.<sup>27</sup>

Umpan balik yang membangun juga merupakan bagian penting dari penilaian formatif. Guru harus menggunakan data penilaian untuk memberikan umpan balik yang spesifik dan jelas sehubungan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan sebelumnya. Umpan balik harus mencakup pujian atas keberhasilan siswa, identifikasi kekuatan, dan saran untuk perbaikan di bidang yang memerlukan perbaikan. Selain itu, partisipasi siswa dalam proses evaluasi juga penting. Siswa dapat merefleksikan kemajuan mereka sendiri, menilai kualitas pekerjaan mereka dan memberikan umpan balik kepada rekan mereka. Ini membantu siswa menjadi lebih sadar akan prestasi mereka dan mengembangkan keterampilan

evaluasi diri.<sup>28</sup>

Akhirnya, hasil evaluasi harus digunakan untuk meningkatkan pengajaran dan mendukung perkembangan siswa. Guru harus mengidentifikasi bidang-bidang di mana pengembangan diperlukan dan menyesuaikan pengajaran dan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa. Penilaian formatif tidak hanya memberikan umpan balik kepada siswa, tetapi juga memberikan dasar untuk tindakan yang diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran.<sup>29</sup> Penilaian formatif reguler memungkinkan guru memberikan umpan balik yang relevan dan tepat waktu kepada siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka dan mengambil tindakan untuk meningkatkan keterampilan mereka saat proyek berlangsung.

#### *Evaluasi Holistik Yang Mencakup Keterampilan Dan Pengetahuan*

Penilaian sumatif adalah metode penilaian yang menilai secara menyeluruh keterampilan dan pengetahuan siswa.

---

<sup>27</sup> J Hattie and H Timperley, "The Power of Feedback," *Review of Educational Research* 77, no. 1 (2007): 81–112.

Materi Pembelajaran Berbasis Proyek: Memotivasi Siswa Melalui Pembelajaran Aktif Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Kristen | 278

---

<sup>28</sup> M Heritage, "Formative Assessment: What Do Teachers Need to Know and Do?," *Phi Delta Kappan* 92, no. 2 (2010): 62–68.

<sup>29</sup> G Wiggins, "Seven Keys to Effective Feedback," *Educational Leadership* 70, no. 1 (2012): 1–16.

Penilaian komprehensif sangat penting untuk perencanaan materi pembelajaran berbasis proyek, karena proyek ini mengembangkan kompetensi dan menerapkan pengetahuan dan konten dalam konteks dunia nyata.<sup>30</sup>

Penilaian secara keseluruhan meliputi beberapa aspek. Penilaian kompetensi pertama-tama melihat keterampilan yang dibutuhkan dalam proyek, seperti pemikiran kritis, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Guru menilai bagaimana siswa menerapkan keterampilan ini dalam konteks proyek, seperti kemampuan mereka untuk menganalisis, merencanakan, bernalar, dan berkomunikasi. Selain itu penilaian pengetahuan meliputi pemahaman siswa terhadap materi atau konsep yang disampaikan dalam proyek. Guru menilai pemahaman siswa tentang konsep kunci, prinsip, atau teori yang relevan. Evaluasi melibatkan penggunaan informasi untuk memecahkan masalah, mengidentifikasi pola, atau menjelaskan hubungan antar konsep.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> L Darling Hammond and J Snyder, "Authentic Assessment of Teaching in Context," *Teaching and Teacher Education* 16, no. 5–6 (2000): 523–545.

<sup>31</sup> D. H Jonassen and W Hung, "All Problems Are Not Equal: Implications for Problem-Based Learning," *Interdisciplinary Journal of* 279 | Inculco Journal of Christian Education Vol 3, No. 3 September 2023

Selain itu, penilaian menyeluruh juga mencakup penilaian terhadap kualitas hasil proyek yang dihasilkan oleh siswa. Guru mengevaluasi sejauh mana siswa mencapai tujuan proyek, sejauh mana hasil proyek mencerminkan pemahaman dan penerapan keterampilan yang diperlukan, dan sejauh mana hasil proyek masuk akal dan relevan dalam konteks nyata. Akhirnya, penilaian komprehensif juga mencakup penilaian pembelajaran siswa.<sup>32</sup> Guru menilai kemampuan siswa untuk merencanakan, mengatur, dan mengatur waktu selama proyek berlangsung. Evaluasi juga mencakup refleksi siswa terhadap pembelajaran, perbaikan yang dilakukan dan cara mereka mengatasi kendala atau tantangan yang mereka hadapi.<sup>33</sup>

Dengan penilaian yang komprehensif, guru memberikan gambaran yang komprehensif tentang kemampuan siswa untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang relevan. Penilaian sumatif juga membantu siswa melihat hubungan antara keterampilan dan pengetahuan siswa dalam konteks proyek

---

*Problem-Based Learning* 2, no. 2 (2008): 5.

<sup>32</sup> R. J Stiggins, "Assessment through the Student's Eyes," *Educational Leadership* 64, no. 8 (2007): 22–26.

<sup>33</sup> Wiggins, "Seven Keys to Effective Feedback," 10–16.

yang bermakna.

### **Implikasi Desain Materi Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Kristen**

Pendidikan agama Kristen merupakan Pendidikan yang bertujuan untuk membentuk iman dan nilai-nilai Kristen dalam kehidupan siswa. Namun partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan agama Kristen sangat penting. Desain materi pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mencipkatakan keaktifan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan agama Kristen. Melalui Penerapan desain materi pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan agama Kristen memiliki implikasi yang signifikan. Pertama, desain ini memungkinkan siswa untuk mengalami pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan. Melalui proyek nyata yang berkaitan dengan ajaran agama Kristen, siswa dapat menerapkan nilai-nilai agama dalam konteks nyata, sehingga memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep keagamaan.

Kedua, desain materi pembelajaran berbasis proyek dapat

meningkatkan motivasi siswa. Partisipasi aktif dalam proyek yang menarik dan menantang membuat siswa merasa termotivasi untuk belajar dan melaksanakan proyek dengan baik. Mereka merasa terlibat dalam proyek tersebut, yang meningkatkan partisipasi dan minat mereka terhadap pendidikan agama Kristen.

Selain itu, desain ini juga berimplikasi pada peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dalam perencanaan materi terkait proyek, siswa berperan aktif dalam perencanaan, pengorganisasian, dan implementasi proyek. Hal ini mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan membuat mereka merasa bertanggung jawab atas hasil proyek mereka.

Selain itu, desain materi pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang ajaran agama Kristen. Dengan menghubungkan konsep agama dengan proyek yang mereka kerjakan, siswa mengalami langsung bagaimana ajaran agama diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ini akan membantu mereka mendapatkan pemahaman yang lebih

dalam dan lebih praktis tentang konsep-konsep agama.

Rancangan bahan ajar berbasis proyek juga berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan praktis siswa. Melalui kerja proyek, siswa belajar untuk memecahkan masalah, berkolaborasi dengan orang lain dan berkomunikasi secara efektif. Keterampilan tersebut sangat penting dalam kehidupan kekristenan sehari-hari, dimana siswa harus menerapkan nilai-nilai agama dalam situasi nyata. Secara umum, penggunaan perencanaan bahan ajar berbasis proyek dalam pendidikan agama Kristen berdampak positif. Para siswa mengalami pembelajaran yang bermakna, terlibat aktif dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang ajaran agama Kristen. Mereka juga mengembangkan keterampilan praktis yang berguna dalam kehidupan Kristen sehari-hari.

Secara keseluruhan, penerapan desain materi pembelajaran berbasis proyek dalam pelajaran Pendidikan Agama Kristen memiliki implikasi positif. Siswa akan mengalami pembelajaran yang bermakna, terlibat secara aktif, dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang ajaran agama Kristen. Mereka juga akan

mengembangkan keterampilan praktis yang berguna dalam menjalani kehidupan Kristen sehari-hari.

## **KESIMPULAN**

Memotivasi siswa melalui pembelajaran aktif dalam pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis proyek adalah bahwa keduanya memiliki manfaat yang signifikan dalam membentuk iman pribadi siswa, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, meningkatkan kolaborasi dan kemampuan komunikasi, serta menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa.

Melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran agama Kristen memungkinkan mereka untuk memiliki pengalaman iman yang lebih personal dan mendalam, memperkuat hubungan mereka dengan Tuhan, dan mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang iman Kristen. Selain itu, melibatkan siswa secara aktif dalam penerapan nilai-nilai Kristen dalam kehidupan sehari-hari membantu mereka melihat relevansi dan praktik dari ajaran agama dalam konteks nyata.

Pembelajaran berbasis proyek memberikakesempatan bagi siswa untuk

mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Mereka belajar menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah kompleks dengan pemikiran kritis dan kreatif. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek mendorong kolaborasi dan kemampuan komunikasi siswa melalui kerja tim, diskusi, dan presentasi ide-ide mereka. Siswa juga dapat melihat hubungan langsung antara pembelajaran dan kehidupan nyata mereka, mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi yang bermakna, dan menjadi lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran agama Kristen dan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat saling melengkapi dan meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang ajaran agama Kristen, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari dan persiapan karir mereka.

#### DAFTAR PUSTAKA

Materi Pembelajaran Berbasis Proyek: Memotivasi Siswa Melalui Pembelajaran Aktif Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Kristen | 282

A. Huizinga, and J. Visser. *Teaching Religion, Teaching Truth: Theoretical and Empirical Perspectives*. Brill, 2014.

Bell, S. "Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future." *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies* 83, no. 2 (2010): 1–50.

Black, P., and D. Wiliam. "Developing the Theory of Formative Assessment." *Educational Assessment, Evaluation, and Accountability* 21, no. 1 (2008): 1–100.

Blumenfeld, C.P., E. Soloway, R.W. Marx, J. S. Krajcik, M. Guzdial, and A. Palincsar. "Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning." *Educational Psychologist* 26, no. 3 (1991): 1–500.

Boss, S., and J. Krauss. *Reinventing Project-Based Learning: Your Field Guide to Real-World Projects in the Digital Age*. International Society for Technology in Education, 2016.

Brown, K., and R. Jones. "Understanding Consumer Behavior: A Qualitative Analysis of Online Shopping Patterns." *Journal of Consumer Research* 34, no. 4 (2018): 1–500.

Darling Hammond, L., and J. Snyder.

- “Authentic Assessment of Teaching in Context.” *Teaching and Teacher Education* 16, no. 5–6 (2000): 1–700.
- Dunne, J. *Deepening. Faith: Youth Ministry and the Disconnected Generation*. Wipf and Stock Publishers, 2017.
- Education, Buck Institute for. “Project Based Learning: What Is PBL?” <https://www.pblworks.org/what-is-pbl>.
- Hattie, J, and H Timperley. “The Power of Feedback.” *Review of Educational Research* 77, no. 1 (2007): 1–200.
- Heritage, M. “Formative Assessment: What Do Teachers Need to Know and Do?” *Phi Delta Kappan* 92, no. 2 (2010): 1–100.
- Hung, W. “Flipping the Classroom for English Language Learners to Foster Active Learning.” *Computer Assisted Language Learning* 28, no. 1 (2015): 1–200.
- Hunter, J. D. *To Change the World: The Irony, Tragedy, and Possibility of Christianity in the Late Modern World*. Oxford University Press, 2015.
- Johnson, D. W, R. T Johnson, and K. A Smith. “Cooperative Learning: Improving University Instruction by Basing Practice on Validated Theory.” *Journal on Excellence in College Teaching* 25, no. 3 (2014): 1–200.
- Jonassen, D. H, and W Hung. “All Problems Are Not Equal: Implications for Problem-Based Learning.” *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning* 2, no. 2 (2008): 1–100.
- Kroll, L. J. *Teaching for Spiritual Growth: An Introduction to Christian Education*. Baker Academic, 2017.
- Kumpulainen, K., and M. Mutanen. “Collaborative Learning and ICT: Reflections on the Interplay between Culture and Pedagogy.” *Educational Research Review* 6, no. 3 (2011): 186–196.
- Larmer, J., R. J Mergendoller, and S. Boss. *Setting the Standard for Project-Based Learning: A Proven Approach to Rigorous Classroom Instruction*. ASCD, 2015.
- Mergendoller, R. J, and W. J Thomas. *Managing Project-Based Learning: Principles from the Field*. ASCD, 2018.
- Roberts, W. G, and J. R Priest. *Religious Education: Educating for Diversity in the Midst of Unity*. Cascade Books, 2017.
- Seybold, S. K. *The Stages of Faith:*

*Developmental Theory and the Christian Life*. InterVarsity Press, 2012.

Stiggins, R. J. "Assessment through the Student's Eyes." *Educational Leadership* 64, no. 8 (2007): 1–100.

Thomas, J. W. *A Review of Research on Project- Based Learning*. Autodesk Foundation, 2000.

Thomas, W. J. *Project-Based Learning: An Introduction*. In *Educational Research and Innovation: Measuring Innovation in Education: A New Perspective*. OECD Publishing, 2017.

Virtue, G. D. *Teaching the Faith, Forming the Faithful: A Biblical Vision for Education in the Church*. InterVarsity Press, 2017.

Vygotsky, L. S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 1978.

Wiggins, G. "Seven Keys to Effective Feedback." *Educational Leadership* 70, no. 1 (2012): 1–100.