

Inovasi Penggunaan Notion dalam Pembelajaran Proyek yang Dinamis dan Interaktif

Risda Mustakim¹, Chalik Mawardi², Rismawati³

Politeknik Dewantara, Jl. K.H. Akhmad Razak Lr. 2 No. 7, Kota Palopo

risda@atidewantara.ac.id

Abstrak: Tercapainya proses belajar mengajar di perguruan tinggi tidak hanya ditentukan oleh faktor mengajar, tetapi juga dipengaruhi oleh keaktifan para mahasiswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi dengan baik dan menjadi kolaborasi aktif selama proses belajar. *Platform Notion* juga membantu dalam meningkatkan produktivitas dalam konteks perkuliahan dengan menyediakan fitur-fitur seperti dalam pengaturan jadwal, pengaturan tugas, catatan kuliah perencanaan studi pelacakan kemajuan belajar dan evaluasi. Tujuan penelitian ini, untuk mengembangkan kemampuan dalam pengerjaan tugas, proyek, manajemen jadwal, daftar tugas dan kegiatan mahasiswa lainnya, Disamping itu, keterlibatan kegiatan mahasiswa dianggap sebagai suatu keharusan dalam memperluas wawasan dan keterampilan mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan desain penelitian dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk dari hasil inovasi yang berbentuk website dengan menggunakan *platform Notion* dalam pembelajaran proyek dapat membantu dan menunjang proses pembelajaran di kelas dan terbukti dengan adanya validasi ahli dengan hasil persentase 92% dari ahli media dan ahli materi dengan persentase 89%. Serta, pengguna yang menunjukkan bahwa pada kelas kontrol memiliki nilai rata – rata 82,1% yang dikategorikan sangat aktif, sementara pada kelas eksperimen dengan nilai rata – rata 78,6% yang terkategori aktif. Dari penelitian ini ditarik kesimpulan bahwa *Platform Notion* sebagai aplikasi website yang merancang pembelajaran interaktif berbasis proyek yang terbukti secara efektif digunakan dalam mata kuliah Kepemimpinan Pendidikan Islam IAIN Palopo. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan mahasiswa menunjukkan bahwa *platform Notion* mampu mendukung dalam proses pembelajaran dengan baik.

Kata Kunci : Inovasi, Notion, Pembelajaran Interaktif, Proyek.

Abstract: *The achievement of the teaching and learning process in higher education is not only determined by teaching factors, but also influenced by the activeness of students. The use of interactive learning media can help students in understanding the material well and become active collaborators during the learning process. The Notion platform also helps in increasing productivity in the context of lectures by providing features such as schedule management, assignment management, lecture notes study planning tracking learning progress and evaluation. The purpose of this study, to develop the ability to work on assignments, projects, schedule management, to-do lists and other student activities, In addition, the involvement of student activities is considered a necessity in expanding their horizons and skills. The research method used is Research and Development (R&D) with a research design using the ADDIE model. The results of this study indicate that the product of innovation in the form of a website using the Notion platform in project learning can help and support the learning process in class and is proven by expert validation with a percentage of 92% from media experts and material experts with a percentage of 89%. As well as, users who show that the control class has an*

average value of 82.1% which is categorized as very active, while in the experimental class with an average value of 78.6% which is categorized as active. From this research, it is concluded that Notion Platform as a website application that designs project-based interactive learning has proven to be effectively used in IAIN Palopo's Islamic Education Leadership course. The results of validation tests conducted by media experts, material experts and students show that the Notion platform is able to support the learning process well.

Keywords: Innovation, Notion, Interactive Learning, Project

1. Pendahuluan

Tercapainya proses belajar mengajar di perguruan tinggi, tidak hanya ditentukan oleh faktor pengajar, tetapi juga dipengaruhi oleh keaktifan dari para mahasiswa. Pendidikan pada perguruan tinggi, selain bertujuan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan ke mahasiswa, namun juga untuk mengembangkan keterampilan para mahasiswa. Sehingga, pendidikan yang berbasis proyek dan praktik secara langsung mendorong peserta didik untuk memperkuat kemampuan dalam bekerja sama dan refleksi (Wariani & Haton, 2023). Dalam memperoleh pengetahuan dan dapat menerapkan keterampilan, mahasiswa diharapkan untuk menemukan berbagai macam jumlah pembelajaran yang diperbolehkan seperti mengambil informasi dapat muncul dari buku, artikel, web, majalah, koran, TV, Radio dan lain sebagainya (Ucu dkk, 2018).

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik dalam memahami materi dengan baik dan aktif berkolaborasi selama proses pembelajaran (Martha dkk, 2024). Dalam memanfaatkan media juga harus terencana dan sistematis sesuai dengan tujuan dari pembelajaran agar dapat melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif yang terintegrasi dengan teks, audio, video dan gambar animasi (Mustakim dkk, 2024). Pemilihan media interaktif yang berbasis website mengikuti perkembangan arus teknologi. Aplikasi berbasis web merupakan salah satu program komputer yang memanfaatkan web browser, dan teknologi web digunakan untuk mengerjakan tugas – tugas melalui internet (Suryawinata, 2019). Website adalah Kumpulan halaman digital yang berisi informasi – informasi yang terdiri dari teks, gambar, suara, animasi dan video ataupun gabungan dari semuanya yang terhubung dengan internet (Sari dkk, 2019). Aplikasi berbasis website merupakan Solusi digital dalam memanfaatkan teknologi yang berbasis internet untuk menyediakan layanan dan kemudahan akses melalui browser (Yuningsih & Utami, 2024).

Perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran memungkinkan praktikum pembuatan materi dapat dilakukan melalui penggunaan website, memungkinkan pengawasan langsung oleh pengajar terhadap proses praktikum mahasiswa (Hidayati, 2021). Pembelajaran era digital berfokus pada pentingnya interaksi dan kolaborasi (Ariani dkk, 2023). Salah satu *platform* yang berbasis website adalah *Notion*. *Notion* merupakan salah satu *platform* yang dirancang untuk membantu pengguna mengatur dan mengelola informasi, tugas, proyek dan catatan secara efisien (Cahyani dkk, 2023).

Penggunaan *platform* ini memungkinkan pengguna dalam membuat dan mengelola berbagai jenis konten berupa teks, daftar, jadwal, dokumen, spreadsheet, dokumen, catatan audio, tautan dan berbagai hal lainnya. *Notion* memiliki berbagai macam fitur yang bisa dimanfaatkan untuk merancang materi ajar, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam berinteraksi dengan teknologi (Siallagan dkk, 2024). *Notion* juga telah terintegrasi dengan beberapa aplikasi seperti Google, Drive, Slack, Trello dan GitHub. Penggunaan internet dan *platform* ini, memudahkan para Mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Melihat hal tersebut, Mahasiswa Prodi Manajemen Pendidikan Islam di IAIN Palopo perlu mengembangkan kemampuan dalam pengerjaan tugas, proyek, manajemen jadwal, daftar tugas dan kegiatan mahasiswa lainnya, ini semua merupakan tugas yang sulit. Disamping itu, keterlibatan kegiatan mahasiswa dianggap sebagai suatu keharusan dalam memperluas wawasan dan keterampilan mereka. Dengan ini, dapat menciptakan proses pembelajaran yang secara dinamis dan saling berkolaborasi serta bertukar gagasan (Putra dkk, 2024).

Permasalahan yang dihadapi diatas, dapat menggunakan *Platform Notion*. *Notion* sangat berpengaruh bagi mahasiswa karena aplikasi ini terdapat berbagai macam fitur yang akan membantu meningkatkan efesiensi dan efektivitas dalam melakukan berbagai macam tugas dan aktivitas akademis. Selain itu, *platform Notion* juga membantu dalam meningkatkan produktivitas dalam konteks perkuliahan dengan menyediakan fitur -fitur seperti dalam pengaturan jadwal, pengaturan tugas, catatan kuliah perencanaan studi pelacakan kemajuan belajar dan evaluasi. selama pelaksanaannya, mahasiswa menghadapi kendala dalam mengatur perkuliahan dengan cara efektif dan efisien untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen (Andoro, 2023). Pemanfaatan *platform Notion*, harus konsisten dalam penambahan data-datanya, karena kunci sukses pemanfaatan aplikasi ini adalah konsisten dalam penggunaannya untuk mencatat progress dari setiap proyek (Madafi & Kurniawan, (2021). Dengan adanya *platform Notion* ini, dapat membantu mahasiswa meningkatkan keterampilannya, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran media dan teknologi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Model penelitian ini menggunakan model ADDIE yang merupakan model yang melibatkan tahapan pengembangan meliputi, *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (Rusmayana, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di Prodi S1 Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo, pada mata kuliah Kepemimpinan Pendidikan Islam, pada September – November 2024 yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner dan dokumentasi. Prosedur pengembangan ADDIE meliputi 5 tahapan yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Tahap *Define*, tahapan ini digunakan untuk mencari dan mengumpulkan permasalahan dibalik pembuatan prodek media pada pembelajaran proyek.
- b. Tahap *Design*, tahapan ini bertujuan untuk merumuskan dan merancang produk yang dikembangkan menggunakan *platform Notion* berupa *website notion* berbasis proyek yang dapat dioperasikan.
- c. Tahap *Development*, tahapan ini digunakan untuk menghasilkan Gambaran pembelajaran proyek berbasis media interaktif yang melibatkan proses uji validasi oleh ahli media, materi dan mahasiswa sebagai pengguna.
- d. Tahap *Implementation*, tahapan ini dilakukan untuk uji coba produk pada mahasiswa Prodi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo.
- e. Tahap *Evaluation*, tahapan ini adalah tahapan akhir setelah dilakukan uji coba pada tahapan implemetasi dan dilakukan revisi pada produk.

Pengumpulan data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif seperti preferensi, kesulitan dan fitur yang dianggap penting. Data kuantitatif yang diperoleh melalui penilaian dari validasi ahli media. Kemudian materi, penggunaan dan penilaian aktivitas pembelajaran dianalisis menggunakan Teknik persentasi yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase
 $\sum x$: Skor Responden
 $\sum xi$: Skor Maksimal
100% : Konstanta

Teknik persentase diatas sebagai acuan dan untuk menarik kesimpulan yang telah dicapai selama proses penelitian berdasarkan penilaian validasi ahli media, materi dan pengguna. Sehingga digunakan kriteria kelayakan dan penilaian aktivitas belajar dengan menggunakan kriteria aktivitas belajar.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan pembelajaran proyek yang berbasis media interaktif menggunakan *platform Notion* yang dilakukan di Prodi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) pada mata kuliah Kepemimpinan Pendidikan Islam.

a. Hasil

Penelitian dan pengembangan yang dirancang ini telah berhasil dilakukan dengan melalui tahapan – tahapan penelitian dengan hasil yang cukup baik. Berikut tiap tahapan yang dilakukan:

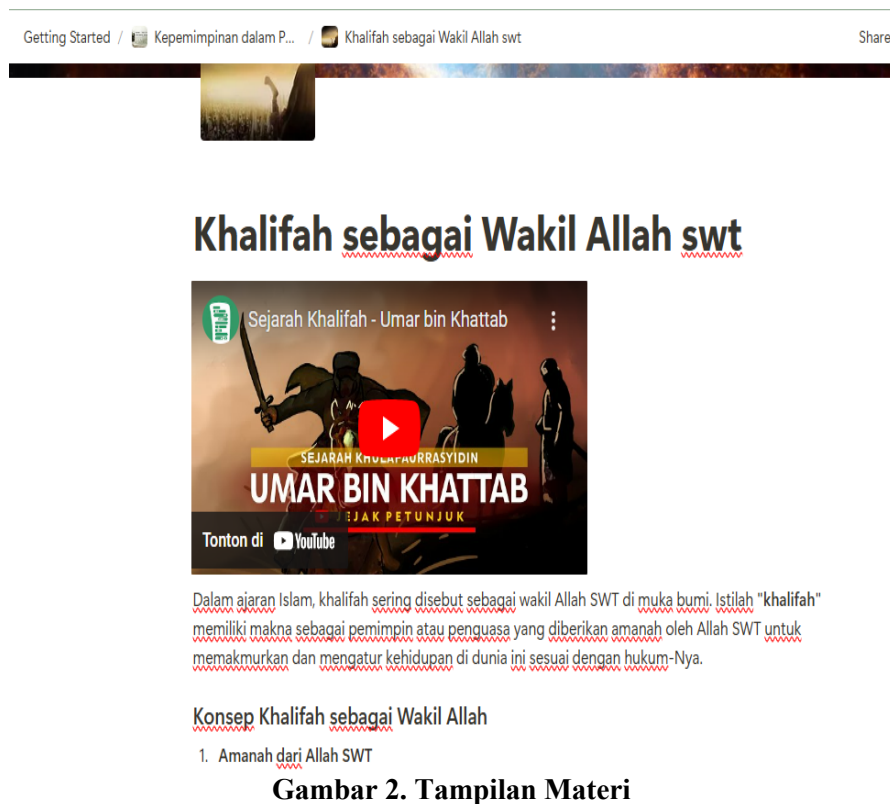
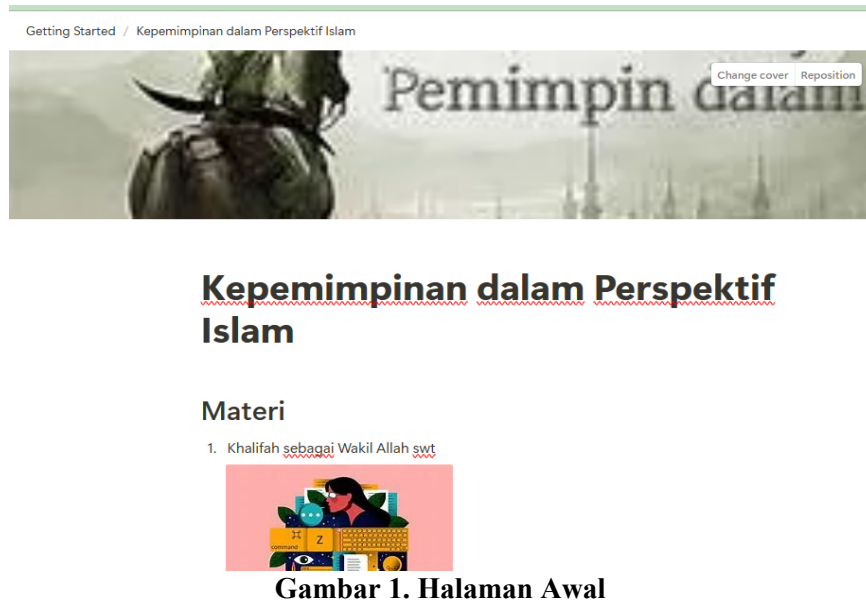
1) *Analysis*

Tahapan ini, peneliti mensurvei dan mengumpulkan masalah – masalah dalam pembuatan produk media. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pada mata kuliah yang dijadikan obyek dari penelitian. Dari kebutuhan mahasiswa, peneliti menganalisis materi yang akan dirancang dalam bentuk media interaktif dengan menggunakan *platform Notion*, pembelajaran yang dilakukan di Prodi Manajemen Pendidikan Islam ini dilakukan secara luring dan menggunakan bahan pengajaran ppt yang dapat di akses melalui *e-learning* (Edlink) untuk memudahkan proses pembelajaran. Disini kampus juga menyediakan *platform e-learning* guna untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran bagi dosen dan mahasiswa. Salah satunya untuk memungkinkan dalam menyajikan materi pembelajaran yang telah disiapkan oleh dosen. Namun, mahasiswa dan dosen masih membutuhkan berbagai jenis referensi media pembelajaran yang dapat diperbaharui konten sesuai kebutuhan – kebutuhan dalam perkuliahan. Dan peran lainnya untuk membantu dosen dan mahasiswa ketika *e-learning* (Edlink) ketika down atau sedang bermasalah agar proses pembelajaran dapat terus terlaksana,

2) *Design*

Tahapan ini, peneliti merancang produk pembelajaran yang dikembangkan yaitu pembelajaran berbasis website menggunakan *platform Notion* dalam bentuk proyek yang dapat dioperasikan diberbagai perangkat seperti laptop, komputer maupun *smartphone*. Komponen pelengkap dalam materi yang berupa modul yaitu gambar, audio dan video disiapkan sesuai dengan elemennya. Dalam membuat *cover* dan beberapa desain lainnya dilakukan secara langsung ke *platform Notion*. Evaluasi pembelajaran dilakukan secara langsung di *platform*, serta terdapat juga evaluasi yang

berupa tugas proyek yang dapat digunakan dalam menunjang kemampuan mahasiswa. Media pembelajaran ini, didesain secara interaktif dan memudahkan mahasiswa dengan penggunaan Bahasa yang sederhana, serta tampilan materi yang menarik untuk menarik perhatian mahasiswa.





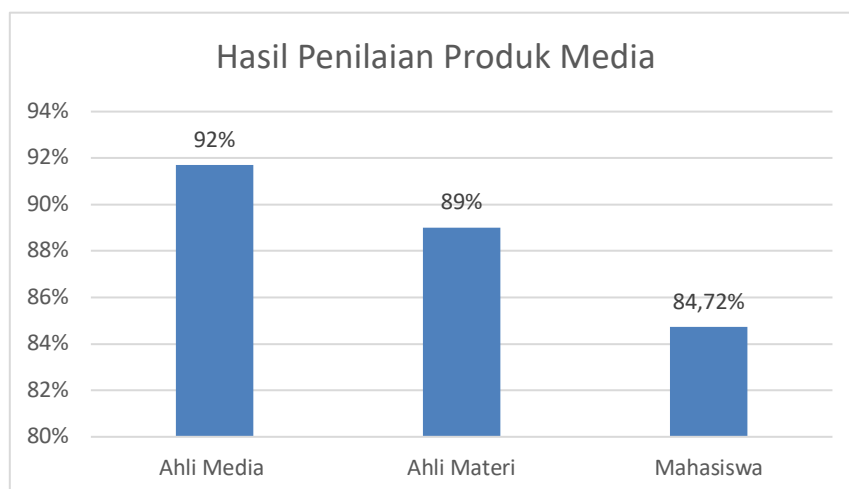
Soal Pelatihan

1. Lakukan observasi ke sekolah mengenai pengamatan langsung terhadap praktik kepemimpinan dalam lingkungan Pendidikan!
2. Buatlah Laporan dari hasil observasi dan persentasikan di depan kelas!
3. Buatlah desain grafis menggunakan canva dengan tema kepemimpinan Pendidikan islam

Gambar 3. Soal Pelatihan

3) Development

Pengembangan yang telah dirancang dan dilakukan dengan melibatkan proses uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan mahasiswa sebagai pengguna. Hasil penelitian ini menandakan bahwa *Notion* dapat menjadi *platform* yang valid dan efektif dalam bentuk pembelajaran interaktif berbasis proyek. Validasi berbagai ahli dan pengguna yang memberikan wawasan tentang keunggulan dan perbaikan jika ada masalah. Eavlusi dari berbagai ahli dari pengguna memberikan pemahaman yang meneyluruh mengenai keunggulan dan area yang dapat ditingkatkan, sehingga dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Hasil dari proses evaluasi dan validasi yang telah dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Hasil Penilaian Produk Media menggunakan Platform Notion
(Sumber: Data diolah peneliti, 2024)

Berdasarkan diagram diatas, hasil penilaian dari ahli media yaitu 92%, dari ahli materi yaitu 89% dan dari mahasiswa sekaligus pengguna yaitu 84,72%. Dari hasil tersebut secara keseluruhan rata – ratanya adalah 88,57% dengan kategori sangat layak. Sehingga produk pembelajaran yang dihasilkan telah sesuai dan layak untuk digunakan dan diterapkan.

Ada 3 tahapan yang dilakukan pada tahap ini yaitu pembuatan produk pembelajaran, validasi ahli dan revisi produk. Diawal dilakukan penyusunan indikator berdasarkan materi perkuliahan yang sesuai dengan Prodi, lalu disusun ke dalam *MS. Word* sebelum di olah ke dalam *platform Notion* sehingga teruang kedalam bentuk media interaktif. Mahasiswa yang selaku pengguna dapat menggunakan dan memanfaatkan produk media interaktif ini dengan menggunakan link yang dapat diakses melalui *browser* atau *Chrome* serta aplikasi *Notion* itu sendiri. Kemudian selanjutnya pada tahap validasi ahli, yang memvalidasi ahli materi dan ahli media adalah individu yang memiliki kewenangan untuk memberikan penilaian atau evaluasi terhadap produk yang telah dibuat.

4) *Implementation*

Tahapan ini, peneliti melakukan pengujian terhadap produk yang telah dibuat dengan menggunakan mahasiswa Prodi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo yang mengampu mata kuliah Kepemimpinan Pendidikan Islam. Target responden pada uji coba produk media ini adalah 25 orang mahasiswa. Peneliti melakukan evaluasi terhadap penilaian aktivitas belajar dalam mengukur sampai sejauh mana produk media yang menunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek. Hasil dari penggunaan produk media ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Penilaian Aktivitas Belajar

Komponen	Indikator	Aktivitas Mahasiswa	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<i>Oral activity</i>	Berkaitan dengan materi pembelajarn	80%	83%
	Mengajukan pendapat saat diskusi kelompok	64%	81%
	Persentase hasil tugas	76%	80%
<i>Mental activity</i>	Berani mengeluarkan pendapat	88%	86%
	Diskusi dalam pemecahan masalah	76%	78%
<i>Writing activity</i>	Mencatat tentang materi Pelajaran berdasarkan proyek yang dibuat	80%	81%
	Menuliskan hasil diskusi	84%	88%
<i>Visual activity</i>	Mengamati gambar/video pada materi pembejarn	80%	79%
	Mengamati berbagai komponen pembelajaran dalam produk media yang telah dibuat	80%	83%
Rata Rata		78,6%	82,1%

Sumber: Data dioleh peneliti (2024)

Hasil penilaian aktivitas belajar responden menunjukkan bahwa pada kelas kontrol memiliki nilai rata – rata 82,1% yang dikategorikan sangat aktif, sementara pada kelas eksperimen dengan nilai rata – rata 78,6% yang terkatagiru aktif. Meskipun kedua

kelas memiliki sedikit perbedaan, namun kedua kelas menunjukkan bahwa adanya tingkat aktivitas yang tinggi dibuktikan pada pembelajaran proyek berbasis media interaktif pada mata kuliah Kepemimpinan Pendidikan Islam. Sehingga, implementasi pembelajaran proyek berbasis media interaktif ini dikatakan berhasil.

5) *Evaluation*

Tahapan ini merupakan tahapan akhir setelah ujicoba pada tahap implementasi. Peneliti melakukan revisi dengan melihat beberapa kekurangan produk media. Kemudian, peneliti melakukan perbaikan terhadap produk media yang dibuat agar ke depan layak untuk digunakan. Pengembangan media interaktif ini relative mudah, cepat dan efisien serta fitur – fitur yang disediakan *Notion* langsung melalui *smartphone*, Komputer maupun Laptop. Didalamnya juga terdapat konten pembelajaran yang menarik dan interaktif, pembelajaran antarmuka yang intuitif serta alat – alat yang *user-friendly* dari *platform Notion*.

b. Pembahasan

Platform pembelajaran interaktif berbasis website *Notion* ini sebagai media yang dirancang dan dioperasikan melalui browser, yang dapat diakses melalui link sehingga memudahkan pengguna.

Pengembangan produk media interaktif yang dilakukan peneliti dengan memberikan fasilitas fitur – fitur sebagai penunjang materi pembelajaran, dan evaluasi. dalam pengaplikasian produk media interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa terkait pengetahuan dan keterampilannya dengan dilengkapi tampilan yang menarik seperti penggunaan warna dan *font*, sehingga membuat pengguna nyaman saat membacanya dan mudah dipahami. Hal ini selaras dengan penelitian Andoro (2023) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa *Notion* berhasil memfasilitasi kolaborasi dan dalam berbagi informasi dengan mahasiswa lainnya.

Penggunaan dan pemanfaatan inovasi *website Notion* sebagai salah satu *platform* pembelajaran proyek berbasis media interaktif pada mata kuliah Kepemimpinan Pendidikan Islam dinilai praktis dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Media edukasi ini dikembangkan sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja, serta memungkinkan pengoperasian secara mandiri. Hal ini juga mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Kelayakan pembelajaran proyek berbasis media interaktif yang menggunakan *platform Notion* ini menunjukkan bahwa produk yang dibuat oleh peneliti berada pada kategori sangat layak untuk dipakai dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil validasi oleh ahli media melalui pengisian angket yang mencakup aspek kualitas teknis, kemudahan pengoperasian media, kualitas instruksional, serta Tingkat keinteraktifan media dengan penilaian sebesar 92%. Dengan hasil dan saran yang diberikan bahwa produk media secara umum sudah cukup baik tanpa dilakukan revisi dan produk media yang dikembangkan layak untuk diimplementasikan pada tahap pengembangan selanjutnya.

Hasil validasi materi yang dilakukan oleh ahli melalui angket yang mencakup aspek kelayakan materi dan penggunaan Bahasa menunjukkan penilaian sebesar 89%. Hasil ini menunjukkan bahwa produk media yang dikembangkan telah memenuhi standar yang ditetapkan tanpa memerlukan perbaikan atau revisi. Berdasarkan catatan yang diberikan,

materi yang disajikan telah tersusun dengan baik dan berurutan sehingga mudah dipahami oleh pengguna, serta penyampaiannya cukup jelas.

Hasil uji coba oleh pengguna melalui angket yang mengevaluasi aspek sikap peserta didik terhadap pemanfaatan media, penyajian materi, serta kualitas instruksional menunjukkan nilai sebesar 84,72%. Berdasarkan saran yang diberikan produk media yang telah dikembangkan oleh peneliti dinilai sudah cukup baik dan menarik. Pengguna memberikan tanggapan yang positif terkait elemen – warna, tulisan dan gambar. Meskipun ada kendala dalam mengakses ketika jaringan internet terganggu.

Platform pembelajaran interaktif yang menggunakan *Notion* berbentuk *website* ini telah dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai referensi pendukung proses pembelajaran, berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi dan mahasiswa sebagai pengguna. Penggunaan media ini diharapkan dapat mendukung model pembelajaran berbasis proyek dalam mata kuliah Kepemimpinan Pendidikan Islam. Keberhasilan media ini sebagai sarana dalam mendukung pembelajaran dipengaruhi oleh peran aktif dosen dalam membimbing mahasiswa pada pengetahuan dan keterampilan terkait materi yang disajikan. Mahasiswa memiliki peluang dalam mengembangkan kompetensinya dengan mempelajari dan menyelesaikan berbagai Latihan soal serta tugas proyek yang tersedia dalam media ini.

Mahasiswa menunjukkan rasa antusias yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan aktif memperhatikan tutorial yang tersedia dalam media dan arahan yang diberikan oleh peneliti. Dengan adanya dukungan tersebut, mereka berhasil menyelesaikan proyek yang telah ditugaskan. Serta mahasiswa terlibat secara aktif dalam mengajukan pertanyaan terkait fitur – fitur yang tersedia dalam media dan tugas proyek yang diberikan sebagai upaya dalam mengembangkan keterampilan mereka. Dari beberapa hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, diketahui bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti memiliki peran dalam mendorong peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang merupakan salah satu komponen utama dalam pengembangan pengetahuan mengenai Kepemimpinan Pendidikan Islam untuk mahasiswa Prodi Manajemen Pendidikan Islam.

4. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini menyimpulkan bahwa *platform Notion* sebagai aplikasi website yang merancang pembelajaran interaktif berbasis proyek yang terbukti secara efektif digunakan dalam mata kuliah Kepemimpinan Pendidikan Islam IAIN Palopo. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan mahasiswa menunjukkan bahwa *platform Notion* mampu mendukung dalam proses pembelajaran dengan baik.

Aktivitas belajar dikelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan yang aktif dan sangat aktif, dengan nilai rata – rata masing – masing adalah 78,6% dan 82,1%. Disamping itu, *Notion* juga berhasil mengintegrasikan berbagai elemen pembelajaran seperti kolaborasi, penyusunan proyek dan penilaian secara efektif. Hal ini membuktikan bahwa *platform Notion* ini tidak hanya mendukung dalam proses pembelajaran, namun juga meningkatkan keterlibatan dan partisipasi mahasiswa dalam aktifitas belajar. Sebagai *platform* pembelajaran interaktif dalam bentuk *website* berbasis proyek dalam memiliki potensi untuk diterapkan dengan efektif dalam dunia Pendidikan, terutama dalam mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran pada era teknologi saat ini.

Daftar Pustaka

- Andoro, I., F., B. (2023). Pemanfaatan Efektivitas Penggunaan Aplikasi Notion dalam Meningkatkan Perkuliahan Secara Efektif dan Efisien di STMIK Widya Pratama Pekalongan. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 3(2). <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i2.3343>.
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., ... & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/>
- Cahyani, A., Agustin, D., Muslimah, I., & Khulliyatunnisa, N. (2023). Peran Aplikasi Notion dalam Perkuliahan untuk Mewujudkan Produktivitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(1), 262-273. From <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.754>
- Hidayati, N. (2021). Pemanfaatan website sekolah sebagai strategi digital marketing di Madrasah Aliyah Unggulan Amanatul Ummah Surabaya. *Jurnal Kependidikan Islam*, 11(1), 111-133, from <http://0.15642/jkpi.2020.10.2.226-251>
- Madafi, D., S., & Kurniawan, T., A. (202, 20 Desember). Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Notion pada Biro Arsitektur di Masa Pandemi. From <https://doi.org/10.32315/ti.9.k121>
- Martha, J. A., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). INOVASI WEBSITE NOTION SEBAGAI PLATFORM PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROYEK. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 605-616. From <https://dx.doi.org/10.30998/rdje.v10i1.23521>
- Mustakim, R., Arpin, R. M., & Fitriani, F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Menginstalasi PC. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 1-10. From <https://doi.org/10.53696/27214834.879>
- Putra, G. S., Maulana, I. I., Chayo, A. D., Haekal, M. I., & Syaharani, R. (2024). Pengukuran efektivitas platform e-learning dalam pembelajaran teknik informatika di era digital. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 3(1), 19-29. <https://doi.org/10.33050/mentari.v3i1.559>
- Rusmayana, T.,. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Laoangan Dimasa Pandemi COVID 19. From <https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/351939-model-pembelajaran-addie-integrasi-pedat-3b3616a8.pdf>
- Sari, A., O., Abdillah, A., & Sunarti. (2019). *Web Programming*. From <https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/242521/cover-dan-isi-lengkap-web-pro.pdf>
- Siallagan, G. N. A., Komariyah, L., & Nuryadin, A. (2024). Pengembangan Pengembangan Bahan Ajar Digital Materi Termodinamika Berbasis Aplikasi Notion Dengan Instrumen Higher Order Thinking Skill Pada Siswa SMA di Kelas XI. *PENDIPA Journal of Science Education*, 8(1), 70-77. <https://doi.org/10.33369/pendipa.8.1.70-77>

- Suryawinata, Mohammad. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Web. From <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-602-5914-81-2/849>
- Ucu, N. L., Paturusi, S. D., & Sompie, S. R. (2018). Analisa Pemanfaatan E-Learning Untuk Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1). From <https://doi.org/10.35793/jti.v13i1.20196>
- Wariani, T., & Hayon, V. H. (2023). Kajian Tentang Keaktifan, Hasil Belajar, dan Produk yang Dihasilkan Mahasiswa Pada Perkuliahan yang Menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 5(2), 134-142. From <https://doi.org/10.31605/ijes.v5i2.2371>
- Utami, L. A., & Yuningsih, P. D. (2024). Sistem Informasi Online Booking Berbasis Web Pada Pheo Studi Salon. *Jurnal Teknoinfo*, 18(1), 193-200. <https://doi.org/10.33365/jti.v18i1.2665>