

HISTORY LEARNING THROUGH THE PROJECT-BASED LEARNING METHOD AT SMAN 1 DEMPET, GRADE XI, ACADEMIC YEAR 2025/2026

Pembelajaran Sejarah dengan Metode *Project Based Learning* di SMAN 1 Dempet kelas XI tahun Pelajaran 2025/2026

Nugraha Putra Dahlan Tama¹ Romadi²

¹²Universitas Negeri Semarang

ndahlantama@unnes.students.ac.id
romadi@mail.unnes.ac.id

(*) Corresponding Author
ndahlantama@unnes.students.ac.id

How to Cite: Tama. D., P., N. Romadi. (2026). History Learning through the Project-Based Learning Method at SMAN 1 Dempet, Grade XI, Academic Year 2025/2026. doi: 10.36526/js.v3i2.9212

Received : 23-07-2026
Revised : 27-07-2026
Accepted : 15-08-2026

Keywords:

Project Based Learning, Pembelajaran sejarah, studi kasus.

Abstract

This study aims to describe the implementation of Project-Based Learning in history instruction at SMAN 1 Dempet, identify the challenges encountered, and analyze the solutions implemented by the teacher. The study employed a qualitative approach using a case study method. The participants consisted of one history teacher and three eleventh-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through semi-structured interviews and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman interactive model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that the implementation of Project-Based Learning enhances students' participation, understanding of the subject matter, and engagement in the learning process. The study concludes that Project-Based Learning is an effective instructional method for improving the quality of history education while fostering students' active participation and learning motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu proses pembelajaran yang dapat diperoleh setiap manusia. Pendidikan adalah pilar utama untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam hal ini, sejarah mempunyai peran yang penting dalam menanamkan nilai-nilai nasionalisme kepada generasi ke generasi. Pendidikan merupakan sebuah peranan yang penting dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan taraf hidupnya (Erdi & Padwa, 2021). Pendidikan merupakan tuntunan tumbuhnya anak-anak. Maksudnya menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat. Pendidikan tidak hanya sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai pembentukan karakter, pembiasaan nilai-nilai moral, pengembangan kemampuan berpikir kritis, dan penanaman keterampilan hidup yang diperlukan untuk menghadapi tantangan sesuai zaman. Melalui Pendidikan, Seseorang akan dipersiapkan agar dapat beradaptasi, berinovasi, dan berkontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan menjadi fondasi penting dalam membangun peradaban yang maju dan berkelanjutan, karena didalamnya mempunyai peran yang strategi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat saat ini. Hal ini didukung dengan adanya peningkatan dalam kualitas pelaksanaan pendidikan. Terutama dalam pendidikan formal yang mempunyai peranan yang cukup besar dalam kemampuan akademik seseorang. Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa mempunyai sebuah tantangan yang harus dihadapi oleh seorang guru. Banyak upaya yang dilakukan oleh guru, meskipun upaya

tersebut belum sepenuhnya memberikan hasil yang memuaskan, sehingga inovasi dalam pembelajaran terus berlanjut. Pada saat ini sering dijumpai proses pembelajaran hanya menempatkan peserta didik sebagai objek yang hanya dikasih beragam materi yang jumlahnya banyak. Oleh sebab itu banyak siswa yang kurang memahami materi dan siswa cenderung untuk menghafalkan materi tersebut. Dalam pembelajaran, guru juga sering menggunakan metode ceramah yang berdampak pada siswa yang mengalami kebosanan dan menurunkan motivasi belajar siswa. Kegiatan pembelajaran pada akhirnya menjadi komunikasi satu arah dan menjadikan guru sebagai pusat.

Pendidikan di Indonesia dibagi menjadi beberapa jenjang tingkatan yang telah disesuaikan dengan usia, kemampuan, dan tujuan pembelajaran. Sistem pendidikan formal terdiri dari Pendidikan Usia dini (PAUD) sebagai tahap awal pengembangan peserta didik. Kemudian diikuti pendidikan dasar yang mencakup Sekolah Dasar (SD) selama enam tahun dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) selama tiga tahun. Setelah itu, peserta didik melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah, yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) selama tiga tahun, sebelum melanjutkan ke pendidikan tinggi di Universitas, institut, atau politeknik. Selain pendidikan formal, terdapat juga pendidikan nonformal dan informal yang mendukung pengembangan keterampilan dan pengetahuan. Struktur ini bertujuan untuk memastikan setiap warga negara memperoleh kesempatan pendidikan yang berkesinambungan dan sesuai dengan perkembangan diri.

Kurikulum adalah sebuah program pendidikan yang tersedia untuk membelajarkan siswa (E. C. Sari, 2022). Kurikulum di Indonesia mengalami perubahan yang signifikan dari masa ke masa yang telah disesuaikan dengan kebutuhan, tuntutan, serta perkembangan ilmu pengetahuan. Pada era reformasi, terbitlah Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2003 dan KTSP Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 yang memberikan kewenangan lebih besar dalam mengelola pembelajaran. Kemudian kurikulum 2013 memperkuat integrasi sikap, pengetahuan, keterampilan dalam setiap mata pelajaran. Saat ini, Indonesia mengembangkan kurikulum merdeka yang lebih fleksibel dan berpusat pada kebutuhan peserta didik dengan tujuan untuk menciptakan proses pendidikan yang relevan dengan perkembangan teknologi abad ke 21.

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Sakti & Sihite, 2024). Pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Seorang guru semestinya memahami perannya agar dalam penyampaian materi mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (R. T. Sari & Angreni, 2018). Pembelajaran memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi tertentu dengan kurikulum secara aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik. Proses pembelajaran berlangsung secara sistematis dan terarah, melalui kegiatan yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran, pendidik perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif mengutamakan pusat kegiatan adalah siswa, dan peran guru lebih sebagai fasilitator dan pembimbing daripada sebagai pusatnya.

Keberhasilan pendidikan adalah tercapainya tujuan pendidikan secara optimal, yang ditandai dengan terbentuknya individu yang berilmu, terampil, berkarakter, serta mampu beradaptasi dan berkontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat. Keberhasilan dalam pelaksanaan pendidikan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah kesiapan guru dalam mempersiapkan peserta didik melalui proses pembelajaran (R. T. Sari & Angreni, 2018). Keberhasilan ini tidak hanya diukur dari prestasi akademik, tetapi juga dari perkembangan sikap, moral, keterampilan sosial, dan kemampuan berpikir kritis yang dimiliki peserta didik. Pendidikan yang berhasil mampu memberdayakan setiap individu untuk mengembangkan potensi diri, menghadapi tantangan, serta berpartisipasi aktif dalam membangun peradaban yang lebih baik. Dengan demikian, keberhasilan pendidikan mencerminkan sinergi antara proses pembelajaran yang efektif, lingkungan yang mendukung, peran pendidik yang profesional, serta partisipasi aktif masyarakat dalam menciptakan generasi yang unggul dan berdaya saing.

Menurut (Lukman Sunadi, 2013) Motivasi belajar adalah keseluruhan daya pendorong atau penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki siswa mampu tercapai. Motivasi belajar merupakan dorongan internal ataupun eksternal yang mengarahkan dan menggerakkan perilaku seseorang dalam proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta sikap terhadap pembelajaran. Motivasi dapat muncul dari dalam diri siswa, seperti minat dan rasa ingin tahu, maupun dari luar diri, seperti dukungan belajar, lingkungan belajar yang kondusif, penghargaan, ataupun tantangan yang menarik. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih rajin, tekun, disiplin, dan pantang menyerah dalam menghadapi tantangan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tercapailah tujuan pendidikan.

Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang menuntut bahwa pendidikan haruslah dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, tidak hanya dari aspek pengetahuan saja, tetapi juga dalam hal keterampilan dan sikap (Alhayat et al., 2023). Peningkatan kualitas belajar menjadi salah satu tujuan utama dalam pendidikan dari berbagai komponen Pendidikan seperti, kurikulum, guru, peserta didik, sarana prasarana, serta lingkungan belajar. Guru memegang peranan penting sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kondusif dan interaktif. Dengan peranan guru yang berfokus untuk membimbing dan mendampingi siswa, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu mengembangkan potensi peserta didik secara efisien.

Tugas guru untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi sebagai fasilitator, motivator, pembimbing dalam menanamkan nilai-nilai moral dan etika. Dalam melaksanakan tugasnya, guru harus memahami karakteristik setiap peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan, serta menggunakan metode dan media pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran lebih efisien dan efektif. Dengan demikian, guru menjadi faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan dalam pembentukan generasi yang cerdas dan berkarakter.

Inovasi pembelajaran merupakan sesuatu upaya pembaruan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran bagi siswa. Menurut (Batoebara, 2021), Inovasi merupakan suatu alat, hal, atau gagasan yang baru dimana hal tersebut belum pernah ada sebelumnya, dengan terciptanya hal baru tersebut diharapkan dapat menjadi sesuatu yang menarik dan berguna. Melalui inovasi, pembelajaran tidak bersifat monoton dan satu arah lagi, tetapi menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, serta mampu menyesuaikan dengan gaya belajar siswa. Dengan demikian, inovasi pembelajaran berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan memotivasi belajar siswa untuk mencapai kompetensi secara maksimal. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah suatu pendekatan pembelajaran inovatif, yang menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks (Damayanti Nababan, Alisia Klara Marpaung, 2023).

Secara teoritis, *Project Based Learning* (PBL) berakar pada teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky. Teori ini memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang mereka alami. Oleh karena itu, dalam *Project Based Learning* siswa diberikan kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuan melalui kegiatan proyek yang menuntut proses investigasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini merumuskan tiga pertanyaan utama, yaitu Bagaimana pembelajaran sejarah dengan metode project based learning, apa hambatan dari metode project based learning, Bagaimana solusi yang dilakukan oleh guru. Sejalan dengan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan metode project based learning, mengidentifikasi hambatan yang dialami guru dalam penerapan metode project based learning, dan menganalisis solusi untuk mengatasi hambatan dalam penerapan metode project based learning.

Penelitian ini berfokus pada metode *Project Based Learning* dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Dempet. Sekolah ini dipilih sebagai objek kajian karena telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi serta menunjukkan keterbukaan terhadap penerapan media pembelajaran inovatif dalam proses belajar mengajar. Meskipun demikian, belum terdapat kajian empiris yang secara khusus meneliti sejauh mana penggunaan metode *Project Based Learning* mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di lingkungan sekolah tersebut. Kontribusi penelitian ini terletak pada pembuktian empiris efektivitas metode *Project Based Learning* sebagai media pembelajaran sejarah yang mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun telah ada penelitian tentang project based learning, tetapi masih ada problematika tentang pembelajaran tersebut. Penelitian ini sangat penting untuk mengembangkan kemampuan siswa, dikarenakan pembelajaran berbasis project dan kreativitas merupakan dua hal yang berhubungan. Apabila dua hal tersebut tidak diterapkan secara bersamaan maka pembelajaran sejarah tidak akan berkesan dan bermakna bagi siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mengetahui secara mendalam pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan metode *Project Based Learning* di SMAN 1 Dempet kelas XI tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian studi kasus merupakan penelitian yang dilakukan langsung terhadap kasus yang terjadi saat ini tidak boleh kasus yang sudah berlalu (Dameria Sinaga, 2025). Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai proses pembelajaran, hambatan selama penerapan metode project based learning, serta upaya guru dalam mengatasi berbagai masalah yang dihadapi. Melalui metode studi kasus, peneliti dapat memperoleh gambaran yang rinci mengenai penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran sejarah pada lokasi penelitian yang sudah ditentukan.

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari seorang guru mata pelajaran sejarah dan tiga siswa kelas XI SMAN 1 Dempet yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Sampling Purposive merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019). Pemilihan guru berdasarkan pada keterlibatannya secara langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, sedangkan siswa dipilih untuk mendapatkan informasi mengenai pengalaman belajar selama pembelajaran sejarah menggunakan metode project based learning.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Dempet pada tahun pelajaran 2025/2026. Sebelum proses pengumpulan data dilakukan, peneliti terlebih dahulu mengurus perizinan kepada pihak sekolah serta melakukan koordinasi dengan guru sejarah terkait pelaksanaan penelitian. Tahap persiapan ini bertujuan agar memastikan kegiatan penelitian berjalan dengan lancar dan sesuai prosedur yang berlaku.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara semi-terstruktur dan dokumentasi. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (face to face) maupun dengan menggunakan telepon (Sugiyono, 2019). Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru sejarah dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan metode project based learning, hambatan yang dihadapi selama proses pembelajaran, dan langkah-langkah yang ditempuh guru dalam mengatasi kendala tersebut. Seluruh hasil wawancara akan dicatat dan direkam dengan persetujuan informan guna memudahkan proses transkripsi dan analisis data.

Selain wawancara, dokumentasi juga digunakan sebagai sumber data pendukung. Dokumen yang dianalisis meliputi modul ajar, perangkat pembelajaran, hasil proyek siswa, foto kegiatan pembelajaran, dan berbagai dokumen lain yang berkaitan dengan penerapan Project Based Learning. Data dokumentasi ini dimanfaatkan untuk memperkuat sekaligus memverifikasi informasi yang diperoleh dari hasil wawancara.

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model Miles dan Huberman yang terdiri atas tiga tahapan, data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification (Sugiyono,

2019). Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi serta memusatkan perhatian pada data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga memudahkan proses interpretasi. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan temuan penelitian mengenai pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan metode Project Based Learning, hambatan yang dihadapi dalam penerapannya, serta solusi yang dilakukan guru untuk mengatasi hambatan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan dari metode *Project Based Learning* membawa dampak positif terhadap keaktifan, pemahaman materi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas XI SMAN 1 Dempet. Metode ini melalui kegiatan pembuatan proyek berupa peta jalur penjelajahan samudra pada materi penjelajahan samudra. Melalui kegiatan tersebut, siswa terlibat secara langsung dalam pencarian informasi, penyusunan data, dan pembuatan produk pembelajaran tidak hanya menerima materi secara teoritis saja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah, penggunaan *Project Based Learning* dipilih karena dianggap mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dibandingkan metode ceramah. Guru menjelaskan bahwa ketika siswa membuat peta jalur penjelajahan secara langsung, mereka dapat memahami arah perjalanan tokoh-tokoh penjelajah samudra dengan lebih baik dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru di kelas.

"Kalau hanya menggunakan ceramah, mungkin anak-anak masih bingung. Namun ketika mereka membuat produk secara langsung, mereka dapat melihat sendiri jalur penjelajahan tersebut sehingga pemahaman mereka menjadi lebih baik." (Wawancara Guru Sejarah, Siti Fadilah). Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa *Project Based Learning* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan proyek yang diberikan. Selain itu, guru dapat mengidentifikasi kreativitas, kemampuan mencari sumber informasi, serta keterampilan siswa dalam menyusun hasil proyek. Guru menjelaskan "Anak-anak tidak hanya duduk diam mendengarkan, tetapi mereka aktif membuat produknya. Saya juga bisa melihat kemampuan mereka dalam menggambar dan mencari sumber informasi." (Wawancara Guru Sejarah, Siti Fadilah)

Hasil wawancara dengan siswa mendukung pernyataan tersebut. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Siswa merasa lebih mudah memahami materi karena dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu siswa menyatakan bahwa "Kalau hanya ceramah saya kadang kurang paham dan mengantuk, tetapi kalau praktik langsung seperti membuat proyek saya lebih mudah memahami materi." (Wawancara Siswa Rizki Mubarak) Temuan lain menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Kegiatan membuat peta dan produk pembelajaran lainnya dianggap lebih menarik karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi dan bekerja secara mandiri maupun kelompok.

Hambatan dalam Penerapan Project Based Learning

Meskipun memberikan berbagai manfaat, penerapan *Project Based Learning* masih menghadapi beberapa hambatan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, hambatan utama terletak pada kemampuan siswa dalam mencari dan memanfaatkan sumber belajar. Tidak semua siswa menggunakan referensi yang memadai dalam menyelesaikan proyek. Sebagian siswa hanya meniru hasil pekerjaan teman sehingga informasi yang dicantumkan dalam proyek menjadi kurang lengkap.

Guru menyampaikan: "Kalau anak yang mencari sumbernya banyak, hasilnya lebih bagus. Tetapi ada juga yang hanya melihat pekerjaan temannya sehingga hasil yang dibuat kurang lengkap." (Wawancara Guru Sejarah, Siti Fadilah) Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa

pembelajaran sejarah masih didominasi metode ceramah pada tahap awal sehingga terkadang menimbulkan rasa bosan dan mengantuk. Beberapa siswa merasa kesulitan mempertahankan konsentrasi ketika penjelasan berlangsung terlalu lama.

Salah satu siswa menyatakan: "*Kalau ceramah terus saya kadang merasa bosan dan mengantuk.*" (Wawancara Siswa Zidan). Kemudian siswa lain berpendapat bahwa "Pembelajaran sejarah yang didominasi metode ceramah cenderung membuat siswa merasa bosan karena guru lebih banyak menjelaskan materi secara lisan". Temuan lainnya menunjukkan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan memahami materi ketika pembelajaran sudah beralih ke topik berikutnya sebelum mereka benar-benar memahami materi sebelumnya.

Solusi yang Dilakukan Guru

Untuk mengatasi hambatan tersebut, guru melakukan berbagai upaya. Salah satu langkah yang dilakukan adalah meminta siswa memperbaiki hasil proyek apabila ditemukan informasi yang kurang lengkap atau hanya meniru pekerjaan teman. Guru mengarahkan siswa untuk mencari sumber yang lebih beragam agar mereka benar-benar memahami materi yang dipelajari. Guru menjelaskan: "*Kalau ada siswa yang hanya meniru pekerjaan temannya, saya minta untuk mengulang dan mencari sumber yang lebih lengkap supaya benar-benar memahami materi.*" (Wawancara Guru Sejarah, Siti Fadilah). Selain itu, guru berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan memberikan interaksi yang lebih aktif, mengajak siswa berdiskusi, serta menyisipkan humor selama pembelajaran berlangsung. Menurut siswa, cara tersebut membantu meningkatkan semangat belajar dan mengurangi kejenuhan selama mengikuti pelajaran sejarah.

Guru juga berencana mengembangkan pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan teknologi digital seperti Canva dan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pendukung pembelajaran berbasis proyek. *Artificial intelligence* (AI) menjadi suatu inovasi yang memiliki potensi untuk mengembangkan peserta didik memiliki kererampilan abad ke-21 (Saputra & Komalasari, 2024). Upaya ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa sekaligus menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Project Based Learning* merupakan metode yang efektif dalam pembelajaran sejarah karena mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman materi, dan motivasi belajar siswa. Namun demikian, keberhasilan penerapan metode ini memerlukan pendampingan guru, ketersediaan sumber belajar yang memadai, serta inovasi pembelajaran yang berkelanjutan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran sejarah memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konstruktivisme memandang belajar lebih dari sekedar menerima dan memproses informasi yang disampaikan oleh guru maupun teks (Supardan, 2016). Selain itu (Indar Wiyati, Wawan Shokib Rondli, 2024) mengemukakan bahwa penerapan PBL secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas siswa. Melalui kegiatan proyek, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga mengonstruksi pemahaman mereka sendiri melalui proses pencarian informasi dan pembuatan produk.

Penerapan *Project Based Learning* pada materi Penjelajahan Samudra menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika mereka terlibat langsung dalam pembuatan peta jalur pelayaran. Aktivitas proyek memberi dorongan peserta didik untuk berdiskusi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam menyusun mind mapping (Mauluda et al., 2026). Temuan ini mendukung pendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Selain meningkatkan pemahaman, *Project Based Learning* juga mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan mencari informasi, serta keterampilan bekerja sama. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya mengembangkan keterampilan abad ke-21, tetapi juga mendukung transformasi pendidikan yang lebih relevan dan adaptif dengan seiring perkembangan zaman (Lubis et al., 2024). Meskipun demikian, penelitian ini menemukan beberapa hambatan dalam penerapan *Project Based Learning*, terutama terkait kemampuan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar secara mandiri. Temuan ini menunjukkan bahwa peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam memberikan arahan dan pendampingan selama proses pengerjaan proyek.

Upaya guru dalam memberikan bimbingan, memperbaiki hasil proyek siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan merupakan strategi yang efektif untuk mengatasi hambatan tersebut. Selain itu, rencana pemanfaatan teknologi digital seperti Canva dan Artificial Intelligence berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah berbasis proyek di masa mendatang. Dengan demikian, *Project Based Learning* dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran sejarah karena mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperdalam pemahaman materi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

PENUTUP

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode *Project Based Learning* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 1 Dempet Tahun ajar 2025/2026 memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran sejarah. Penerapan *Project Based Learning* dapat meningkatkan peningkatan belajar siswa, pemahaman terhadap materi, serta keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui metode ini. Penerapan *Project Based Learning* terbukti dapat membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan. Siswa terlibat langsung dalam proyek berupa peta jalur penjelajahan samudra. Kegiatan tersebut dapat membantu siswa untuk memahami materi secara lebih dalam karena mereka harus mencari informasi, mengolah data, dan menyajikan dalam bentuk produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kemampuan siswa di berbagai aspek, seperti kreativitas, kemampuan mencari sumber belajar, dan kerja sama dalam penyelesaian proyek.

Peran guru sebagai fasilitator menjadi posisi sangat penting dalam membimbing dan mengarahkan siswa selama proses pembelajaran, mulai dari perencanaan proyek, pelaksanaan, hingga evaluasi hasil yang diperoleh. Meskipun banyak dampak positif, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan dalam penerapan metode *Project Based Learning*. Hambatan tersebut seperti, perbedaan kemampuan siswa dalam mengolah dan mencari sumber, siswa masih ada yang meniru hasil pekerjaan teman, dan penggunaan metode ceramah pada awal pembelajaran yang menyebabkan siswa terkadang merasa bosan dan kurang fokus belajar. Guru menemukan cara untuk mengatasi hambatan tersebut, guru melakukan berbagai upaya meliputi, memberikan arahan selama proses pembelajaran, mendampingi siswa dalam proses pembelajaran, dan meminta siswa memperbaiki hasil proyek yang belum memenuhi penilaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhayat, A., Mukhidin, Utami, T., & Yustikarini, R. (2023). The Relevance of the Project-Based Learning (PjBL) Learning Model with Kurikulum Merdeka Belajar. *DWIJA CENDEKIA*, 7(1). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.69363>
- Batoebara, M. U. (2021). Inovasi dan Kolaborasi dalam Era Komunikasi Digital. *Jurnal Publik Reform UNDAR MEDAN*, 8, 29–38. <https://doi.org/10.46576/jpr.v8i1.1470>
- Damayanti Nababan, Alisia Klara Marpaung, A. K. (2023). Strategi Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 706–719. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/178>

- Dameria Sinaga. (2025). *Buku Ajar Metode Penelitian (Penelitian Studi Kasus)*. UKI Press.
- Erdi, P. N., & Padwa, T. R. (2021). *Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning*. 23–27.
- Indar Wiyati, Wawan Shokib Rondli, M. K. (2024). Implementasi Project-Based Learning di SD Negeri 12 Purwodadi Untuk Keterampilan. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–51. <https://jurnalgurud.com/index.php/jgsd/article/download/6/13>
- Lubis, D. C., Khoiroh, F., Harahap, S., Syahfitri, N., Sazkia, N., & Siregar, N. E. (2024). *Pembelajaran Berbasis Proyek: Mengembangkan Keterampilan Abad 21 di Kelas*. 4(1), 1292–1300. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i1.472>
- Lukman Sunadi. (2013). Pengaruh Motivasi Belajar dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1–19. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/download/3628/6224>
- Mauluda, M. A., Prayogi, A., Syaifuddin, M., & Nasrullah, R. (2026). Implementasi Model *Project Based Learning* Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Ribatul Muta 'allimin Pekalongan. *Learning Strategies: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1). <https://journal.globalresearchmedia.com/index.php/learningstrategies/article/view/8>
- Sakti, M., & Sihite, R. (2024). *Belajar dan Pembelajaran*. Literasi Nusantara.
- Saputra, H. N., & Komalasari, K. (2024). *Pemanfaatan Artificial Intelligence Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Proyek Di Smp Daarut Tauhiid Boarding School*. 2(02), 115–125. <https://doi.org/10.58812/spp.v2i02>
- Sari, E. C. (2022). Kurikulum di Indonesia: Tinjauan Perkembangan Kurikulum Pendidikan. *Inculco Journal of Christian Education*, 2(2), 93–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.59404/ijce.v2i2.54>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Varia Pendidikan*, 30(1), 79–83. <https://journals.ums.ac.id/varidika/article/download/6548/3996>
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung ALFABETA.
- Supardan, H. D. (2016). Teori dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Edunomic*, 4(1). https://www.academia.edu/download/62239329/199-388-1-SM_120200301-68210-1pyss04.pdf