

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL)
BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
SMKS SETIA BUDI BINJAI**

Cindy Aulia Rusli¹, Roza Thohiri², Ramdhansyah³,
Sondang Aida Silalahi⁴, ⁵Ulfa Nurhayani

^{1,2,3,4,5}Progam Studi Akuntansi Universitas Negeri Medan

¹cindyauliaa975@gmail.com, ²rozatho@gmail.com, ³ramdhansyah@gmail.com,

⁴Sondangaidasilalahi140179@gmail.com, ⁵ulfanurhayani@unimed.ac.id

ABSTRACT

This research aims to increase student activities and learning outcomes through the implementation of the Project Based Learning (PjBL) learning model assisted by Educaplay media. This Class Action Research (PTK) was carried out in two cycles on 16 students of class X AKL SMKS Setia Budi Binjai. Research results show that the implementation of PjBL with the help of Educaplay is effective in increasing student activity and learning outcomes. The average score of students increased from 68.2 in the pre-test to 75.8 in Cycle I and 86.7 in Cycle II, while the classical learning completion increased from 50% to 62.5% and reached about 90% in Cycle II. Student learning activities also reached the very good category in Cycle II. Thus, PjBL with the help of Educaplay can be an effective learning alternative in increasing student activities and learning outcomes.

Keywords: Project-Based Learning (PjBL); Educaplay; Learning Activities; Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Educaplay. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus pada 16 siswa kelas X AKL SMKS Setia Budi Binjai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL berbantuan Educaplay efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 68,2 pada pre-test menjadi 75,8 pada Siklus I dan 86,7 pada Siklus II, sedangkan ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 50% menjadi 62,5% dan mencapai sekitar 90% pada Siklus II. Aktivitas belajar siswa juga mencapai kategori sangat baik pada Siklus II. Dengan demikian, PjBL berbantuan Educaplay dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa

Kata Kunci: Project-Based Learning, Educaplay, Aktivitas Belajar, Hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 menuntut dunia pendidikan untuk mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Kompetensi tersebut dikenal dengan keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration). Untuk mencapai kompetensi tersebut, proses pembelajaran perlu dirancang secara aktif dan berpusat pada siswa (student centered learning), sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara

langsung dalam menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 6 Januari 2026 di kelas X AKL SMKS Setia Budi Binjai, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Siklus Akuntansi masih tergolong rendah. Dari 16 siswa yang diamati, hanya 1 siswa (6,25%) yang termasuk dalam kategori sangat aktif dan 2 siswa (12,50%) berada pada kategori aktif. Sementara itu, 3 siswa (18,75%) berada pada kategori cukup aktif, 4 siswa (25%) termasuk kategori kurang aktif, dan 6 siswa (37,50%) berada pada kategori tidak aktif.

Tabel 1.1
Data Hasil Observasi Awal Aktivitas Belajar Siswa

Kategori Aktivitas Belajar Siswa	Observasi I	
	Jumlah Siswa	%
Sangat Aktif	1	6,25%
Aktif	2	12,50%
Cukup Aktif	3	18,75%
Kurang Aktif	4	25%
Tidak Aktif	6	37,50%
X AKL I	16	100%

Berdasarkan Tabel 1.1, sebanyak 62,50% siswa berada pada kategori kurang aktif dan tidak aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher centered), sehingga partisipasi siswa dalam bertanya,

berdiskusi, dan bekerja sama belum optimal. Rendahnya aktivitas belajar tersebut berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis, kemandirian belajar, dan pemahaman materi, sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

Tabel 1.2
Rekapitulasi Pesentase Ulangan Harian
Kelas X AKL

Kelas	Ulangan Harian	Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
X AKL	UH 1	16	10	62 %	6	37 %
	UH 2		8	50 %	8	50 %
	UH 3		12	75 %	4	25 %
Jumlah			30		18	
Rata-Rata			10	62 %	6	37 %

Berdasarkan data hasil ulangan harian siswa kelas X AKL SMKS Setia Budi Binjai, diketahui bahwa pencapaian hasil belajar siswa masih belum optimal. Pada Ulangan Harian I, hanya 10 siswa (62%) yang mencapai KKM, sedangkan 6 siswa (37%) belum mencapai ketuntasan. Pada Ulangan Harian II, jumlah siswa yang tuntas menurun menjadi 8 siswa (50%) dan sebanyak 8 siswa (50%) masih belum mencapai KKM. Selanjutnya, pada Ulangan Harian III terjadi peningkatan, yaitu 12 siswa (75%) mencapai ketuntasan dan 4

siswa (25%) belum tuntas. Namun, rata-rata ketuntasan belajar secara keseluruhan hanya mencapai 62%, sedangkan siswa yang belum tuntas mencapai 37%.

Project Based Learning

Project-based learning adalah pembelajaran yang berbasis proyek menggunakan media. Peserta didik dibimbing untuk eksplorasi, menilai, interpretasi, sistesi dan informasi secara berkelompok kemudian dipresentasikan yang berguna untuk proses pembelajaran peserta didik. Penemuan baru pada model pembelajaran project-based learning harus mampu dipecahkan oleh peserta didik, dalam proses penemuan hal yang baru peserta didik harus mampu menyusun, membuat rancangan, menyelesaikan proyek, menyusun presentasi dan evaluasi. Proses yang dilalui oleh peserta didik inilah yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis. (Hosnan (2014: 319).

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, berikut disajikan diagram tahapan pelaksanaan project based learning (PjBL):



Untuk mendukung pelaksanaan PjBL, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Educaplay. Educaplay merupakan media pembelajaran digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan edukatif, teka-teki, dan latihan soal yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan Educaplay diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan membantu siswa memahami materi siklus akuntansi dengan lebih baik.

Medua Educaplay

Educaplay adalah media pembelajaran berbasis web (web-based learning media) yang dirancang untuk membantu guru dan peserta didik dalam menciptakan,

menggunakan, dan membagikan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif secara mudah dan menarik. Platform ini dikembangkan oleh perusahaan e-learning asal Spanyol, ADR Formación, dan telah digunakan oleh jutaan pengguna di berbagai negara.

Educaplay memungkinkan guru membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Platform ini menyediakan beragam fitur, seperti kuis pilihan ganda (quiz), teka-teki silang (crossword), permainan mencari kata (word search), mencocokkan pasangan (matching game), melengkapi kalimat (fill in the blanks), video interaktif (video quiz), peta interaktif, serta permainan edukatif lainnya. Aktivitas tersebut dapat dipadukan dengan gambar, audio, video, maupun teks sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton

Penelitian Terdahulu

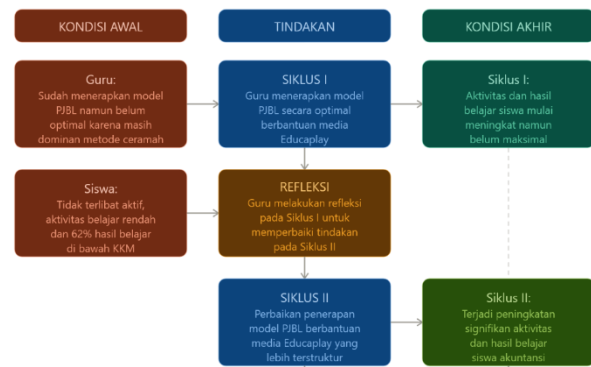
Penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti menunjukkan bahwa model Project Based Learning efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penerapan PjBL mampu

meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, dan penyelesaian proyek secara mandiri. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Temuan penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwa kombinasi model Project Based Learning dan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Kerangka Berpikir

Penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Educaplay dalam pembelajaran akuntansi dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna bagi peserta didik. Melalui keterlibatan langsung dalam pengerjaan proyek, siswa terdorong untuk meningkatkan pemahaman konsep, kemandirian, tanggung jawab, serta keterampilan dalam menyusun laporan keuangan, yang kemudian berdampak pada peningkatan hasil belajar.



B. Metode Penelitian

1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Classroom Action Research). PTK merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas melalui tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara berkesinambungan. Penelitian ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988) yang terdiri atas empat tahapan, yaitu: Perencanaan (Planning), Pelaksanaan Tindakan (Acting), Observasi (Observing), Refleksi (Reflecting). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang dalam bentuk siklus hingga diperoleh perbaikan terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, karena pada Siklus II indikator keberhasilan penelitian telah

tercapai, yaitu aktivitas belajar siswa berada pada kategori aktif dan ketuntasan belajar klasikal mencapai lebih dari 80%.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKS Setia Budi Binjai yang beralamat di Jalan Pahlawan, Binjai Utara, Kota Binjai, Sumatera Utara 20746.

3. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X AKL SMKS Setia Budi Binjai Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 16 siswa. Pemilihan kelas tersebut didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Siklus Akuntansi masih tergolong rendah.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Educaplay untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Siklus Akuntansi di kelas X AKL SMKS Setia Budi Binjai.

4. Prosedur Penelitian

a. Tahap perencanaan

peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), instrumen observasi aktivitas belajar, instrumen tes hasil belajar, serta media pembelajaran berbasis Educaplay yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Educaplay melalui kegiatan pemberian pertanyaan mendasar, perancangan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan dan pemantauan proyek, pengujian hasil, serta evaluasi pengalaman belajar peserta didik.

c. Tahap Refleksi

Peneliti mengevaluasi proses pembelajaran melalui hasil observasi dan tes belajar siswa. Refleksi Siklus I menunjukkan masih adanya siswa yang kurang aktif dan belum optimal menggunakan media Educaplay, sehingga dilakukan perbaikan pada Siklus II melalui bimbingan

yang lebih intensif dan pengelolaan kelompok yang lebih efektif. Hasilnya, aktivitas belajar meningkat menjadi 86,7%, nilai rata-rata mencapai 88, dan ketuntasan klasikal mencapai 91%, sehingga indikator keberhasilan penelitian terpenuhi.

d. Tahap Observasi

Pada tahap observasi, peneliti dibantu oleh observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati meliputi Aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas mental dan aktivitas emosional.

5. Teknik Analisis Data

a. Persentase Aktivitas Belajar

$$P = (F/N) \times 100\%$$

b. Ketuntasan Belajar Individu

$$KB = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$$

c. Ketuntasan Belajar Klasikal

$$PK = (\text{jumlah siswa tuntas} / \text{jumlah seluruh siswa}) \times 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas belajar siswa mengalami

peningkatan dari 65% pada Siklus I (kategori cukup aktif) menjadi 88% pada Siklus II (kategori aktif), atau meningkat sebesar 23%. Pada Siklus I, sebagian siswa masih kurang aktif dalam bertanya, mengemukakan pendapat, dan berdiskusi. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, siswa menjadi lebih antusias, aktif bekerja sama, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil proyek. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Educaplay mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, meningkatkan motivasi, dan mengoptimalkan aktivitas belajar siswa.

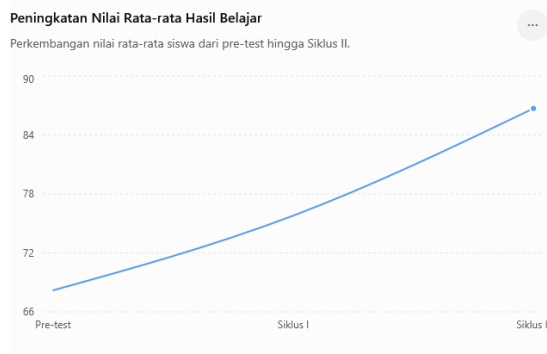
2. Hasil Belajar Siswa

Tahap	Nilai Rata-rata
Pre-test	68,2
Siklus I	75,8
Siklus II	86,7

Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa penggunaan model PjBL berbantuan media Educaplay membantu siswa memahami konsep siklus akuntansi dengan lebih baik. Siswa tidak hanya

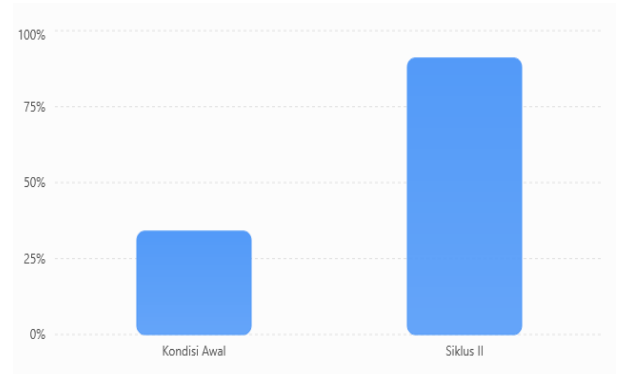
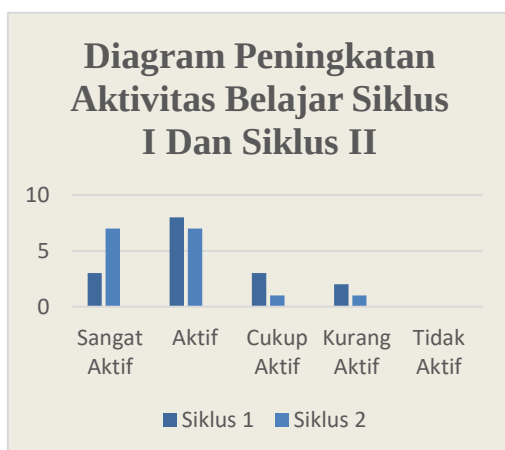
menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam penyelesaian proyek sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Sehingga Perkembangan nilai rata-rata siswa dari pre-test hingga Siklus II dapat dilihat dari grafik tersebut.



3. Ketuntasan Belajar Secara Klasikal

Persentase ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yaitu dari 34% pada kondisi awal menjadi 91% pada Siklus II.



Ketuntasan belajar yang mencapai 91% menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah mencapai nilai di atas KKM. Keberhasilan tersebut terjadi karena model PjBL memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep secara mandiri melalui kegiatan proyek, sedangkan Educaplay menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Educaplay efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X AKL SMKS Setia Budi Binjai.

D. Kesimpulan

Guru akuntansi disarankan untuk lebih tegas dalam menjaga kedisiplinan dan ketertiban kelas, seperti memastikan kebersihan kelas,

menegur siswa yang ribut, terlambat, atau tidak mematuhi tata tertib, serta memberikan sanksi yang bersifat mendidik apabila diperlukan. Guru juga perlu memperhatikan kerapian berpakaian siswa dan lebih aktif memantau serta membimbing setiap kelompok agar seluruh siswa terlibat secara optimal dalam pembelajaran.

Selain itu, guru dapat mengombinasikan model Project Based Learning (PjBL) dengan metode lain, seperti diskusi kelompok, Problem-Based Learning (PBL), atau game-based learning, serta terus memberikan motivasi dan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk bertanya, berpendapat, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok guna meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan komunikasi, motivasi, dan hasil belajar siswa. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung penerapan model pembelajaran inovatif dan pemanfaatan media digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sedangkan bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penerapan model

PjBL berbantuan media pembelajaran lainnya pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda sehingga diperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih, N. (2021). *Inovasi pendidikan dan pembelajaran: Strategi pembelajaran inovatif*.
- Akbar, J. S., & Saputra, R. (2023). *Model & metode pembelajaran inovatif*. Medan: Merdeka Kreasi Group.
- Aqib, Z., & Dkk. (2017). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ariani, N., Masruro, Z., & Z. S. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals, handbook I: Cognitive domain* (1st ed.). New York, NY: David McKay Company.
- Hamalik, O. (1994). *Media pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

- Hamalik, O. (2009). Proses belajar mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herliani, H. J., Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). Teori belajar dan pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jackson, S. (2016). *Gamification in education: Engaging learners through game elements*. New York, NY: Routledge.
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: *Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Latuheru, J. D. (1988). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi berprestasi dan disiplin peserta didik serta hubungannya dengan hasil belajar*. Pontianak: Yudha English Gallery.
- Mulyasa, E. (2013). Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Piaget, J. (1970). Science of education and the psychology of the child. New York, NY: Viking Press.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Sanjaya, W. (2011). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, A. M. (2014). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sutikno, M. S. (2009). Belajar dan pembelajaran: *Upaya kreatif dalam mewujudkan pembelajaran yang berhasil*. Bandung: Prospect.
- Trianto. (2011). Model pembelajaran terpadu: *Konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.