



IMPLEMENTASI *PROJECT-BASED LEARNING* PADA KELAS KONTEN KREATOR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DIGITAL PESERTA DIDIK DI *HOMESCHOOLING* HSPG SERANG

Amanda Febriyanti Hidayat¹, Ahmad Rizaldi²

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa^{1,2}

e-mail: 2221230027@untirta.ac.id¹, ahmadrizaldi@untirta.ac.id²

Diterima: 15/05/2026; Direvisi: 16/06/2026; Diterbitkan: 20/06/2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar terhadap dunia pendidikan, termasuk pada proses pembelajaran di lingkungan *homeschooling*. Peserta didik tidak hanya dituntut memahami materi akademik, tetapi juga memiliki keterampilan digital yang relevan dengan perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi *Project-Based Learning* pada kelas konten kreator dalam meningkatkan keterampilan digital peserta didik di *Homeschooling* HSPG Serang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan subjek penelitian sebanyak lima peserta didik Paket B dan Paket C yang mengikuti kelas konten kreator serta satu orang guru yang pernah mengajar kelas tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Project-Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan digital peserta didik melalui aktivitas perencanaan konten, pengambilan video, editing, desain visual, dan publikasi media sosial. Peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan aplikasi digital, berpikir kreatif, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan proyek. Faktor pendukung implementasi meliputi tersedianya perangkat digital, kebebasan berekspresi, dan pembelajaran berbasis praktik. Sementara itu, faktor penghambat meliputi keterbatasan perangkat pada beberapa peserta didik, perbedaan kemampuan awal, dan keterbatasan waktu pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Project-Based Learning* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan digital peserta didik pada pendidikan nonformal.

Kata Kunci: *Keterampilan Digital, Kelas Konten Kreator, Project-Based Learning*

ABSTRACT

The development of digital technology has brought about significant changes to the world of education, including the learning process in *homeschooling* settings. Students are not only expected to understand academic material but also to possess digital skills relevant to the modern era. This study aims to describe the implementation of *Project-Based Learning* in a content creator class to enhance students' digital skills at HSPG Serang *Homeschooling*. The study employs a qualitative approach with five students from Package B and Package C enrolled in the content creator class, as well as one teacher who previously taught the class. Data collection techniques included observation, in-depth interviews, and documentation. Data were analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing techniques. The results indicate that the implementation of *Project-Based Learning* effectively enhances students' digital skills through activities such as content planning, video recording, editing, visual design, and social media publishing. Students demonstrated improved skills in using



digital applications, creative thinking, communication, and collaboration in completing projects. Factors supporting implementation included the availability of digital devices, freedom of expression, and practice-based learning. Meanwhile, inhibiting factors included device limitations for some students, differences in prior knowledge, and limited learning time. This study indicates that Project-Based Learning can serve as an effective instructional strategy for developing students' digital skills in non-formal education.

Keywords: *Digital Skills, Content Creator Class, Project-Based Learning*

PENDAHULUAN

Transformasi digital yang berkembang secara cepat telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Teknologi digital tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran, tetapi telah menjadi bagian penting dalam pengembangan kompetensi abad ke-21. Pada era digital, peserta didik dituntut memiliki kemampuan berpikir kreatif, berkolaborasi, berkomunikasi, serta menguasai literasi digital agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat modern. Pentingnya penguasaan kompetensi tersebut semakin diperkuat oleh temuan Meriatami et al. (2025) yang menyatakan bahwa literasi digital merupakan salah satu kemampuan esensial yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik dalam memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab.

Perubahan tersebut mendorong lembaga pendidikan untuk menghadirkan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang autentik melalui praktik dan penyelesaian proyek nyata. Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah *Project-Based Learning* (PjBL). Model ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui aktivitas berbasis proyek yang mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, kolaborasi, serta kemampuan memecahkan masalah. *Project-Based Learning* merupakan pendekatan yang menempatkan siswa pada situasi autentik untuk merancang dan menyelesaikan proyek sehingga mereka dapat belajar secara mandiri, bekerja sama, dan berpikir kritis. Model ini sejalan dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang mendorong siswa menjadi subjek pembelajaran yang aktif dan kreatif (Wati & Kuswantoro, 2025:307). Efektivitas model ini juga didukung oleh hasil meta-analisis yang dilakukan Novrita et al. (2024) yang menunjukkan bahwa *Project-Based Learning* berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan.

Berbeda dengan *Problem-Based Learning* yang lebih menekankan pada proses analisis dan pemecahan masalah, *Project-Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses perencanaan, pengembangan, hingga menghasilkan produk yang dapat dipublikasikan. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan kehidupan di era digital.

Dalam konteks perkembangan media sosial saat ini, keterampilan digital menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki generasi muda. Keterampilan digital mencakup kemampuan menggunakan teknologi, mengakses dan mengelola informasi, menghasilkan konten digital, berkomunikasi secara efektif, serta memahami etika dalam penggunaan media digital (Dewi et al., 2025:310). Namun demikian, pemanfaatan teknologi digital oleh sebagian besar remaja masih didominasi untuk tujuan hiburan sehingga potensinya sebagai sarana pembelajaran, kreativitas, dan pengembangan diri belum dimanfaatkan secara optimal.



Risdianto dan Apiri (2022) menjelaskan bahwa keterampilan digital peserta didik dapat berkembang secara lebih optimal ketika pembelajaran memberikan kesempatan untuk menghasilkan produk digital secara langsung melalui aktivitas proyek yang terstruktur.

Kondisi tersebut juga ditemukan pada peserta didik program kesetaraan di *Homeschooling* HSPG Serang sebelum mengikuti kelas konten kreator. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar peserta belum memiliki kemampuan yang memadai dalam editing video, desain konten, maupun penyampaian informasi melalui media sosial. Aktivitas penggunaan media digital masih lebih banyak berorientasi pada konsumsi konten dibandingkan produksi konten yang kreatif dan edukatif. Sebagai lembaga pendidikan nonformal, *Homeschooling* HSPG Serang berupaya menjawab kebutuhan tersebut melalui penyelenggaraan kelas konten kreator yang menerapkan pendekatan *Project-Based Learning*. Dalam pembelajaran ini, peserta diberikan berbagai proyek pembuatan konten digital, seperti video edukasi, video promosi, desain visual, dan berbagai bentuk konten media sosial lainnya.

Penerapan pembelajaran berbasis proyek pada kelas konten kreator dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena peserta belajar melalui praktik secara langsung. Melalui aktivitas tersebut, mereka tidak hanya mempelajari penggunaan aplikasi digital, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kemampuan komunikasi, kolaborasi, serta berpikir kritis yang menjadi kompetensi penting pada abad ke-21.

Penelitian mengenai *Project-Based Learning* telah banyak dilakukan pada berbagai konteks pendidikan. Penelitian oleh Hamidah dan Citra (2024:312) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sementara itu, penelitian Nurhadiyah et al. (2021:331) menemukan bahwa penerapan *Project-Based Learning* pada pembelajaran digital berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas dan kemampuan *problem solving* peserta didik. Pada konteks pendidikan nonformal, penelitian Sari dan Angreni (2018:79) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan literasi digital peserta didik.

Sejalan dengan temuan tersebut, Amin dan Shahnaz (2023) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan manfaat berupa meningkatnya keterlibatan peserta didik, kemampuan kolaborasi, serta penguasaan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan era digital meskipun masih menghadapi sejumlah tantangan dalam pelaksanaannya. Selain itu, penelitian Hanifa et al. (2022) pada program *life skill* di *Homeschooling* Taman Sekar Bandung menunjukkan bahwa *Project-Based Learning* dapat diterapkan secara efektif pada lingkungan pendidikan nonformal karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan berpusat pada peserta didik. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada peningkatan keterlibatan belajar, kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, dan literasi digital secara umum. Kajian yang secara khusus mengkaji implementasi *Project-Based Learning* dalam kelas konten kreator pada lingkungan *homeschooling* masih sangat terbatas.

Keterbatasan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Karakteristik *homeschooling* yang fleksibel, personal, dan adaptif terhadap kebutuhan belajar individu berbeda dengan pendidikan formal yang menjadi fokus sebagian besar penelitian sebelumnya. Selain itu, kelas konten kreator memiliki karakteristik pembelajaran yang unik karena mengintegrasikan penguasaan teknologi digital, kreativitas, komunikasi, dan produksi konten dalam satu proses pembelajaran berbasis proyek. Oleh karena itu, implementasi *Project-Based Learning* pada kelas konten kreator di lingkungan *homeschooling* memerlukan kajian tersendiri untuk memahami bagaimana proses pembelajaran



tersebut dilaksanakan dan bagaimana kontribusinya terhadap pengembangan keterampilan digital peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian mengenai implementasi *Project-Based Learning* dalam kelas konten kreator di lingkungan *homeschooling* sebagai bentuk pendidikan nonformal yang memiliki karakteristik berbeda dengan sekolah formal. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan penerapan pembelajaran berbasis proyek, tetapi juga mengungkap bagaimana proses tersebut mendukung pengembangan keterampilan digital melalui aktivitas produksi konten digital yang autentik. Temuan penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dan praktis bagi pengembangan model pembelajaran berbasis proyek pada pendidikan nonformal, khususnya dalam pembelajaran yang berorientasi pada penguatan kompetensi digital dan kreativitas. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi *Project-Based Learning* pada kelas konten kreator di *Homeschooling* HSPG Serang serta menjelaskan kontribusinya dalam pengembangan keterampilan digital peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan memahami secara mendalam proses implementasi *project-based learning* pada kelas vokasi konten kreator serta dampaknya terhadap keterampilan peserta didik. Penelitian dilaksanakan di *Homeschooling* HSPG Serang dengan subjek penelitian terdiri atas lima peserta didik paket b dan c yang mengikuti kelas konten kreator serta satu orang tenaga pendidik yang sebelumnya mengajar kelas tersebut. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling* dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis proyek. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu, tahap persiapan, pelaksanaan pengumpulan data, dan analisis data.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas pembelajaran berbasis proyek, keterlibatan peserta didik, serta penggunaan media digital selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada peserta didik dan salah satu guru kelas vokasi untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman belajar, proses implementasi pembelajaran, peningkatan keterampilan digital, serta faktor pendukung dan penghambat pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan foto kegiatan, hasil proyek digital, video pembelajaran, dan catatan kegiatan yang mendukung proses pembelajaran berbasis proyek.

Teknik analisis data dilakukan menggunakan analisis model interaktif Miles & Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif terkait implementasi *project-based learning* pada kelas konten kreator. Kesimpulan yang disajikan berupa gambaran mengenai proses implementasi pembelajaran berbasis proyek serta dampaknya terhadap keterampilan digital peserta didik dengan didukung bukti penelitian yang valid. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik agar data yang diperoleh lebih valid dan terpercaya.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Implementasi *Project-Based Learning* pada Kelas Konten Kreator

Implementasi *Project-Based Learning* pada kelas konten kreator di *Homeschooling* HSPG Serang dilakukan melalui beberapa tahapan pembelajaran yang berorientasi pada proyek nyata. Pembelajaran dimulai dengan penentuan tema proyek yang disesuaikan dengan minat peserta didik. Tutor memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menentukan ide konten yang akan dibuat, seperti video promosi, video edukasi, vlog kegiatan, maupun konten desain media sosial. Setelah menentukan tema peserta didik mulai menyusun konsep konten, membuat *storyboard* sederhana, dan menentukan alat produksi konten yang digunakan. Adapun tahapan implementasi *Project-Based Learning* pada kelas konten kreator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Implementasi *Project-Based Learning* pada Kelas Konten Kreator

No	Tahapan	Aktivitas Pembelajaran
1.	Penentuan tema proyek	Peserta didik menentukan ide konten sesuai minat, seperti video promosi, video edukasi, vlog, atau desain media sosial.
2.	Perencanaan proyek	Menyusun konsep konten, <i>storyboard</i> sederhana, serta menentukan alat dan aplikasi yang digunakan.
3.	Produksi konten	Pengambilan gambar menggunakan handphone dan pengumpulan bahan konten
4.	Editing konten	Menggunakan aplikasi CapCut dan Canva untuk mengolah video dan desain visual.
5.	Evaluasi dan bimbingan	Tutor memberikan arahan, pendampingan teknis, dan evaluasi selama proses pengerjaan proyek.
6.	Publikasi karya	Hasil konten dipublikasikan melalui media sosial atau media digital lainnya.

Tabel 1 menunjukkan bahwa implementasi *Project-Based Learning* pada kelas konten kreator dilakukan melalui enam tahapan utama yang saling berkesinambungan. Proses pembelajaran diawali dengan penentuan tema dan perencanaan proyek yang disesuaikan dengan minat peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan produksi serta pengolahan konten digital menggunakan berbagai aplikasi pendukung. Selama proses tersebut tutor berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan pendampingan teknis. Tahapan publikasi menjadi bagian penting karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menampilkan hasil karya mereka secara nyata.

Pada tahap pelaksanaan proyek, peserta didik melakukan proses pengambilan gambar menggunakan *handphone*, melakukan editing video menggunakan aplikasi *Capcut* dan *Canva*, serta menambahkan elemen visual dan audio agar konten menjadi lebih menarik. Tutor berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, bimbingan teknis, dan evaluasi selama proses pengerjaan proyek. Berdasarkan hasil penelitian, kegiatan pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional.



Peserta didik terlihat lebih antusias karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pembuatan karya digital yang sesuai dengan minat atau kehidupan sehari-hari peserta didik.

2. Bentuk Aktivitas Proyek dalam Kelas Konten Kreator

Aktivitas proyek dalam kelas konten kreator terdiri atas berbagai kegiatan yang berkaitan dengan produksi konten digital. Peserta didik membuat video promosi produk, video edukasi, desain poster digital, serta konten media sosial yang bertema pendidikan dan kreativitas. Salah satu proyek yang dilakukan peserta didik adalah membuat video promosi produk sederhana dengan menggunakan teknik pengambilan gambar dan editing video. Peserta didik belajar mengenai *angle* kamera seperti *low angle*, *long angle*, *medium angle* lalu belajar mengenai pencahayaan, penulisan naskah (*script writer*) serta teknik editing dasar.

Selain itu, peserta didik juga membuat konten edukasi mengenai kegiatan pembelajaran di *homeschooling*. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk belajar menyampaikan informasi secara kreatif dan komunikatif. Kegiatan pembelajaran dalam kelas konten kreator diwujudkan melalui berbagai proyek yang berkaitan dengan produksi konten digital. Aktivitas proyek dirancang untuk melatih keterampilan teknis sekaligus mengembangkan kreativitas dan kemampuan komunikasi peserta didik. Melalui proyek-proyek tersebut, peserta didik memperoleh pengalaman langsung dalam proses pembuatan konten digital. Bentuk aktivitas proyek yang dilaksanakan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Bentuk Aktivitas Proyek pada Kelas Konten Kreator

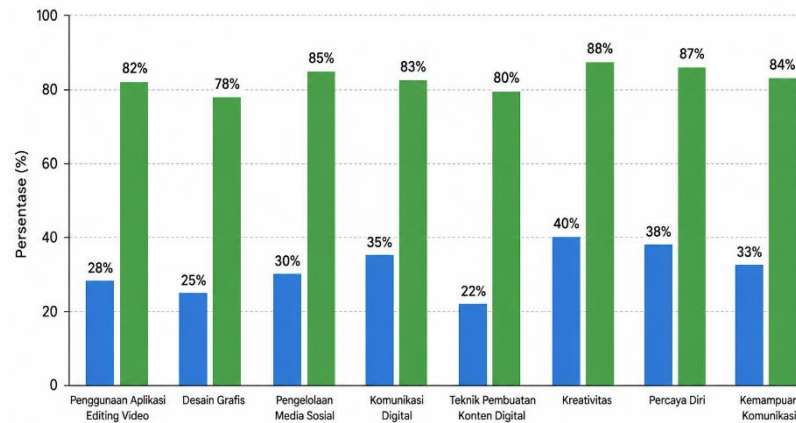
No	Jenis Proyek	Kompetensi yang Dikembangkan
1.	Video promosi produk	Teknik pengambilan gambar, editing video, penyusunan konsep promosi.
2.	Video edukasi	Penyampaian informasi secara kreatif dan komunikatif.
3.	Vlog kegiatan	Komunikasi digital dan kemampuan bercerita.
4.	Desain poster digital	Desain grafis menggunakan Canva.
5.	Konten media sosial edukatif	Kreativitas, literasi digital, dan pengelolaan media sosial.

Tabel 2 menunjukkan bahwa aktivitas proyek dalam kelas konten kreator tidak hanya berfokus pada satu jenis produk digital, tetapi mencakup berbagai bentuk konten yang relevan dengan kebutuhan era digital. Setiap proyek memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan yang berbeda, mulai dari produksi video, desain grafis, hingga komunikasi digital. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik belajar mengintegrasikan aspek teknis dan kreativitas dalam menghasilkan karya. Keragaman proyek juga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan minat peserta didik.

3. Peningkatan Keterampilan Digital Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *project-based learning* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan digital peserta didik paket b dan c. Sebelum mengikuti kelas konten kreator, sebagian peserta didik hanya menggunakan media

sosial sebagai sarana hiburan. Namun, setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek, peserta didik mulai memahami penggunaan media digital secara produktif.



Gambar 1. Peningkatan Keterampilan Digital Peserta Didik Paket B dan C Setelah Mengikuti Kelas Konten Kreator

Berdasarkan hasil grafik diatas, terlihat bahwa implementasi *project-based learning* pada kelas konten kreator memberikan peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan digital peserta didik. Sebelum mengikuti pembelajaran berbasis proyek, kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek digital masih tergolong rendah. Namun setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek, terjadi peningkatan pada seluruh aspek keterampilan digital. Pada aspek penggunaan aplikasi editing video yaitu *Capcut*, kemampuan peserta didik meningkat dari 28% menjadi 82%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai mampu menggunakan aplikasi editing *Capcut* untuk menghasilkan konten yang lebih kreatif dan menarik. Kemampuan desain grafis melalui aplikasi *Canva* juga mengalami peningkatan dari 25% menjadi 78%, yang menandakan peserta didik telah memahami dasar-dasar pembuatan desain visual untuk kebutuhan konten digital.

Selain itu, keterampilan dalam pengelolaan media sosial meningkat dari 30% menjadi 85%. Peserta didik mulai memahami cara mengelola media sosial secara lebih produktif, strategis, dan bertanggung jawab. Pada aspek komunikasi digital, peningkatan terjadi dari 35% menjadi 83%, yang menunjukkan bahwa peserta didik semakin mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif di ruang digital. Peningkatan juga terlihat pada kemampuan teknik pembuatan konten digital, dari 22% menjadi 80%. Hal ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami proses pengambilan gambar, editing audio visual, hingga penyusunan konsep konten.

Tidak hanya pada aspek teknis, terjadi juga peningkatan pada aspek non-teknis. Kreativitas peserta didik meningkat dari 40% menjadi 88%, percaya diri meningkat dari 38% menjadi 87%, dan kemampuan komunikasi meningkat dari 33% menjadi 84%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya mengembangkan keterampilan digital, tetapi juga membentuk karakter peserta didik menjadi lebih aktif, percaya diri, kreatif, dan mampu menyampaikan ide dengan baik. Dengan adanya kegiatan proyek secara langsung, peserta didik memperoleh pengalaman praktik yang membantu mereka memahami proses produksi konten digital secara nyata.



4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi

Implementasi *project-based learning* pada kelas konten kreator didukung oleh beberapa faktor, seperti tersedianya perangkat digital, lingkungan pembelajaran yang fleksibel, serta tingginya minat peserta didik terhadap media sosial dan teknologi. Pembelajaran yang bersifat praktik juga membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena mereka belajar secara langsung melalui pengalaman nyata. Tutor memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi ide sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Namun demikian, penelitian juga menemukan beberapa faktor penghambat implementasi pembelajaran. Tidak semua peserta didik memiliki perangkat digital dengan spesifikasi yang memadai untuk editing video. Selain itu, kemampuan awal peserta didik yang berbeda menyebabkan proses pembelajaran membutuhkan pendampingan yang lebih intensif. Keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi kendala karena proses produksi konten digital membutuhkan waktu yang cukup panjang, mulai dari perencanaan hingga publikasi.

5. Dampak Implementasi Terhadap Pembelajaran

Implementasi *project-based learning* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas konten kreator. Pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga belajar melalui pengalaman langsung. Kelas konten kreator juga membantu peserta didik memahami bahwa media digital dapat dimanfaatkan secara positif untuk pembelajaran dan pengembangan kreativitas. Hasil proyek yang dipublikasikan melalui media sosial memberikan motivasi tambahan bagi peserta didik untuk terus mengembangkan kemampuan mereka.

Pembahasan

Implementasi *project-based learning* pada kelas konten kreator mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena mereka terlibat secara langsung dalam setiap tahapan proses pembelajaran, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian proyek. Keterlibatan aktif tersebut memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan autentik sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi secara teoritis, tetapi juga pada penerapan pengetahuan dalam situasi nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Kahar & Ili, 2022:131). Hasil ini sejalan dengan temuan Angraini dan Joni (2024) yang menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek mampu mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas perencanaan, pengambilan keputusan, dan penyelesaian masalah yang dilakukan secara mandiri maupun kolaboratif selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada proses pembelajaran kelas konten kreator, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep dasar mengenai media digital dan produksi konten secara teoritis, melainkan juga mengimplementasikan pengetahuan tersebut melalui kegiatan proyek nyata berupa pembuatan konten digital. Aktivitas pembelajaran seperti penyusunan konsep konten, pengambilan gambar atau video, proses editing audio visual, hingga publikasi melalui media sosial sehingga dapat memberikan pengalaman belajar langsung yang mampu mendukung perkembangan keterampilan digital peserta didik secara lebih optimal. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menjembatani hubungan antara teori dan praktik sehingga peserta didik dapat memahami fungsi teknologi digital secara lebih aplikatif dan



produktif. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Nuzulia et al. (2024) yang menjelaskan bahwa produk proyek berupa konten digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengintegrasikan berbagai keterampilan, mulai dari perencanaan ide, produksi media, hingga evaluasi hasil karya sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dunia digital.

Peningkatan keterampilan digital yang ditemukan oleh peneliti dalam penelitian ini meliputi kemampuan teknis dalam penggunaan aplikasi digital, kemampuan komunikasi digital, kreativitas, serta kemampuan kolaborasi antara peserta didik. Keterampilan digital tidak hanya terbatas pada kemampuan operasional dalam menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, serta kemampuan berkomunikasi melalui media digital secara efektif dan bertanggung jawab (Manurung et al., 2022:14–15). Dengan demikian, implementasi *project-based learning* pada kelas konten kreator menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan digital perlu dipahami sebagai proses multidimensional yang melibatkan aspek teknis, kognitif, sosial, dan komunikatif secara bersamaan. Kemampuan tersebut tampak dari keterampilan peserta didik dalam menggunakan berbagai aplikasi desain dan editing selama pengerjaan proyek. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Stefany dan Diana (2024) yang menemukan bahwa penerapan *Project-Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan desain grafis peserta didik karena mereka memperoleh kesempatan untuk belajar melalui praktik langsung dalam menghasilkan produk digital yang nyata.

Selain itu, implementasi *project-based learning* pada kelas konten kreator menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik memiliki efektivitas yang lebih tinggi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang bersifat teoritis. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih besar karena proses pembelajaran berkaitan langsung dengan aktivitas yang dekat dengan kehidupan mereka, khususnya penggunaan media sosial dan produksi konten digital yang telah menjadi bagian dari budaya generasi saat ini. Keterkaitan antara materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari peserta didik menyebabkan proses belajar menjadi lebih menarik, relevan, dan mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil tersebut relevan dengan penelitian Maharani dan Nurharini (2024) yang menunjukkan bahwa integrasi platform digital yang familiar bagi peserta didik, seperti TikTok, dalam pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka karena aktivitas belajar menjadi lebih dekat dengan pengalaman keseharian.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nikmah et al. (2023:4867) “Pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas dan literasi digital peserta didik dalam konteks pendidikan nonformal. Melalui proses pengerjaan proyek, peserta didik menjadi lebih aktif dalam mencari informasi, mengeksplorasi berbagai aplikasi digital, serta mengembangkan ide-ide kreatif yang mendukung proses produksi konten.”. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong terbentuknya pola pikir kreatif dan inovatif yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Peningkatan kreativitas tersebut juga terlihat pada kemampuan peserta didik dalam menghasilkan desain visual yang menarik menggunakan berbagai aplikasi digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian Suraiya et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam model *Project-Based Learning* mampu membantu peserta didik



mengembangkan kemampuan desain, editing, dan penyajian informasi secara lebih kreatif dan komunikatif.

Di sisi lain, proses kolaborasi dalam pengerjaan proyek turut memberikan kontribusi terhadap perkembangan kemampuan komunikasi dan kerja sama peserta didik. Dalam pelaksanaan proyek, peserta didik belajar untuk membagi tugas, berdiskusi, bertukar ide, serta menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama sehingga tercipta interaksi sosial yang mendukung pembentukan keterampilan interpersonal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *project-based learning* tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan teknis semata, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kemampuan bekerja sama, tanggung jawab, kepemimpinan, dan kemampuan beradaptasi dalam lingkungan kerja kelompok. Aspek kolaboratif tersebut sejalan dengan hasil penelitian Angraini dan Joni (2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus memperkuat kerja sama tim melalui proses diskusi dan penyelesaian tugas secara kolektif.

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran berbasis proyek pada kelas konten kreator masih menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Keterbatasan perangkat digital seperti laptop, maupun akses internet yang kurang memadai, menjadi salah satu hambatan utama dalam proses editing dan produksi konten digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis digital tidak hanya ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan sarana dan prasarana pendukung yang memadai. Dengan kata lain, kualitas fasilitas teknologi memiliki peran penting dalam mendukung optimalisasi proses pembelajaran berbasis proyek. Temuan ini memiliki kesamaan dengan hasil penelitian Nuzulia et al. (2024) yang mengidentifikasi keterbatasan perangkat dan akses teknologi sebagai salah satu tantangan utama dalam pelaksanaan proyek berbasis produksi konten digital.

Selain keterbatasan fasilitas, perbedaan kemampuan awal peserta didik juga menjadi tantangan tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek. Beberapa peserta didik telah memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi digital, sementara sebagian lainnya masih berada pada tahap dasar dalam memahami penggunaan teknologi. Perbedaan kemampuan tersebut menyebabkan tutor perlu memberikan pendampingan yang lebih personal dan adaptif agar seluruh peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, sebagai tutor sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang inklusif, kolaboratif, dan mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Dalam konteks pemanfaatan media sosial sebagai sarana pembelajaran, Yaldi dan Kurniadi (2024) juga menegaskan bahwa keberhasilan penerapan *Project-Based Learning* sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam memberikan pendampingan dan fasilitasi yang sesuai dengan karakteristik serta kemampuan awal peserta didik yang berbeda-beda.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *project-based learning* merupakan model pembelajaran yang relevan dan efektif untuk diterapkan pada kelas konten kreator di lingkungan *homeschooling*. Model pembelajaran ini mampu mengembangkan keterampilan digital peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang kontekstual, kreatif, kolaboratif, dan berorientasi pada praktik nyata sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga pengalaman langsung yang mendukung kesiapan mereka dalam menghadapi perkembangan teknologi dan tuntutan keterampilan di era digital. Selain itu, keberhasilan peserta didik dalam menghasilkan dan mempublikasikan konten digital melalui media sosial memperkuat temuan Suhartini et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran



berbasis proyek yang berorientasi pada produksi dan publikasi konten mampu meningkatkan kompetensi digital, kreativitas, serta kepercayaan diri peserta didik dalam memanfaatkan media sosial secara produktif dan edukatif.

KESIMPULAN

Implementasi *project-based learning* pada kelas konten kreator di *Homeschooling* HSPG Serang terbukti mampu meningkatkan keterampilan digital peserta didik melalui aktivitas pembelajaran berbasis proyek. Peningkatan keterampilan digital terlihat dari kemampuan peserta didik dalam menggunakan aplikasi digital, membuat konten kreatif, melakukan proses editing, serta bekerja sama dalam kelompok selama proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga pengalaman belajar secara langsung melalui tahapan perencanaan, produksi, editing, hingga publikasi konten digital sehingga menjadikan peserta didik lebih aktif, kreatif, dan mampu memanfaatkan media digital secara produktif. Selain peningkatan keterampilan teknis, pembelajaran berbasis proyek juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan kepercayaan diri peserta didik. Peserta didik menjadi lebih berani menyampaikan ide, berdiskusi, serta menampilkan hasil karya mereka melalui media sosial.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi *project-based learning* dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, seperti tersedianya perangkat digital, tingginya minat peserta didik terhadap media sosial, dan pembelajaran yang bersifat praktik. Namun demikian, terdapat beberapa faktor penghambat, antara lain keterbatasan perangkat digital, perbedaan kemampuan awal peserta didik, dan keterbatasan waktu pembelajaran. Meskipun demikian, secara keseluruhan pembelajaran berbasis proyek tetap menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan keterampilan digital peserta didik. Dengan demikian, implementasi *project-based learning* pada kelas konten kreator memiliki prospek yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran berbasis digital di lembaga pendidikan nonformal maupun formal sebagai alternatif pembelajaran yang relevan dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi perkembangan teknologi dan kebutuhan keterampilan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, S., & Shahnaz, M. (2023). Benefits and challenges of online project-based learning: Students and the lecturer's perceptions. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/jk.v7i1.58409>
- Angraini, S., & Joni, E. (2024). Enhancing students' critical thinking skills through blended and project-based learning approaches. *Indonesian Research Journal in Education*, 8(2), 732–745. <https://online-journal.unja.ac.id/irje/article/view/36900>
- Dewi, N. P. N. P., Wijaya, I. N. S. W., Purnamawan, I. K., Suputra, P. H., Putrama, I. M., & Seputra, K. A. (2025). Pelatihan “Content Creator” untuk meningkatkan kompetensi digital siswa DKV SMK N 3 Singaraja. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat (SENADIMAS)*, 10(1), 308–314. <https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/SENADIMAS/article/view/1800>
- Hamidah, I., & Citra, S. Y. (2021). Efektivitas model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) terhadap minat dan hasil belajar siswa. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 4(2), 307-314. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v4i2.2870>
- Hanifa, N. N., Hatimah, I., & Pramudia, J. R. (2022). Implementation of Project Based Learning in the life skill program at Homeschooling Taman Sekar Bandung. *Indonesian Journal*



- of Adult and Community Education*, 4(2), 80–91.
<https://doi.org/10.17509/ijace.v4i2.53619>
- Kahar, L., & Ili, L. (2022). Implementasi project based learning untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 127–134.
<https://doi.org/10.30998/ocim.v2i2.8129>
- Maharani, M. D., & Nurharini, A. (2024). The relationship between the use of TikTok and PjBL models with music learning outcomes. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(2).
<https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.74246>
- Manurung, A. S., Edwita, E., Zulela, S., & Yarmi, G. Penerapan Project Based Learning dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Guru Kita*, 7(1), 11-18. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i1.40458>
- Meriatami, A. Z., Patmanthara, S., & Soraya, D. U. (2025). Integrasi Project Based Learning dalam penguatan literasi digital dan karakter pelajar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 768–776. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p768-776>
- Nikmah, A., Shofwan, I., & Loretha, A. F. (2023). Implementasi Metode Project Based Learning untuk Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4857–4870. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4999>
- Novrita, S. Z., Ambiyar, A., & Syah, N. (2024). Efektivitas model pembelajaran Project Based Learning terhadap soft skill berpikir kritis dan kreatif peserta didik: Meta analisis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 6347–6359.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13368>
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh model project based learning (pjbl) terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327-333.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Nuzulia, R., Nopita, D., Subroto, G., et al. (2024). Creating digital media-based content as output of project-based learning: Exploring students' perspectives on implementation, challenges, and solutions. *SHS Web of Conferences*, 205, 07001.
<https://doi.org/10.1051/shsconf/202420507001>
- Risdianto, E., & Aperi, E. (2022). Analysis of the implementation of Project Based Learning models in improving students' digital literacy through digital content creation training at SMAN 3 Bengkulu Tengah. *JENTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.58723/jentik.v1i1.35>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83.
<https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Stefany, E. M., & Diana, L. M. (2024). Project Based Learning sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dalam pembelajaran abad ke-21. *Nuris Journal of Education and Islamic Studies*, 4(2). <https://doi.org/10.52620/jeis.v4i2.70>
- Suhartini, Y., Hadi, M., Zain, F. R. N., & Sudarmiatin. (2024). Evaluasi penerapan model pembelajaran PjBL dengan pemanfaatan media sosial untuk membuat konten slide carousel dalam memasarkan produk di SMK PGRI 2. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.15>
- Suraiya, N., Mustofa, A., Razak, A., Zara, W., & Sofiya, A. (2024). Penggunaan aplikasi Canva pada model Project-Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 6(1), 13–21.
<https://journals2.ums.ac.id/blbs/article/view/3094>



- Wati, P. K., & Kuswanto, A. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) dalam Meningkatkan Keterampilan Praktik Administrasi Perkantoran Siswa: Tinjauan Pustaka Untuk Guru SMK. *Bookchapter Administrasi Perkantoran*, 305–326. <https://bookchapter.unnes.ac.id/index.php/bap/article/view/413>
- Yaldi, D., & Kurniadi, R. (2024). Model pembelajaran Project Based Learning berbasis Instagram melalui pendekatan mobile learning dalam membantu mahasiswa memahami tugas akhir. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v5i1.1325>