

Perspektif Guru dan Siswa terhadap Pelaksanaan PjBL dengan Pendekatan *Experiential Learning* pada Pembelajaran IPA

Teacher and Student Perspectives on the Implementation of PjBL with an Experiential Learning Approach in Science Learning

Corina Destya Rahmahabibty¹, Lise Chamisijatin^{2*}, & Siti Zaenab³

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Disubmit: 23 Mei 2025; Direview: 24 Mei 2025; Disetujui: 05 Juli 2025

*Corresponding Email: lisechamisijatin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan *Project Based Learning* melalui *experiential learning*, perspektif guru dan siswa terhadap keterlaksanaan pembelajaran, dan mengetahui ketercapaian kompetensi siswa. Metode yang digunakan kualitatif dengan instrumen observasi sistematis, observasi non sistematis, survei kepada siswa, dan wawancara kepada guru. Hasil penelitian menunjukkan perspektif guru dan siswa dinilai positif. Perspektif guru dinyatakan bahwa siswa terlibat pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa sehingga pengalaman nyata terbentuk. Sedangkan perspektif siswa, disampaikan bahwa mereka merasa bersemangat, senang, termotivasi, dan mengalami keterlibatan langsung yang memungkinkan pemahaman materi tercapai. Keterlaksanaan pembelajaran berdampak pada ketercapaian kompetensi siswa dengan hasil terjadi peningkatan nilai pengetahuan (rata-rata naik dari 59,03 menjadi 77,55), tercapainya nilai sikap, dan keterampilan dengan rata-rata keterampilan mencapai 83,33 serta mayoritas siswa meraih nilai A dan B.

Kata Kunci: Perspektif; *Project Based Learning*; *Experiential learning*; Kompetensi Siswa

Abstract

This study aims to determine the implementation of Project Based Learning through experiential learning, teacher and student perspectives on the implementation of learning, and to determine the achievement of student competencies. The method used is qualitative with systematic observation instruments, non-systematic observations, surveys to students, and interviews with teachers. The results of the study showed that the perspectives of teachers and students were considered positive. The teacher's perspective stated that students were involved in learning that encouraged student activeness so that real experiences were formed. While the student perspective, it was conveyed that they felt excited, happy, motivated, and experienced direct involvement that allowed understanding of the material to be achieved. The implementation of learning had an impact on the achievement of student competencies with the results of an increase in knowledge scores (the average increased from 59.03 to 77.55), as well as an increase in attitude and skill scores, with an average skill reaching 83.33 and the majority of students achieving A and B scores.

Keywords: Perspective; *Project Based Learning*; *Experiential learning*; Student competencies

How to Cite: Rahmahabibty, C.D., Chamisijatin, L., & Zaenab, S. (2025). Perspektif Guru dan Siswa terhadap Pelaksanaan PjBL dengan Pendekatan *Experiential Learning* pada Pembelajaran IPA. *Journal of Natural Sciences*. 6 (2): 71-82



PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan Indonesia salah satunya meliputi kualitas pendidikan yang berkaitan erat dengan kompetensi (Ratnasari & Nugraheni, 2024). Amalia & Suwatno (2016) menyatakan kompetensi siswa berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Adanya kompetensi menjadi acuan keberhasilan siswa pada pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi siswa bisa menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) atau basis proyek. Model pembelajaran basis proyek merupakan model yang dirancang untuk pembelajaran langsung (*direct instruction*) secara kolaboratif dan dirancang secara bertahap sehingga menghasilkan suatu proyek (Windu, 2021). Namun, saat pelaksanaan pembelajaran tidaklah selalu berjalan dengan lancar. Ada hambatan yang dapat mempengaruhi ketercapaian kompetensi siswa saat pembelajaran PjBL, salah satunya yaitu siswa kurang termotivasi dan kurang aktifnya siswa sehingga mempengaruhi ketercapaian kompetensi siswa. Hambatan yang dialami siswa diperlukan solusi agar pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan lancar kembali.

Salah satu solusi yang dapat diberikan adalah dengan menerapkan pembelajaran melalui strategi *experiential learning* atau dengan pengalaman siswa. Pembelajaran melalui pengalaman, menggerakkan siswa untuk aktif dan termotivasi dalam pembelajaran (Minati, 2017). Proses belajar yang dialami oleh siswa ketika menerapkan pendekatan ini, yaitu siswa mengalami suatu kejadian (pengalaman) yang kemudian akan merefleksikan kejadian tersebut dengan cara menggabungkan pengetahuan yang ada dengan pengetahuan baru sehingga terbentuk teori konseptual. Saat siswa mampu untuk mengonsepan pengetahuan tersebut menjadi materi, artinya siswa bisa mengimplementasikan materi tersebut pada kehidupan nyata (Choiriyah, 2016).

Adanya hambatan yang dihadapi selama pelaksanaan PjBL sejalan dengan urgensi penelitian yang dilakukan. Meskipun PjBL memiliki potensi untuk meningkatkan kompetensi siswa, namun masih banyak siswa yang kurang termotivasi dan terlibat aktif sehingga menghambat pencapaian kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian ini mengeksplorasi dan memanfaatkan pengalaman siswa sebagai dorongan agar hambatan tersebut teratasi. Ketika pembelajaran menggunakan PjBL melalui *experiential learning* dilaksanakan, dibutuhkan juga perspektif guru dan siswa untuk mengetahui respon terhadap keterlaksanaan pembelajaran yang diterapkan dan hasil



belajar sebagai bahan untuk evaluasi kedepannya. Penelitian ini relevan dengan kurikulum dan mendukung keterampilan abad 21, serta bertujuan meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui pendekatan interaktif. Selain sebagai evaluasi efektivitas pembelajaran dan umpan balik bagi guru. Adanya permasalahan tersebut diperlukannya solusi melalui keterlaksanaan model PjBL dengan *experiential learning*, perspektif guru dan siswa terhadap penerapannya, serta ketercapaian kompetensi siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah 02 Batu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan instrumen observasi untuk meninjau secara langsung aktivitas pembelajaran, wawancara terhadap guru untuk mengetahui respon guru terhadap pembelajaran dan aktivitas siswa, dan survei terhadap siswa dalam bentuk kuisioner untuk mengetahui respon siswa dalam bentuk perasaan dan pengalaman yang diperoleh dari keterlaksanaan pembelajaran. Validitas instrumen wawancara dan survei diuji melalui kesesuaian pertanyaan dengan tujuan penelitian.

Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan dari Oktober – Desember 2024 di SMP Muhammadiyah 02 Batu, Kota Batu, Jawa Timur. Populasi penelitian adalah seluruh siswa dan guru SMP Muhammadiyah 02 Batu dengan sampel siswa kelas VIII sebanyak 27 siswa yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki serta satu guru mata pelajaran IPA. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* disesuaikan dengan subyek dan lokasi penelitian sesuai dengan tujuan penelitian

Teknik analisis data menggunakan triangulasi data dengan membandingkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan survei serta dokumentasi yang mendukung untuk menemukan kesamaan dan perbedaan terhadap perspektif guru dan siswa serta keterlaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan validitas hasil penelitian.

Tabel 1. Prosedur penelitian

Tahapan	Keterangan
Tahap pelaksanaan	Guru menyiapkan PjBL melalui <i>experiential learning</i> dalam bentuk RPP, sementara peneliti menyiapkan instrumen observasi, wawancara, survei, dan dokumentasi.
Tahap pelaksanaan	Melaksanakan pembelajaran IPA kelas VIII tentang sistem ekskresi manusia menggunakan PjBL melalui strategi <i>experiential learning</i> , disertai observasi, dokumentasi, wawancara guru, dan survei siswa dari awal hingga akhir pembelajaran.
Tahap analisis data	Data yang diperoleh dianalisis untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan.



HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Keterlaksanaan PjBL melalui *Experiential Learning*

Pelaksanaan PjBL melalui *experiential learning* dilakukan selama tiga kali pertemuan, mengikuti sintaks PjBL dan langkah-langkah *experiential learning*. Tuzzahra *et al.* (2019) menyatakan sintaks PjBL dimulai dari menentukan proyek, perencanaan penentuan langkah-langkah penyelesaian proyek, menyusun jadwal, penyelesaian proyek dengan fasilitator oleh guru, penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek, dan melakukan evaluasi. Sedangkan langkah-langkah *experiential learning* dimulai dari membangun pengalaman nyata, melakukan observasi atau refleksi, pembentukan konsep, dan percobaan pada situasi baru (Saprianti *et al.*, 2023). Adapun pembelajaran disesuaikan dengan sintaks PjBL dengan *experiential learning* sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 2. Langkah-langkah PjBL dengan *Experiential Learning*

Sintaks PjBL (<i>Project Based Learning</i>)	Kegiatan <i>Experiential Learning</i>
Penentuan proyek	Tahap pengalaman nyata (<i>concrete experience</i>): Guru menayangkan gambar terkait sistem ekskresi manusia. Gambar-gambar tersebut kemudian dipilih oleh masing-masing kelompok sebagai topik dalam membuat proyek.
Perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek	Tahap observasi/refleksi: Siswa mengidentifikasi proyek yang akan dibuat dan merancang langkah-langkah penyelesaian proyek dengan mengobservasi atau merefleksikan segala sesuatu yang didapatkan dengan tujuan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan langkah-langkah penyelesaian proyek tersebut.
Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek	Tahap konseptualisasi (konseptualisasi abstrak): Siswa menyusun jadwal pelaksanaan proyek yang disesuaikan dengan langkah-langkah pengerjaan proyek sehingga materi proyek mulai terkonsep.
Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru	Tahap eksperimen aktif/tahap implementasi: Pada tahap ini, siswa menyelesaikan proyek dengan mencari referensi dan difasilitasi serta dimonitoring oleh guru agar pengerjaan proyek sesuai dengan langkah yang telah disusun.
Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek	Guru memfasilitasi siswa untuk mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karya berupa poster yang telah dibuat oleh kelompoknya.
Evaluasi proses dan hasil proyek	Evaluasi dilakukan setelah presentasi karya dilakukan. Siswa memberikan pengalamannya selama membuat karya. Guru memberikan kesempatan setiap perwakilan kelompok memberikan pengalamannya dan dijadikan bahan evaluasi untuk proyek selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa pada awal pembelajaran, guru menayangkan gambar berkaitan dengan materi sistem ekskresi dan siswa diminta oleh guru untuk memilih gambar sebagai topik proyek. Kemudian dari pengetahuan yang

didapatkan selama memilih topik proyek, siswa mengumpulkan pengetahuan baru dari berbagai sumber. Setelah memilih topik proyek, siswa mengerjakan lembar kerja sebagai acuan untuk membuat rancangan penyelesaian proyek. Disitulah siswa mendapat pengetahuan baru. Rancangan yang telah disusun, kemudian oleh siswa membuat penyusunan jadwal penyelesaian proyek. Pengerjaan proyek dilakukan pada pertemuan pertama dan dilanjutkan pada pertemuan kedua. Proyek poster mulai dari desain hingga percetakan. Hasil proyek yang telah jadi, kemudian dipresentasikan pada pertemuan ketiga. Setelah presentasi, guru dan siswa merefleksikan pembelajaran sebagai evaluasi pada pembelajaran selanjutnya. Keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan hasil dokumentasi yang menunjukkan siswa melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah PjBL dengan *experiential learning* sebagai berikut.

Tabel 3. Dokumentasi Pembelajaran

No	Kegiatan	Dokumentasi
1.	Siswa memilih topik proyek	
2.	Siswa membuat rancangan penyelesaian proyek dengan mengerjakan lembar kerja	
3.	Siswa menyusun jadwal dengan mengerjakan lembar kerja	
4.	Siswa mengerjakan proyek	
5.	Siswa melakukan presentasi	
6.	Evalusai pembelajaran oleh guru dan siswa	

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran PjBL melalui *experiential learning* dapat terlaksana dengan baik. Selama pembelajaran, siswa dapat

memahami materi pembelajaran dari pengalaman yang didapatkan dengan mencari informasi baru dan mengonsepkan informasi tersebut menjadi teori konseptual. Selain itu, adanya pembelajaran tersebut melibatkan siswa untuk berkolaborasi sehingga siswa termotivasi dan aktif dalam mengerjakan proyek. Kurinasih dan Sani dalam Tuzzahra *et al.* (2019) menyatakan pembelajaran PjBL menggunakan masalah sebagai awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam beraktivitas secara nyata dalam bentuk proyek. Penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Fahima & Julianto (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan *experiential learning* pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi siswa dan menjadikan siswa aktif dengan penerapan pembelajaran PjBL.

B. Perspektif Guru dan Siswa pada Pelaksanaan PjBL melalui Strategi *Experiential Learning*

1. Perspektif Guru

Perspektif guru penting untuk menilai keterlaksanaan PjBL melalui *experiential learning* dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan wawancara, guru tidak mengalami kesulitan berarti dalam menyusun modul, namun tetap membutuhkan pendampingan tim ahli agar sesuai dengan tahapan pembelajaran. Guru menilai pembelajaran ini membuat siswa lebih aktif dan membantu pemahaman materi, meskipun terdapat kendala seperti penentuan topik yang sesuai dan motivasi siswa yang belum stabil. Meski begitu, siswa mampu menyelesaikan proyek secara berkelompok dan menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman. Keaktifan siswa dalam membuat poster menunjukkan bahwa mereka menikmati pembelajaran dan hal ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest.

Hasil wawancara jika dibandingkan dengan hasil observasi diperoleh bahwa pelaksanaan pembelajaran tersebut melibatkan siswa untuk berkolaborasi dalam memilih topik, merancang penyelesaian proyek, menyusun jadwal, membuat proyek, dan mempresentasikan hasil proyek hingga dapat melakukan evaluasi. Pembelajaran proyek dapat membuat siswa senang sehingga motivasi siswa meningkat dalam mengerjakan proyek dan siswa menjadi aktif (Amelia & Aisyah, 2021). Selama proses pembelajaran tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan dan mengolah pengetahuan tersebut menjadi teori konseptual dan dapat mengimplementasikan dalam dunia nyata. Walaupun selama pembelajaran dinamika kelas naik turun, tetapi tidak menghalangi siswa untuk belajar



sehingga mempengaruhi hasil belajar. Pinasti (2023) menyatakan bahwa *experiential learning* merupakan proses belajar aktif pada eksperimen yang dilakukan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat karena siswa merasa tertarik dengan pembelajaran tersebut (Marsita *et al.*, 2024).

2. Perspektif Siswa

Perspektif siswa dilakukan untuk mengetahui hasil refleksi siswa terhadap pelaksanaan PjBL melalui *experiential learning* berdasarkan pengalaman yang didapatkan dan perasaan yang dirasakan siswa. Sebanyak 23 siswa menjawab kuisioner tersebut. Sementara 7 siswa lainnya berhalangan hadir. Data penelitian diperoleh dari survei dengan mengisi kuisioner sebagai berikut.

Tabel 4. Instrumen Lembar Kuisioner Berdasarkan Perasaan

No	Pernyataan	Respon (Banyaknya Siswa)				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Saya senang belajar IPA dengan membuat proyek	8	13	2		
2.	Saya bersemangat ketika guru mengajak menentukan topik proyek mata pelajaran IPA	7	13	3		
3.	Saya lebih senang yang membuat topik proyek guru	6	11	5	1	
4.	Saya bersemangat mengumpulkan informasi baru dalam menentukan proyek	10	10	3		
5.	Saya sangat tertarik dalam menetapkan kegiatan dalam menyelesaikan proyek	8	9	5	1	
6.	Saya sangat senang ketika diminta guru membuat jadwal penyelesaian proyek	5	9	8	1	
7.	Pembelajaran IPA kali ini memacu saya untuk belajar kelompok	11	9	3		
8.	Dengan membuat proyek, saya lebih memahami pelajaran IPA	10	9	3	1	
9.	Dengan membuat proyek saya merasa dilibatkan dalam pembelajaran	7	8	4	3	1
10.	Saya berusaha membaca materi dalam menyelesaikan proyek	11	8	2	2	
11.	Saya sangat bosan belajar dengan membuat proyek	3	4	4	5	7
12.	Dengan membuat proyek saya bisa membangun pemahaman yang lebih luas	11	9	1		
13.	Saya sangat senang menyelesaikan proyek (M)	10	8	5		
14.	Saya bisa merefleksikan pemikiran saya ketika menetapkan kegiatan	9	9	4	1	
15.	Dengan menggunakan proyek saya lebih bisa bekerjasama dengan teman kelompok	12	7	2	2	

Keterangan: (SS: Sangat Setuju, S: Setuju, CS: Cukup Setuju, TS: Tidak Setuju, STS: Sangat Tidak Setuju, dan TM: Tidak Menjawab)

Berdasarkan data tersebut, mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran IPA berbasis proyek. Pada pernyataan pertama, sebagian besar siswa

merasa senang belajar IPA dengan proyek karena mendorong partisipasi aktif. Pada pernyataan kedua, siswa menunjukkan semangat saat diajak menentukan topik proyek melalui diskusi yang relevan dengan lingkungan sekitar. Namun, pada pernyataan ketiga, sebagian siswa lebih senang jika topik proyek ditentukan oleh guru, sehingga siswa lebih fokus pada tujuan pembelajaran dan lebih efisien waktu. Secara umum, siswa menunjukkan respon positif terhadap berbagai tahapan dalam proyek pembelajaran. Pada pernyataan keempat, siswa merasa bersemangat mengumpulkan informasi karena tertarik pada proyek dan merasa bertanggung jawab atas informasi yang diperoleh. Pada pernyataan kelima, siswa tertarik menetapkan kegiatan proyek karena diberi kebebasan dan termotivasi untuk berkreasi, meskipun tetap dalam pengawasan guru. Pada pernyataan keenam, siswa senang menyusun jadwal proyek karena jadwal membantu penyelesaian tugas dan melatih kedisiplinan serta tanggung jawab. Pada pernyataan ketujuh, siswa merasa termotivasi untuk belajar kelompok karena dilibatkan secara aktif dan dapat berkolaborasi memperoleh pengetahuan baru. Pada pernyataan kedelapan, siswa mengaku lebih memahami materi IPA melalui pembuatan proyek karena dapat menciptakan konsep dari pengalaman belajar. Pernyataan kesembilan menunjukkan sebagian besar siswa merasa dilibatkan dalam pembelajaran karena guru merancang kegiatan secara berkelompok. Pada pernyataan kesepuluh, siswa berusaha membaca materi sebagai upaya membentuk pemahaman baru yang digunakan dalam penyelesaian proyek secara kolaboratif.

Pada pernyataan kesebelas, pendapat siswa terbagi mengenai rasa bosan saat membuat proyek, dengan sebagian merasa tidak bosan dan sebagian lainnya merasa bosan, kemungkinan karena tantangan dalam manajemen waktu dan kerja kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator untuk mendorong kolaborasi agar siswa tidak merasa bekerja sendiri. Pada pernyataan duabelas, mayoritas siswa setuju bahwa membuat proyek membantu membangun pemahaman yang lebih luas karena mereka dapat mengonseptkan materi dari pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Pada pernyataan ketigabelas, sebagian besar siswa merasa senang menyelesaikan proyek karena merasa tertantang dan bertanggung jawab atas hasil kerja mereka. Pada pertanyaan keempatbelas, siswa mengaku dapat merefleksikan pemikiran saat menetapkan kegiatan, dengan mengacu pada pengalaman sebelumnya dan kemampuan diri. Pada pernyataan kelimabelas, mayoritas siswa setuju bahwa pembelajaran berbasis

proyek meningkatkan kemampuan kerja sama karena menuntut kolaborasi aktif dan pemecahan masalah dalam kelompok.

Tabel 5. Instrumen Lembar Kuisioner Berdasarkan Pengalaman

No	Pernyataan	Respon (Banyaknya Siswa)			
		S	SR	KK	TP
1.	Saya terlibat aktif dalam menentukan proyek	13	8	2	
2.	Saya mengumpulkan informasi baru dalam menentukan proyek	11	7	5	
3.	Saya melibatkan indera dalam memperoleh pemahaman	8	10	5	
4.	Saya mengidentifikasi apa yang telah saya pelajari untuk menentukan kegiatan	14	7	2	
5.	Saya memperhatikan kesalahan dalam menentukan kegiatan	10	8	5	
6.	Saya menghubungkan pengalaman dengan pengetahuan yang ada dalam menentukan kegiatan	15	5	3	
7.	Saya menyusun gagasan dan konsep baru berdasarkan pemahaman yang saya peroleh dari pengalaman dan refleksi sebelumnya	11	9	3	
8.	Saya membangun pemahaman yang lebih luas	15	3	5	
9.	Saya mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang ada	14	7	2	
10.	Saya terlibat dalam aktivitas atau pengalaman nyata	11	7	5	

Keterangan: (S: Selalu, SR: Sering, KK: Kadang-kadang, dan TP: Tidak Pernah)

Berdasarkan data tersebut, jawaban selalu dan sering termasuk termasuk kategori positif. Begitu juga kadang-kadang, artinya pernah mengalami. Hasil jawaban siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa terlibat aktif dalam berbagai tahapan pembelajaran berbasis proyek melalui *experiential learning*. Sebagian besar siswa selalu terlibat dalam menentukan proyek, mengumpulkan informasi, dan bekerja secara kolaboratif. Mereka juga mengaku menggunakan indera, seperti melihat dan mendengar, serta merefleksikan pengalaman untuk memahami materi. Sebagian besar siswa pernah mengidentifikasi apa yang telah dipelajari, menyusun kegiatan, dan memperhatikan kesalahan dalam prosesnya, meskipun masih ada yang belum terbiasa dan memerlukan bimbingan guru. Selain itu, siswa mampu menghubungkan pengalaman dengan pengetahuan yang ada, menyusun gagasan baru, membangun pemahaman yang lebih luas, serta mengintegrasikan pengetahuan baru dengan yang lama. Keterlibatan aktif dalam berbagai aktivitas nyata menunjukkan bahwa *experiential learning* berhasil mendorong pembelajaran bermakna dan kontekstual bagi siswa.

Pengalaman yang diperoleh siswa dapat memberikan kesan selama pembelajaran. Diketahui, mayoritas siswa memberikan kesan bahwa siswa merasa senang ketika mereka dapat memahami materi lebih luas, bisa berkolaborasi dan bekerja sama dalam kelompok serta merasa senang saat membuat proyek. Sedangkan Kesan lainnya yang tidak disenangi siswa saat pembelajaran yaitu saat belajar IPA dengan proyek. Sementara itu, beberapa



siswa mengeluhkan harus mengerjakan proyek sendiri dan kesulitan presentasi, sulitnya kerja sama dalam kelompok, serta panjangnya rangkaian pembelajaran yang membuat tugas terasa banyak.

Berdasarkan hasil data survei tersebut, sejalan dengan observasi bahwa saat pembelajaran PjBL melalui *experiential learning* membuat siswa aktif dengan mengalami pengalaman belajar nyata. Siswa terlibat dalam kolaborasi, mampu mengonsepkkan materi secara kontekstual, dan menyelesaikan proyek hingga presentasi. Perspektif siswa menyatakan bahwa adanya pembelajaran tersebut memberikan dorongan untuk siswa termotivasi ketika belajar IPA dengan proyek dan melibatkan setiap aktivitas pembelajaran sehingga siswa lebih aktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *experiential learning* mendorong keaktifan siswa, membentuk pemahaman konseptual, dan meningkatkan motivasi dalam belajar (Pinasti, 2023) sehingga siswa dapat membangun teori konseptual yang mengarah pada pemahaman siswa dan terbentuknya pengalaman siswa (Aura Yolanda *et al.*, 2024).

3. Ketercapaian Kompetensi Siswa pada Penerapan PjBL melalui Strategi *Experiential Learning*

Hasil pelaksanaan PjBL melalui *experiential learning* mencakup penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Hasil ini membantu guru menilai efektivitas pembelajaran dan menjadi acuan untuk pembelajaran selanjutnya. Penilaian yang dilakukan guru, diketahui sebagai berikut.

Tabel 6. Nilai Pengetahuan

Nilai	Huruf	Keterangan	Jumlah Siswa Pretest	Persentase (%) Posttest	Jumlah Siswa Posttest	Persentase (%) Posttest
85-100	A	Sangat Baik	0 orang	0%	9 orang	33,33%
70-84	B	Baik	8 orang	29,62%	14 orang	51,85%
56-69	C	Cukup	11 orang	40,74%	2 orang	7,40%
40-55	D	Kurang	4 orang	14,81%	1 orang	3,70%
0-39	E	Sangat Kurang	4 orang	14,81%	1 orang	3,70%

Hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan nilai pengetahuan siswa. Pada pretest, tidak ada siswa yang meraih nilai A, namun pada posttest terdapat 9 siswa. Nilai B meningkat dari 8 menjadi 14 siswa, nilai C menurun dari 11 menjadi 2 siswa, dan nilai D dari 4 menjadi 1 siswa. Rata-rata nilai juga naik dari 59,03 (pretest) menjadi 77,55 (posttest).

Tabel 7. Nilai Sikap

Huruf	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
A	Sangat Baik	7 orang	25,95%
B	Baik	16 orang	
C	Cukup	4 orang	14,81%
D	Kurang	0 orang	0%
E	Sangat Kurang	0 orang	0%

Nilai sikap belajar IPA dengan proyek melalui *experiential learning* sebanyak 7 siswa mendapat nilai sangat baik nilai A, sebanyak 16 siswa mendapat nilai B, dan sebanyak 4 siswa mendapat nilai C.

Tabel 8. Nilai Keterampilan

Nilai	Huruf	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
85-100	A	Sangat Baik	13 orang	48,14%
70-84	B	Baik	14 orang	51,85%
40-69	C	Cukup	0 orang	0%
0-39	D	Kurang	0 orang	0%

Nilai keterampilan didapatkan, diketahui sebanyak 13 siswa mendapat nilai A dan sebanyak 14 siswa mendapat nilai B. Hasil rata-rata diketahui sebesar 83,33.

Berdasarkan hasil kompetensi, nilai pengetahuan siswa mengalami ketercapaian kompetensi yang ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai pretest ke posttest. Tercapainya nilai sikap dinyatakan dari jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik dan baik sejumlah 23 siswa dari total keseluruhan 27 siswa. Tercapainya nilai keterampilan dinyatakan dari jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik dan baik sejumlah 27 siswa dari total keseluruhan 27 siswa dan ditunjukkan rata-rata siswa dengan hasil baik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hendra *et al.* (2017) menyebutkan bahwa pembelajaran PjBL memberikan kompetensi siswa tercapai. Penggunaan pembelajaran basis proyek melalui *experiential learning* diketahui dapat memberikan hasil belajar yang baik dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan sehingga kompetensi siswa tercapai. Penelitian lainnya oleh Bila *et al.* (2024) menyatakan bahwa pembelajaran IPA menggunakan *experiential learning* dapat meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Pembelajaran IPA menggunakan PjBL melalui *experiential learning* terlaksana. Guru melihat siswa lebih aktif dan kolaboratif serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pengalaman nyata. Hal ini sejalan dengan pandangan siswa yang merasa senang, termotivasi selama proses proyek dan mengalami keterlibatan langsung yang



mempengaruhi pemahaman materi tercapai. Pembelajaran ini berdampak positif pada pencapaian kompetensi, terbukti dari peningkatan nilai pengetahuan (rata-rata naik dari 59,03 menjadi 77,55), serta peningkatan nilai sikap dan keterampilan, dengan rata-rata keterampilan mencapai 83,33 dan mayoritas siswa meraih nilai A dan B.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, L., & Suwatno. (2016). Peningkatan Kompetensi Siswa Melalui Efektivitas Competency Based Training (Improvement Of Students' Competency Through Competency Based Training Effectiveness). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 30–37. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Amelia, N., & Aisya, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tk It Al-Farabi. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181–199. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3912>
- Aura Yolanda, Masnur Sihotang, Joner Alfin Zebua, Mita Hutasoit, & Yeni Lupitasari Sinaga. (2024). Strategi Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 301–308. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.941>
- Bila, S. S., Fitriani, A. D., & Buhori, A. (2024). Pengaruh Model Experiential Learning pada Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 503–512.
- Choiriyah, A. (2016). Model Pembelajaran Pengalaman Langsung Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Nur El-Islam*, 3(2), 48–82.
- Fahima, I. I., & Julianto. (2022). Pengaruh Experiential Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Tema Panas dan Perpindahannya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 448–450.
- Hendra, W., Arsa, P. S., & Krisnawati, L. (2017). Penerapan Model PjBL Pelajaran Teknik Kerja Perbengkelan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa XTAVI SMKN 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(2), 75–85. <https://doi.org/10.23887/jjpte.v6i2.20233>
- Marsita, I., Nainggolan, D., Ar, S., Diniyati, R., & Febriyanto, A. S. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Perencanaan Pembelajaran Yang Menyenangkan Di SMA Labschool Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 8(6), 599–606.
- Minati, D. (2017). Pengaruh Pembelajaran Berdasarkan Pengalaman (Experiential Learning) Terhadap Pengetahuan Prosedural Fisika Ditinjau Dari Gaya Belajar Peserta Didik Kelas X MA DDI Takkalasi Barru. *Jurnal Pendidikan Fisika Unismuh*, 5(1), 120836.
- Pinasti, A. N. (2023). Experiential Learning dan Daur Belajar sebagai Metode Belajar Berbasis Pengalaman. *Media Informasi*, 32(2), 204–213. <https://doi.org/10.22146/mi.v32i2.7561>
- Ratnasari, D. H., & Nugraheni, N. (2024). Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dalam Mewujudkan Program Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1652–1665. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.3622>
- Saprianti, A., Sapta, A., & Amini, M. (2023). Experiential Learning in Action: Inovasi Pembelajaran Guru Mahasiswa FKIP Universitas Terbuka. In *Universitas Terbuka*.
- Tuzzahra, R., Hanifah, H., & Maizora, S. (2019). Model Project Base Learning dan Penerapannya (R. Tuzzahra, H. Hanifah, & S. Maizora (eds.); 1st ed.). Unit Penerbitan dan Publikasi FKIP Univ.Bengkulu.
- Windu, I. G. N. A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Dengan Pembelajaran Direct Instruction Berbantuan Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(2), 1–14.