

Studi literatur: Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa SD di Era Digital

Amelia Zahara¹, Lista Restari², Ulfa Noryati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

Email: ¹its.ameliazhra12@gmail.com, ²listarstri8@gmail.com, ³ulfanoryati19@gmail.com,

Informasi Artikel

Submitted : 19-06-2026

Accepted : 10-07-2026

Published : 15-08-2026

Keywords:

*Project-Based Learning
Learning Motivation
Elementary School Students
Digital Era*

Abstract

The rapid advancement of digital technology has brought significant changes to the learning process at the elementary school level, thus requiring a learning model that can stimulate student motivation through active and interactive engagement. Project-Based Learning (PjBL) is an approach considered relevant to the demands of 21st-century education. This study aims to determine the effectiveness of the Project-Based Learning model in a digital context on elementary school students' learning motivation. The approach used was a literature review, referring to scientific articles published in relevant national journals over the past five years. The research process included several stages: article collection, selection or reduction of articles, presentation and organization of findings, discussion of results, and formulation of conclusions. The study results revealed that the integration of Project-Based Learning with various digital tools and platforms including Canva, Quizizz, Kahoot, Wordwall, Google Classroom, TikTok, Zoom, and learning videos can substantially boost student learning motivation. In addition to motivation, this digital-based PjBL approach also encourages greater student engagement, creativity, critical thinking skills, teamwork, and improved academic achievement. The learning experience becomes more engaging, interactive, and enjoyable, as students are actively engaged in completing projects related to everyday life. These findings suggest that the technology-enabled Project-Based Learning model offers a viable strategy for improving the quality of learning and increasing elementary school students' motivation in today's digital age.

Abstrak

Kemajuan pesat teknologi digital telah membawa perubahan signifikan pada proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar, sehingga menuntut adanya model pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi siswa melalui keterlibatan yang aktif dan interaktif. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan yang dinilai relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas model *Project Based Learning* dalam konteks digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan adalah studi literatur, dengan merujuk pada artikel-artikel ilmiah yang dipublikasikan di jurnal nasional relevan selama lima tahun terakhir. Proses penelitian mencakup beberapa tahapan, yaitu pengumpulan artikel, penyeleksian atau reduksi artikel, penyajian dan pengorganisasian temuan, pembahasan hasil, serta perumusan kesimpulan. Hasil kajian mengungkapkan bahwa pengintegrasian *Project Based Learning* dengan berbagai alat dan platform digital termasuk *Canva*, *Quizizz*, *Kahoot*, *Wordwall*, *Google Classroom*, *TikTok*, *Zoom*, dan video pembelajaran mampu mendorong motivasi belajar siswa secara substansial. Selain motivasi, pendekatan PjBL berbasis digital ini juga mendorong keterlibatan siswa yang lebih besar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kerja sama tim, serta peningkatan capaian akademik. Pengalaman belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, karena siswa terlibat aktif dalam menyelesaikan proyek yang berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Temuan ini menerangkan bahwa model *Project Based Learning* yang didukung teknologi menawarkan strategi yang layak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus motivasi belajar siswa sekolah dasar di era digital saat ini.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Motivasi Belajar, Siswa Sekolah Dasar, Era Digital.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar yang menyertai manusia sepanjang hayat, berfungsi bukan hanya sebagai sarana memperoleh pengetahuan, melainkan juga sebagai wadah pembentukan karakter individu. Melalui pendidikan, peserta didik diberi ruang untuk mengasah dan memaksimalkan potensi yang ada pada dirinya. Karena itu, upaya konkret sangat diperlukan agar kegiatan pembelajaran bisa berlangsung secara efektif dan optimal. Kegiatan pembelajaran di sekolah idealnya dirancang agar interaktif, membangkitkan inspirasi, menyenangkan, penuh tantangan, dan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik [2][3][4]. Ketika motivasi belajar rendah, dampaknya dapat terlihat dari kurangnya partisipasi siswa, menurunnya daya kreatif, hingga hasil belajar yang tidak maksimal. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang relevan dengan abad ke-21, yakni model yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama keseluruhan proses pembelajaran.

Situasi ini menjadi semakin penting mengingat generasi peserta didik saat ini tumbuh bersama teknologi digital sejak dini, sehingga metode pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah dinilai kurang memadai untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka. Guru dibebani tanggung jawab untuk bisa membuat pembelajaran yang bukan sekedar menyampaikan materi, sekaligus melibatkan peserta didik secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna dan selaras dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Di antara berbagai pendekatan pembelajaran yang ada, *Project Based Learning* (PjBL) dinilai cukup ampuh dalam mengangkat motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan lewat penerapannya yang berhasil menumbuhkan semangat belajar, khususnya pada jenjang sekolah dasar[5]. Model ini memberi peluang bagi peserta didik untuk melatih daya pikir kritis, menjalin kerja sama dengan teman sebaya, sekaligus menyalurkan kreativitas saat mengerjakan tugas-tugas yang bersinggungan langsung dengan permasalahan kehidupan nyata. Tumbuhnya rasa tanggung jawab atas proyek yang dijalani membuat peserta didik semakin antusias dan terlibat aktif dalam proses belajar. Kondisi ini selaras dengan hasil penelitian lain yang mengungkapkan bahwa PjBL berperan efektif dalam mendorong kreativitas sekaligus capaian belajar peserta didik[6]. Penelitian lain pun turut memperkuat bahwa penerapan PjBL berdampak pada peningkatan motivasi belajar, mengingat proses belajar dan mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan penuh makna bagi siswa[5]. Dari rangkaian temuan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa PjBL yaitu model pembelajaran yang tepat guna diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar bukan hanya karena kemampuannya mengangkat motivasi belajar, melainkan juga karena model ini memberikan peluang untuk peserta didik mengasah kompetensi dan berpikir kritis dalam menganalisis memecahkan persoalan. Tak hanya itu, PjBL turut menumbuhkan kreativitas melalui tahapan merancang dan menjalankan proyek, sekaligus mengasah kemampuan bekerja sama dalam kelompok guna mewujudkan tujuan pembelajaran secara kolaboratif.

Karakteristik-karakteristik tersebut menunjukkan bahwa PjBL tidak semata berorientasi pada capaian kognitif, melainkan juga memperkuat sikap tanggung jawab, kemandirian, dan kemampuan menyelesaikan masalah secara nyata. Oleh karena itu, model ini dinilai sesuai diterapkan di jenjang sekolah dasar untuk dasar awal dalam menciptakan karakter belajar peserta didik.

Di tengah era digital saat ini, penerapan PjBL menjadi semakin relevan karena dapat dipadukan dengan berbagai media dan platform pembelajaran digital, seperti Canva, Quizizz, Wordwall, YouTube, dan teknologi pembelajaran lainnya[7]. Perpaduan teknologi dengan PjBL terbukti dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, hasil belajar, sekaligus motivasi siswa. Penerapan PjBL yang dikombinasikan dengan teknologi pembelajaran memberi pengaruh positif terhadap semangat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa di era digital. Selain itu, penggunaan buku digital interaktif berbasis PjBL juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara nyata[8].

Penerapan PjBL turut berkontribusi meningkatkan semangat belajar peserta didik karena model ini memberi ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri, kreatif, dan kolaboratif. Implementasinya terbukti mampu mendorong motivasi belajar melalui aktivitas pembelajaran yang lebih kontekstual dan bervariasi[9]. Pemanfaatan multimedia interaktif melalui pemanfaatan aplikasi Canva yang dipadukan dengan pendekatan PjBL juga terbukti efektif dalam mendorong motivasi sekaligus hasil belajar peserta didik [10].

Berangkat dari uraian di atas, penulis memandang perlu dilakukannya kajian literatur mengenai efektivitas PjBL di era digital dalam menumbuhkan semangat belajar siswa. Kajian ini bertujuan memberikan gambaran menyeluruh atas hasil-hasil penelitian terdahulu serta tren penerapan PjBL di era digital. Selain itu, kajian ini diharapkan dapat memperkuat landasan teoritis dan praktis mengenai efektivitas PjBL sebagai pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa secara berkelanjutan. Dengan demikian, temuan dari kajian ini dapat menjadi pijakan ilmiah dalam pengembangan strategi pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital, sekaligus memberi kontribusi nyata bagi pengembangan praktik pendidikan di Indonesia.

Secara lebih rinci, kajian literatur ini bertujuan memaparkan berbagai bentuk integrasi model PjBL dengan media maupun platform digital dalam pembelajaran di sekolah dasar, sekaligus menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan temuan-temuan penelitian sebelumnya.

2. METODE PENELITIAN

Tinjauan pustaka digunakan dalam penelitian ini. Metode ini berangkat dari anggapan bahwa pengetahuan terus berkembang dan maju, serta bahwa topik penelitian dan variabel yang akan dipelajari telah menjadi topik studi para peneliti lain karena peneliti dapat mempelajari apa yang telah ditulis oleh peneliti lain. Oleh karena itu, peneliti tidak mengeksplorasi topik dan masalah untuk pertama kalinya. Tujuan dari tinjauan pustaka ini adalah untuk menerbitkan studi tentang topik yang dianggap peneliti memiliki penting bagi para profesional yang bekerja di bidang tersebut. Tinjauan ini akan dipublikasikan kepada masyarakat untuk memenuhi kepentingan umum.

Tinjauan ini merangkum hasil penelitian mengenai efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek di era digital. Meninjau topik ini penting untuk memahami penelitian yang telah dilakukan terkait topik tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memilih kajian literatur sebagai metode penelitian, dengan menganalisis artikel-artikel ilmiah yang terbit di jurnal nasional dalam rentang lima tahun terakhir. Kajian literatur pada penelitian ini dijalankan melalui serangkaian tahapan sistematis guna menghasilkan pemahaman yang mendalam terhadap topik yang dikaji. Tahapan-tahapan tersebut mencakup [11]:

1. Pengumpulan Artikel (Mencari dan Mengunduh Artikel)
Tahap awal di mulai dengan penelusuran dan pengunduhan 20 artikel ilmiah melalui *Google Scholar*, menggunakan kata kunci yang relevan dengan tema atau judul penelitian. Kata kunci yang dipilih berfokus pada model pembelajaran Project Based Learning di era digital serta kaitannya dengan motivasi belajar siswa sekolah dasar.
2. Reduksi Artikel (Menyeleksi Artikel Berdasarkan Variabel pada Judul)
Pada tahap ini, artikel yang telah terkumpul diseleksi dan disederhanakan dengan memilih informasi utama yang sesuai dengan fokus penelitian. Perhatian peneliti diarahkan pada aspek-aspek yang dianggap penting, dengan mengidentifikasi tema serta pola tertentu, sekaligus menyingkirkan data yang kurang relevan. Proses reduksi ini menghasilkan gambaran yang lebih terarah, sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan analisis lanjutan maupun penelusuran ulang data bila diperlukan.
3. Display Artikel (Menyusun dan Menata Artikel yang Telah Dipilih)
Setelah tahap reduksi rampung, artikel-artikel yang telah terseleksi kemudian disajikan baik dalam bentuk tabel, ringkasan singkat, maupun uraian yang menjelaskan keterkaitan antarvariabel agar informasi yang diperoleh lebih mudah dipahami dan dianalisis lebih lanjut.
4. Pengorganisasian dan Pembahasan
Tahap ini melibatkan pengorganisasian serta pembahasan yang disesuaikan dengan jenis kajian literatur yang digunakan, yakni kajian teori suatu pendekatan yang memaparkan beragam teori atau konsep dengan fokus pada satu topik spesifik. Teori-teori atau konsep-konsep tersebut selanjutnya dibandingkan dari sisi asumsi dasar, konsistensi logisnya, serta luas cakupan penjelasan yang ditawarkan.
5. Penarikan Kesimpulan
Sebagai tahap penutup, peneliti merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil pengorganisasian dan pembahasan yang telah dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan kajian literatur yang berfokus pada penerapan *Project Based Learning* (PjBL) di era digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah. Artikel yang dianalisis diperoleh dari jurnal nasional yang terbit pada periode tahun 5 tahun terakhir, dengan kriteria relevan terhadap variabel PjBL dan motivasi belajar siswa sekolah dasar di era digital. Dari proses seleksi, ditemukan beberapa artikel utama yang sesuai dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kajian Artikel

No	Sumber	Judul	Hasil
1.	[12]	Penerapan Model Pembelajaran Pjbl Menggunakan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasa	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas belajar siswa menunjukkan peningkatan secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran, yaitu dari 54,376% pada Siklus I menjadi 73,953% pada Siklus II, kemudian meningkat kembali hingga mencapai 92,083% pada Siklus III. Sejalan dengan peningkatan aktivitas belajar, hasil belajar siswa juga mengalami perkembangan yang signifikan selama pelaksanaan penelitian. Persentase ketuntasan belajar yang pada tahap prasiklus hanya

			mencapai 6,7% meningkat menjadi 34% pada Siklus I, kemudian menjadi 54% pada Siklus II, dan akhirnya mencapai 100% pada Siklus III. Capaian tersebut menunjukkan bahwa seluruh 15 siswa kelas IV UPT SDN 2 Bajingjowo berhasil memenuhi kriteria ketuntasan belajar setelah penerapan model Project Based Learning (PjBL).
2.	[13]	Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Kahoot</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi berbasis gamifikasi, seperti Kahoot, berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Efektivitas tersebut didukung oleh berbagai fitur yang dimiliki Kahoot, antara lain tampilan visual yang atraktif, penyampaian umpan balik secara langsung, serta adanya unsur kompetisi yang sehat. Kombinasi fitur tersebut mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.
3.	[14]	Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar	Pemanfaatan media pembelajaran yang berlandaskan digital memiliki peranan penting dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa. Peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi umumnya menunjukkan perilaku rajin, konsisten, dan berusaha keras untuk mencapai sasaran pembelajaran. Media digital dianggap menarik dan menyenangkan karena menawarkan gabungan elemen visual, suara, dan ilustrasi yang membantu pemahaman.
4.	[15]	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Aplikasi Shopee terhadap Motivasi Belajar dan Minat Berwirausaha Siswa	Temuan penelitian mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan aplikasi Shopee memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap ketertarikan berwirausaha. Hal ini mengonfirmasi diterimanya hipotesis kedua (H2). Dari hasil tersebut, terlihat bahwa ketertarikan siswa untuk berwirausaha meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan berbasis proyek. Temuan ini juga diperkuat oleh variabel ketertarikan berwirausaha, di mana nilai rata-rata tertinggi ditemukan pada item pernyataan Y2.13: "Saya tertarik untuk mencoba menjalankan bisnis, seperti menjual produk atau menawarkan jasa".
5.	[16]	Pengaruh Model Pembelajaran Pjbl Berbantuan "Canva" terhadap Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa pada Materi IPA (Pelestarian Tumbuhan dan Hewan)	Mengacu pada penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas VI di SDN Kukusan Depok, disimpulkan bahwa penerapan pendekatan PjBL dengan memanfaatkan Canva terbukti memberikan pengaruh positif terhadap semangat belajar sekaligus kreativitas siswa kelas VI di sekolah tersebut. Temuan ini memperlihatkan bahwa penggunaan Canva dalam model pembelajaran PjBL berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan kreativitas pada siswa kelas VI di SDN Kukusan Depok.
6.	[17]	Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan <i>Quizizz</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 5 SD Negeri Celukan Bawang	Hasil survei menunjukkan bahwa 92% siswa merasa pembelajaran dengan PjBL berbantuan <i>Quizizz</i> lebih menarik dibandingkan metode tradisional, 88% siswa menyatakan bahwa materi lebih mudah dipahami, 85% siswa mengalami peningkatan motivasi belajar, dan 95% siswa merasa bahwa evaluasi menggunakan <i>Quizizz</i> lebih menyenangkan dibandingkan metode evaluasi konvensional.
7.	[18]	Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) Berbantuan Media <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 47 Dumbo Raya	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan bantuan media <i>Wordwall</i> pada pembelajaran IPA siswa kelas V di SDN No. 47 Dumbo Raya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Pada observasi awal, kemampuan siswa tercatat masih rendah; hanya 4 siswa (22 %) berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sementara 14 siswa lainnya (78%) belum memenuhinya. Namun, setelah tindakan diterapkan pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 7 siswa (39 %) dan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, minimal 75% siswa berhasil mencapai KKM.
8.	[19]	Pengaruh Model <i>Project-Based Learning</i> Berbantuan <i>Quizizz</i> terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik	Berdasarkan hasil analisis dan diskusi yang dilakukan, hasilnya menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V di sekolah dasar dipengaruhi secara positif oleh penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) bersama dengan aplikasi <i>Quizizz</i> . Secara khusus, siswa yang menggunakan metode PjBL dengan bantuan <i>Quizizz</i> memiliki skor posttest yang lebih baik daripada siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Namun, temuan uji statistik <i>Mann-Whitney</i> menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik. Namun, dampak perlakuan yang diberikan masih sangat besar, menurut nilai efek besar 1,526.

9.	[21]	Pengaruh Penggunaan Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Wordwall</i> terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA	Hasil analisis hipotesis yang dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistic 26 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000, yang berada di bawah atau sama dengan ambang batas 0,05. Sehubungan dengan kriteria pengambilan keputusan, ketika nilai sig. (2-tailed) kurang dari 0,05, hipotesis nol (H0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H1) diterima, maka hipotesis H1 dianggap diterima. Selain itu, pengujian hipotesis menghasilkan nilai t hitung sebesar 8,471, yang lebih besar daripada nilai t tabel sebesar 2,028. Ada peningkatan pada kelas VA dari rata-rata 34,11 menjadi 82,32, dengan perbedaan 48,21. Sementara itu, kelas VB menunjukkan rata-rata awal 35,37 dengan peningkatan sebesar 55,79 dan selisih 20,42. Sesuai dengan kriteria bahwa H1 diterima dan H0 ditolak apabila t hitung lebih besar atau sama dengan t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> yang dipadukan dengan media pembelajaran memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 65 Kota Timur.
10.	[21]	Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui Dongeng Digital Berbasis <i>Project Based Learning</i> pada Siswa Sekolah Dasar	Dengan mempertimbangkan temuan analisis dan diskusi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan dongeng digital yang dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PBL) terbukti efektif dalam meningkatkan profil siswa Pancasila di SD Negeri 23 Woja. Dengan metode ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis tentang nilai-nilai Pancasila, tetapi mereka juga memiliki kesempatan untuk mempraktikkannya secara langsung dalam lingkungan belajar yang menyenangkan dan menyenangkan. Fakta bahwa siswa sangat antusias selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan dongeng digital dapat meningkatkan partisipasi dan semangat mereka.

Mengacu pada hasil kajian literatur terhadap sejumlah artikel ilmiah yang telah dianalisis, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di era digital memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Model pembelajaran ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, kolaboratif, sekaligus menyenangkan, sebab siswa dilibatkan secara langsung dalam proses penyelesaian proyek yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital sebagai media pendukung pembelajaran turut memperkuat efektivitas PjBL dalam menumbuhkan semangat belajar siswa.

Secara umum, temuan-temuan pada Tabel 1 memperlihatkan pola yang cukup konsisten, yaitu terjadinya peningkatan motivasi maupun hasil belajar siswa setelah penerapan PjBL berbasis digital, baik yang diukur melalui observasi aktivitas, angket motivasi, maupun hasil tes kognitif. Keragaman platform digital yang digunakan juga mengindikasikan bahwa efektivitas PjBL tidak terpaku pada satu jenis media saja, melainkan dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan PjBL dengan media digital mampu mendongkrak partisipasi siswa sepanjang pelaksanaan pembelajaran. Penerapan media video pembelajaran pada model PjBL misalnya, menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa dari 54,376% pada siklus I meningkat menjadi 92,083% pada siklus III. Di samping itu, hasil belajar siswa juga terus meningkat hingga mencapai ketuntasan 100% pada akhir pembelajaran. Keadaan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran yang berbasis proyek dapat menarik perhatian siswa sehingga antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan belajar pun meningkat. Model PjBL yang memanfaatkan media video terbukti dapat meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa sekolah dasar [8].

Temuan ini selaras dengan karakteristik peserta didik yang secara umum masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga penyajian materi melalui visualisasi bergerak seperti video pembelajaran dinilai lebih mudah dipahami dibandingkan sekadar penjelasan verbal.

Peningkatan motivasi belajar siswa juga tampak dari pemanfaatan berbagai aplikasi digital interaktif, seperti *Wordwall*, *Quizizz*, *Kahoot*, *Canva*, *TikTok*, *Google Classroom*, dan *Zoom*. Media-media tersebut dinilai lebih interaktif karena memadukan unsur permainan dengan kuis realitas visual berbasis digitalisasi serta konsep kelompok yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di tengah tren digital saat ini. Aplikasi *Kahoot* sendiri mengandalkan tiga fitur utama yaitu umpan balik segera, tampilan yang menarik, dan kompetisi yang seru yang mampu menciptakan lingkungan belajar menyenangkan berupa keterlibatan aktif dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Rahmawati dkk. menjelaskan bahwa penerapan aplikasi *Kahoot* dapat mendongkrak motivasi belajar siswa sekolah dasar meningkat karena proses pembelajaran berlangsung secara lebih interaktif dan menyenangkan [9].

Selain itu, penerapan PjBL dengan *Quizizz* menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa merasa lebih mudah memahami materi dan lebih termotivasi dalam belajar karena proses evaluasi dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Hal ini diperkuat oleh Suparya dan Winangun yang menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam model PjBL membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka [13].

Penerapan *Canva* sebagai media pendukung dalam pembelajaran berbasis proyek juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan kreativitas siswa. Melalui *Canva*, siswa dapat menuangkan gagasan secara visual dan kreatif dalam bentuk desain maupun produk digital yang menarik. Keleluasaan siswa dalam berkarya membuat mereka semakin percaya diri dan termotivasi untuk menghasilkan karya terbaik. Wahyuni, Amaliyah, dan Irdalisa menjelaskan bahwa penggunaan *Canva* dalam model PjBL memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan kreativitas siswa [11].

Selain mendorong motivasi belajar, kegiatan mendesain melalui *Canva* juga melatih keterampilan berpikir visual serta kemampuan mengomunikasikan gagasan secara kreatif salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Kajian yang dianalisis turut menunjukkan bahwa model PjBL mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, karena pembelajaran berpusat pada aktivitas nyata dan pengalaman langsung. Siswa tidak lagi sekadar menerima materi secara pasif, melainkan aktif mencari informasi, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, memecahkan masalah, hingga menghasilkan suatu karya. Keterlibatan aktif tersebut mendorong tumbuhnya rasa tanggung jawab siswa terhadap proses belajarnya, sehingga muncul dorongan belajar yang berasal dari dalam diri mereka sendiri. Lestari dan Juaini menyatakan bahwa penerapan PjBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang lebih kontekstual dan bervariasi [9].

Motivasi intrinsik yang tumbuh dari pengalaman belajar semacam ini cenderung bertahan lebih lama dibandingkan motivasi yang muncul akibat dorongan eksternal, karena siswa belajar atas dasar rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi dalam menyelesaikan proyek yang dikerjakan.

Di sisi lain, penerapan PjBL berbasis digital juga terbukti efektif dalam pembelajaran daring maupun hybrid learning. Penggunaan *Google Classroom* dan *Zoom* memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang terjadi pada setiap siklus pembelajaran.. Hal ini membuktikan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana pendukung yang efektif dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, baik secara tatap muka maupun daring. Yanti, Diarini, dan Suryanto menjelaskan bahwa penggunaan mobile learning melalui *Google Classroom* dalam model PjBL dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara signifikan [20].

Berdasarkan keseluruhan hasil kajian literatur, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* di era digital memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Integrasi media digital dalam penerapan PjBL mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, serta selaras dengan perkembangan teknologi saat ini. Oleh karena itu, penerapan PjBL berbasis teknologi digital layak dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Implikasi praktis dari temuan ini menegaskan pentingnya guru sekolah dasar untuk terus mengembangkan kompetensi digitalnya, khususnya dalam merancang dan memanfaatkan media maupun platform pembelajaran interaktif, agar penerapan model *Project Based Learning* dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan di kelas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dari berbagai artikel ilmiah, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* di era digital dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Model pembelajaran ini menjadikan siswa lebih aktif dalam proses belajar karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan mencari informasi, berdiskusi, bekerja sama, serta menyelesaikan proyek yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Pemanfaatan teknologi digital dalam penerapan PjBL, seperti penggunaan *Canva*, *Quizizz*, *Kahoot*, *Wordwall*, *Google Classroom*, *TikTok*, *Zoom*, dan media video pembelajaran, mampu memperkuat efektivitas pembelajaran. Media digital dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan tidak monoton sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan media digital dalam model PjBL juga membantu meningkatkan kreativitas, hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, serta kerja sama siswa dalam kelompok..

Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* yang digabungkan dengan teknologi digital sesuai dengan kebutuhan belajar di zaman modern karena dapat menyesuaikan karakter siswa yang akrab dengan teknologi. Oleh karena itu, penggunaan model *Project Based Learning* dengan bantuan media digital dapat menjadi sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang terbukti efektif untuk mendorong peningkatan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa sekolah dasar di era digital.

REFERENCES

- [1] T. Sutarti, "Efektivitas Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kalimat Persusatif Kelas 4," *J. BIONATURAL*, vol. 27, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/bio/article/view/1046>
- [2] M. Nugraha, "Manajemen Kelas untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran," *Tarbawi J. Keilmuan Manaj. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 27–44, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/tarbawi>
- [3] A. N. A. Yossy Dipoyanti Surahmi¹, Ely Fitriani², Avi Andinini Pradita³, Sylvia Alfaeni Ummah⁴, "Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar Dalam Mengelola Pembelajaran Terpadu Pada Kurikulum 2013," *J. Cakrawala Pendas*, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/1923/1216>
- [4] S. Syaparuddin, M. Meldianus, E. Elihami, "Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik," *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 30–41, Jan. 2020, doi: 10.33487/mgr.v1i1.326.
- [5] J. Lestari, E., Juaini, M., & Rokhmat, "Penerapan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *J. Classr. Action Res.*, vol. 5, no. 3, 2023, doi: 10.29303/jcar.v5i3.5529.
- [6] R. Siti Mega Farihatun, "Keefektifan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar," *Econ. Educ. Anal. J.*, vol. 9, no. 3, pp. 635–651, 2019, doi: 10.15294/eeaj.v8i2.31499.
- [7] F. Dona, A. Armianti, "Integrasi Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Teknologi Pembelajaran pada Era Digital: Literature Review," *JiIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 8, no. 8, pp. 9918–9926, Aug. 2025, doi: 10.54371/jiip.v8i8.9068.
- [8] D. Susanti, L. Y. Sari, and V. Fitriani, "Increasing Student Learning Motivation through the Use of Interactive Digital Books Based on Project Based Learning (PjBL)," *J. Penelit. Pendidik. IPA*, vol. 8, no. 4, pp. 2022–2028, Oct. 2022, doi: 10.29303/jppipa.v8i4.1669.
- [9] E. Setyowati, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Tekanan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Pproject Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Zoom Pada Siswa Kelas VIII.2 SMP Negeri 21 Kota Bekasi Tahun Ajaran 2020-2021," *J. Pedagog.*, vol. 9, no. 8, 2021, doi: 10.47601/ajp.79.
- [10] S. Habibah Azzahro, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa," *JiIP (Jurnal Ilm. Ilmu Pendidikan)*, 2025.
- [11] K. Zahra Triana, J. A., & Pradesa, "A Studi Literatur: Project Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Dasar dan Menengah*, vol. 5, no. 1, pp. 151–157, 2025.
- [12] C. Rochmah, I. Seftia Rakhma Widiyanti, "Penerapan Model Pembelajaran PjBL Menggunakan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Tunas Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 55–64, 2024, doi: 10.52060/pgsd.v7i1.2307.
- [13] I. N. I. Rahmawati, N. M. Uliya, Susilawati, and S. Sulsilawati, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur," *J. PGMI*, vol. 7, pp. 312–314, 2024.
- [14] J. Hermansah, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *J. Imiah Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 1, pp. 128–133, 2025, doi: 10.31851/wdk.v8i1.19451.
- [15] M. Naf and V. Rafida, "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Aplikasi Shopee terhadap Motivasi Belajar dan Minat Berwirausaha Siswa," vol. 8, no. 3, pp. 1843–1853, 2025.
- [16] P. Wahyuni, N. Amaliyah, and Irdalisa, "Pengaruh Model Pembelajaran Pjbl Berbantuan ' Canva ' Terhadap Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Ipa (Pelestarian Tumbuhan Dan Hewan)," *DE_JOURNAL (Dharmas Educ. Journal)*, vol. 4, no. 3, pp. 167–178, 2023.
- [17] I. K. Suparya, I. M. A. Winangun, "Model Project Based Learning Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 5 SD Project Based Learning Model Using Quizzizz To Improve Students ' Science Learning Outcomes In Grade 5 Of SD," *J. ILMU ILMU Pendidik.*, vol. 23, no. 1, pp. 897–904, 2025.

- [18] Risa Ahsaniyyah and Arif Mahya Fanny, “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Game Edukasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPAS di Kelas IV SDN Sumur Welut III/440,” *Authentic Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2024, doi: 10.71264/aej.v1i1.10.
- [19] A. Nurjanah, S. M. Rohimah, and B. Yusepa, “Pengaruh Model Project-Based Learning Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik,” *Al-Irsyad J. Math. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 355–365, 2025, doi: 10.58917/ijme.v4i2.273.
- [20] R. M. A. 3 Rizka Nur Aprilia Ibrahim 1*, Meylan Saleh 2, “Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA,” *CJPE Cokroaminoto Juornal Prim. Educ.*, vol. 7, 2024, [Online]. Available: <https://e-journal.my.id/cjpe>
- [21] E. Yulianti and V. Irawan, “Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui Dongeng Digital Berbasis Project Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 1, pp. 16–25, 2025.