

## PENERAPAN METODE PROJECT BASED LEARNING (PJBL) MELALUI MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIASME PESERTA DIDIK KELAS XI-6 DI SMA NEGERI 1 GURAH

Sahadah Amelia Ramadina<sup>1</sup>, Ikke Yuliani Dhian Puspitarini<sup>2</sup>, Matlas Fudyatuk Minna<sup>3</sup>  
Bimbingan dan Konseling, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri<sup>1,2</sup>  
SMA Negeri 1 Gurah, Kediri<sup>3</sup>  
e-mail: aramadina1214@gmail.com<sup>1</sup>, ikkeyulianidp@gmail.com<sup>2</sup>, matlasfudya@gmail.com<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran melalui penerapan metode Project Based Learning (PjBL) yang didukung dengan media mind mapping. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya partisipasi dan keterlibatan peserta didik kelas XI-6 SMA Negeri 1 Gurah selama proses belajar mengajar. Antusiasme belajar yang rendah dapat berdampak negatif terhadap pencapaian tujuan pendidikan, terutama dalam aspek afektif dan motivasi internal peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) yang dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan antusiasme peserta didik secara signifikan setelah diterapkannya PjBL dengan mind mapping. Persentase peserta didik dengan antusiasme tinggi meningkat dari 17,14% pada kondisi awal menjadi 80% pada siklus kedua. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek dengan visualisasi ide mampu menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif dan menyenangkan.

### Kata kunci

**Project Based Learning, Mind Mapping, Antusiasme, Bimbingan Klasikal**

### ABSTRACT

*This study aims to increase students' enthusiasm in learning through the application of the Project Based Learning (PjBL) method supported by mind mapping media. The background of this study is the low participation and involvement of students in grade XI-6 of SMA Negeri 1 Gurah during the teaching and learning process. Low enthusiasm for learning can have a negative impact on the achievement of educational goals, especially in the affective aspects and internal motivation of students. The research method used is Counseling Guidance Action Research (PTBK) which is carried out in two cycles. Data collection techniques are carried out through observation and documentation. The results of the study showed a significant increase in student enthusiasm after the implementation of PjBL with mind mapping. The percentage of students with high enthusiasm increased from 17.14% in the initial conditions to 80% in the second cycle. These findings indicate that a project-based approach with idea visualization is able to create more participatory and enjoyable learning.*

### Keywords

**Project Based Learning, Mind Mapping, Enthusiasm, Classical Guidance**

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya transformasi dalam pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga menekankan pada pengembangan keterampilan hidup (life skills) seperti berpikir kritis, kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Afriana, 2015; Trilling & Fadel, 2009). Keterampilan tersebut dikenal dengan istilah 4C skills (Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity) yang menjadi kompetensi inti dalam menghadapi tantangan global. Oleh karena itu, peran guru tidak hanya sebagai

penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan partisipatif.

Antusiasme peserta didik menjadi salah satu faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Antusiasme dapat didefinisikan sebagai dorongan semangat dan gairah yang tinggi terhadap suatu kegiatan atau tujuan (Afdhal, 2015). Peserta didik yang antusias akan menunjukkan motivasi intrinsik, keterlibatan aktif, dan ekspresi positif saat mengikuti kegiatan pembelajaran (Uno, 2012). Mereka lebih cenderung bertanya, berdiskusi, serta berinisiatif dalam menyelesaikan tugas atau menyampaikan ide. Sebaliknya, rendahnya antusiasme dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi di kelas XI-6 SMA Negeri 1 Gurah, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan sikap pasif, enggan bertanya, serta kurang antusias dalam berdiskusi dan menyelesaikan tugas. Mereka cenderung menunggu instruksi guru dan tidak aktif mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Fenomena ini sebagian besar dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang masih konvensional, berpusat pada guru, serta kurang memberi ruang bagi partisipasi aktif peserta didik (Arends, 2012).

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan semangat belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah Project Based Learning (PjBL). Menurut Boss dan Krauss (2007), PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada proyek nyata dan kompleks, yang mendorong peserta didik untuk bekerja secara kolaboratif dalam memecahkan masalah, membuat produk, dan melakukan refleksi atas proses belajarnya. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna dan autentik.

Selain penerapan model PjBL, penggunaan media bantu yang tepat juga berperan penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman konsep adalah mind mapping. Buzan (dalam Melania, 2011) menjelaskan bahwa mind mapping adalah teknik mencatat dan menyusun informasi yang memanfaatkan gambar, warna, serta cabang ide untuk merangsang daya ingat, pemahaman, dan kreativitas. Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, mind mapping dapat membantu peserta didik dalam mengorganisasi ide-ide, merancang solusi, dan memvisualisasikan hubungan antar konsep.

Dengan demikian, kolaborasi antara model Project Based Learning dan media mind mapping menjadi strategi yang potensial dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan serta mendorong antusiasme peserta didik secara optimal.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) dengan model Kemmis & McTaggart (2014) yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI-6 SMA Negeri 1 Gurah sebanyak 35 orang. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus selama semester ganjil dan genap tahun ajaran 2024/2025.

Instrumen pengumpulan data terdiri dari:

- a. Observasi: untuk menilai antusiasme peserta didik berdasarkan enam indikator, yaitu perhatian, partisipasi, minat, ekspresi, interaksi, dan penyelesaian tugas.
- b. Dokumentasi: berupa hasil karya peserta didik, foto kegiatan, dan catatan proses pelaksanaan layanan.

Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan membandingkan skor rata-rata dan persentase antar siklus.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap observasi awal sebelum tindakan dilakukan, diperoleh data bahwa sebanyak 82,85% peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme belajar yang tergolong rendah. Hal ini tercermin dari skor rata-rata sebesar 13,08 dari maksimum 24, yang dikategorikan sebagai “rendah” berdasarkan kriteria interpretasi skor skala antusiasme belajar. Peserta didik cenderung pasif, menunjukkan kurangnya keterlibatan, serta minim inisiatif dalam proses pembelajaran. Mereka terlihat enggan berdiskusi, tidak bertanya, dan kurang termotivasi dalam menyelesaikan tugas. Kondisi ini mencerminkan rendahnya motivasi intrinsik dan minimnya stimulasi pembelajaran bermakna (Uno, 2011; Sardiman, 2012).

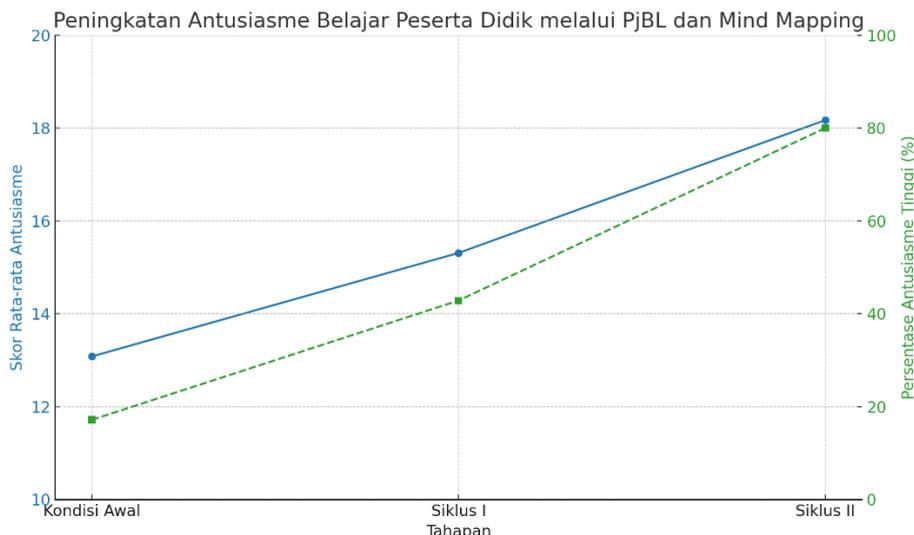
Sebagaimana dijelaskan oleh Daryanto dan Karim (2017), pembelajaran yang membosankan, minim variasi, dan tidak relevan dengan dunia nyata dapat menghambat semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa secara sistematis.

Memasuki siklus pertama, guru BK memberikan layanan bimbingan klasikal dengan topik “Bermedia Sosial dengan Bijak” menggunakan model Project Based Learning (PjBL) yang dikombinasikan dengan media mind mapping. PjBL dikenal sebagai model pembelajaran yang memfasilitasi kolaborasi, kreativitas, serta keterlibatan siswa secara aktif melalui penyelesaian proyek nyata (Boss & Krauss, 2007; Thomas, 2000). Adapun mind mapping merupakan alat visual yang efektif dalam membantu peserta didik menyusun ide secara sistematis dan menarik secara visual, sehingga mendukung pemahaman konsep dan daya ingat (Buzan dalam Melania, 2011).

Intervensi ini mulai menunjukkan dampak positif. Skor rata-rata antusiasme belajar meningkat menjadi 15,31 atau setara dengan 63,81%. Selain itu, jumlah peserta didik yang tergolong dalam kategori antusiasme tinggi bertambah menjadi 42,85%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Perbaikan dilanjutkan pada siklus kedua dengan topik “Belajar Efektif dan Efisien Versimu”. Pada tahap ini, media pembelajaran dikembangkan menjadi lebih menarik secara estetika melalui penambahan unsur visual seperti stiker warna-warni, krayon, dan kertas dekoratif. Desain ini dirancang untuk merangsang ketertarikan visual peserta didik, yang menurut Fleming (2001), sangat penting bagi pembelajar visual agar lebih fokus dan memahami materi dengan lebih baik.

Sebagai hasilnya, terjadi peningkatan skor rata-rata antusiasme belajar menjadi 18,17 atau setara dengan 75,71%. Jumlah peserta didik yang menunjukkan antusiasme tinggi juga meningkat signifikan menjadi 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi yang tepat, media yang kreatif, dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa sangat berpengaruh dalam meningkatkan antusiasme dan kualitas proses pembelajaran.



**Gambar 1. Grafik Peningkatan Antusiasme Belajar Peserta Didik melalui PjBL dan Mind Mapping**

Peningkatan signifikan dari kondisi awal hingga siklus kedua ini menunjukkan bahwa pendekatan PjBL efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar peserta didik. Metode ini memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif, kreatif, dan bekerja sama dalam tim. Seperti yang disampaikan oleh Bradford (2005), pembelajaran berbasis proyek secara konsisten mampu meningkatkan motivasi intrinsik karena melibatkan peserta didik dalam situasi nyata dan bermakna.

Selain itu, penggunaan mind mapping sebagai media pembelajaran turut memberikan kontribusi yang besar. Mind mapping membantu peserta didik memvisualisasikan ide, mengorganisasi informasi, dan menstimulasi kerja otak kanan, sebagaimana dijelaskan oleh Melania (2011). Kombinasi antara metode PjBL dan media mind mapping telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menumbuhkan rasa memiliki terhadap tugas yang dikerjakan, sehingga berdampak langsung pada peningkatan antusiasme belajar peserta didik.

#### 4. KESIMPULAN

Penerapan metode Project Based Learning (PjBL) melalui media mind mapping terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme peserta didik kelas XI-6 SMA Negeri 1 Gurah. Hasil analisis observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari kondisi awal hingga siklus kedua. Peningkatan tersebut tampak tidak hanya dari sisi kuantitatif melalui skor observasi, tetapi juga secara kualitatif melalui perubahan perilaku peserta didik yang lebih aktif berinteraksi, bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta menunjukkan ekspresi positif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan PjBL mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, partisipatif, dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar peserta didik terus mempertahankan partisipasi aktif dan mengembangkan kemampuan kolaboratif serta kreativitas dalam setiap proyek kelompok. Guru Bimbingan dan Konseling dapat mempertimbangkan penerapan metode PjBL dalam layanan bimbingan klasikal sebagai alternatif untuk membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sekolah juga diharapkan menyediakan sarana dan media pembelajaran yang mendukung inovasi, sejalan dengan kebutuhan keterampilan abad ke-21. Selain itu, peneliti selanjutnya

disarankan untuk mengeksplorasi dampak metode ini terhadap peningkatan aspek lain, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan literasi visual, agar penerapan PjBL dapat terus dikembangkan dan disempurnakan.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal, M. (2015). *Dasar-dasar pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Afriana, J. (2015). *Project based learning untuk pengembangan keterampilan abad 21*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Boss, S., & Krauss, J. (2007). *Reinventing project-based learning: Your field guide to real-world projects in the digital age*. International Society for Technology in Education.
- Bradford, M. (2005). *Motivating students through project-based learning*. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 45–56.
- Buzan, T. (dalam Melania, T.). (2011). *Peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui penerapan mind mapping*. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 55–62.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fleming, N. D. (2001). *Teaching and learning styles: VARK strategies*. Christchurch, New Zealand: VARK Learn Limited.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Melania, A. (2011). *Mind mapping: Cara kreatif mengasah otak kanan untuk memetakan ide-ide brilian*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Melania, T. (2011). *Peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui penerapan mind mapping*. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 55–62.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: The Autodesk Foundation.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Uno, H. B. (2012). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.