



PENDAMPINGAN IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MULTIMEDIA SISWA SMK AL AMIN

Ermanto¹, Fachrial Banyu Asmoro², Candra Naya³, Iwan Mulyana⁴

^{1,3}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

²Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pelita Bangsa

⁴Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Ilmu Komputer Al Muslim

¹ermanto@pelitabangsa.ac.id, ²fachrial@pelitabangsa.ac.id, ³candranaya@pelitabangsa.ac.id,

⁴iwan.mulyana@almuslim.ac.id

Diterima: 22 Januari 2026 Disetujui: 09 Februari 2026 Dipublikasikan: 13 Februari 2026

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi multimedia siswa SMK Al Amin melalui pendampingan implementasi pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL). Permasalahan utama yang dihadapi mitra meliputi dominasi metode pembelajaran konvensional, minimnya penerapan PjBL, keterbatasan pengalaman siswa dalam proyek nyata, serta kurangnya panduan bagi guru dalam merancang dan mengelola proyek multimedia. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, sosialisasi dan pelatihan guru, pendampingan siswa dalam proyek multimedia, evaluasi hasil, serta dokumentasi dan pelaporan. Kegiatan ini juga melibatkan partisipasi aktif guru dan siswa serta pemanfaatan fasilitas laboratorium multimedia yang telah tersedia. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan PjBL, peningkatan kreativitas dan kolaborasi siswa dalam menghasilkan karya multimedia, serta terbentuknya portofolio digital sebagai bukti kompetensi siswa. Program ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang berkelanjutan dan terintegrasi dalam kurikulum sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan vokasi di bidang multimedia.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis proyek, kreativitas siswa, multimedia, pengabdian masyarakat, pendidikan vokasi.

Abstract

Abstract (English)

This community service program aims to enhance the creativity and multimedia competencies of students at SMK Al Amin through the implementation of Project-Based Learning (PjBL). The main problems faced by the partner include the dominance of conventional teaching methods, limited application of PjBL, lack of student experience in real-world projects, and insufficient guidance for teachers in designing and managing multimedia projects. The implementation method consists of preparation, teacher training and socialization, student mentoring in multimedia projects, evaluation, and documentation. The program involves active participation



from teachers and students while utilizing existing multimedia laboratory facilities. The results indicate an improvement in teachers' ability to implement PjBL, increased student creativity and collaboration in producing multimedia works, and the development of digital portfolios as evidence of student competencies. This program is expected to serve as a sustainable and integrated learning model within the school curriculum to improve the quality of vocational education in the multimedia field.

Keywords: *project-based learning, student creativity, multimedia, community service, vocational education.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada pendidikan vokasi yang menuntut kesiapan lulusan dalam menghadapi dunia kerja (Agustian et al., 2024). Bidang multimedia sebagai salah satu kompetensi keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan industri digital (Hardiyantari, 2017). Oleh karena itu, proses pembelajaran yang diterapkan harus mampu mendorong siswa untuk tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengimplementasikan keterampilan dalam bentuk karya nyata yang relevan dengan kebutuhan industri.

Namun, pada praktiknya, pembelajaran multimedia di SMK masih banyak didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan praktik individual yang berfokus pada penguasaan perangkat lunak semata (Afiati et al., 2025). Berdasarkan hasil observasi di SMK Al Amin, siswa memiliki minat tinggi terhadap teknologi dan kreativitas digital, tetapi belum memiliki pengalaman yang cukup dalam mengintegrasikan berbagai keterampilan multimedia dalam sebuah proyek nyata. Selain itu, guru masih menghadapi kendala dalam menerapkan model pembelajaran yang mampu mendorong kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah secara komprehensif (Bahja et al., 2025). Kondisi ini berdampak pada rendahnya kualitas karya siswa yang cenderung bersifat parsial dan kurang inovatif.



Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Project-Based Learning (PjBL) (Yanti & Novaliyosi, 2023). Model pembelajaran ini menekankan pada proses belajar melalui pengerjaan proyek nyata yang melibatkan kolaborasi, pemecahan masalah, serta integrasi berbagai kompetensi. PjBL tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kerja sama tim (Restika Wijayanti, 2024). Dalam konteks pembelajaran multimedia, penerapan PjBL memungkinkan siswa untuk menghasilkan produk digital seperti desain grafis, animasi, maupun video kreatif yang memiliki nilai praktis dan portofolio (Manasikana et al., 2024).

Meskipun demikian, implementasi PjBL di SMK Al Amin masih menghadapi berbagai tantangan, antara lain keterbatasan panduan implementasi, kurangnya pengalaman guru dalam membimbing proyek, serta rendahnya motivasi dan kemandirian siswa dalam mengelola proyek secara mandiri. Padahal, sekolah telah memiliki fasilitas laboratorium multimedia yang memadai, sehingga diperlukan upaya optimalisasi melalui pendekatan pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan suatu kegiatan pendampingan yang sistematis untuk membantu guru dan siswa dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek secara efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas multimedia siswa SMK Al Amin. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, memperkuat kompetensi guru, serta menghasilkan karya multimedia siswa yang lebih inovatif dan terintegrasi. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang berkelanjutan dan dapat diadopsi oleh sekolah lain dalam meningkatkan kualitas pendidikan vokasi di bidang multimedia.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Al Amin dengan menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PjBL) yang dipadukan dengan metode pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Tahapan pelaksanaan kegiatan dirancang secara sistematis untuk memastikan tercapainya tujuan peningkatan kreativitas multimedia siswa (Azhari et al., 2023).

Tahap pertama adalah persiapan, yang meliputi survei awal untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, fasilitas laboratorium multimedia, serta kompetensi guru dan siswa. Selain itu, dilakukan penyusunan modul pembelajaran berbasis proyek yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Tahap ini juga mencakup koordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal dan teknis pelaksanaan kegiatan.

Tahap kedua adalah sosialisasi dan pelatihan guru, yang dilakukan melalui workshop mengenai konsep dan implementasi Project-Based Learning. Guru diberikan pemahaman tentang perancangan proyek, teknik pembimbingan, serta penyusunan rubrik penilaian. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam mengelola pembelajaran berbasis proyek secara efektif.

Tahap ketiga adalah pendampingan siswa dalam pelaksanaan proyek multimedia (Muh. Alwi et al., 2025). Siswa dibagi ke dalam kelompok dan diberikan tugas proyek sesuai bidang

minat, seperti desain grafis, animasi, atau video kreatif. Tim pengabdian melakukan pendampingan secara intensif mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian proyek. Selama proses ini, dilakukan mentoring untuk mengatasi kendala teknis maupun kreatif.

Tahap keempat adalah evaluasi dan presentasi hasil proyek. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik berbasis PjBL yang mencakup aspek kreativitas, kolaborasi, dan kualitas produk. Siswa mempresentasikan hasil karya mereka untuk mendapatkan umpan balik dari guru dan tim pendamping.

Tahap terakhir adalah dokumentasi dan pelaporan, yang meliputi pencatatan seluruh proses kegiatan serta hasil karya siswa dalam bentuk portofolio digital. Evaluasi keseluruhan dilakukan untuk menilai efektivitas program dan merumuskan rekomendasi keberlanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan kegiatan pengabdian menunjukkan hasil yang positif baik dari sisi guru maupun siswa. Dari aspek guru, terjadi peningkatan pemahaman dan kemampuan dalam menerapkan model Project-Based Learning. Guru mulai mampu merancang proyek pembelajaran yang terintegrasi serta menggunakan rubrik penilaian yang lebih sistematis.



Dari sisi siswa, kegiatan pendampingan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam aspek kreativitas dan kemampuan kolaborasi. Siswa tidak lagi hanya mengerjakan tugas secara individual, tetapi mulai terbiasa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan proyek multimedia secara bersama-sama. Proses ini mendorong siswa untuk saling bertukar ide, berdiskusi, serta memecahkan masalah secara kolektif.

Selain itu, siswa juga menunjukkan kemampuan dalam mengintegrasikan berbagai keterampilan multimedia ke dalam satu proyek yang utuh. Keterampilan seperti desain grafis, editing video, dan animasi yang sebelumnya dipelajari secara terpisah, kini dapat dikombinasikan secara harmonis dalam satu produk. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konseptual sekaligus kemampuan praktis dalam menghasilkan karya yang lebih kompleks dan bernilai.

Peningkatan lain yang terlihat adalah kemandirian siswa dalam mengelola proyek. Siswa mulai mampu merencanakan pekerjaan, membagi tugas dalam tim, serta melakukan

evaluasi terhadap hasil yang telah dicapai. Kemandirian ini menjadi indikator penting bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk sikap tanggung jawab dan manajemen diri.

Hasil karya yang dihasilkan selama kegiatan berupa berbagai produk multimedia, seperti video kreatif, desain grafis, dan animasi sederhana. Karya-karya tersebut telah terdokumentasi dalam bentuk portofolio digital yang dapat dimanfaatkan sebagai bukti kompetensi siswa. Selain itu, kegiatan presentasi proyek turut berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan komunikasi serta rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan ide dan hasil karya mereka.

Secara umum, program pendampingan ini berhasil meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran serta peningkatan kualitas produk multimedia yang dihasilkan. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif dalam mengembangkan kompetensi siswa secara menyeluruh, baik dari aspek keterampilan teknis maupun soft skills.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan Project-Based Learning (PjBL) melalui pendampingan mampu menjadi solusi efektif terhadap permasalahan pembelajaran multimedia yang sebelumnya bersifat konvensional. PjBL memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna, karena siswa terlibat langsung dalam penyelesaian proyek nyata yang menuntut integrasi berbagai keterampilan.

Peningkatan kreativitas siswa yang terlihat dari kualitas karya multimedia menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih inovatif dan eksploratif. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Selain itu, keterlibatan siswa dalam kerja tim juga meningkatkan kemampuan sosial dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas bersama.



Dari sisi guru, kegiatan pelatihan dan pendampingan memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kompetensi pedagogik, khususnya dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis proyek. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi

juga sebagai fasilitator dan mentor dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya perubahan paradigma dari teacher-centered menjadi student-centered learning.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, variasi kemampuan siswa, serta adaptasi awal terhadap metode PjBL. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan intensif dan penyesuaian strategi pembelajaran. Dengan demikian, implementasi PjBL perlu dilakukan secara berkelanjutan agar dapat memberikan dampak yang lebih optimal.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pendampingan implementasi Project-Based Learning dapat meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia di SMK Al Amin. Model ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dan diintegrasikan ke dalam kurikulum sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan industri.

PENUTUP

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan implementasi pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) di SMK Al Amin telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran multimedia. Penerapan PjBL terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya multimedia yang lebih inovatif dan terintegrasi. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan kemampuan kolaborasi, komunikasi, serta kemandirian dalam menyelesaikan proyek.

Dari sisi guru, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam merancang serta mengelola pembelajaran berbasis proyek. Guru mampu berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, terjadi pergeseran paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Secara keseluruhan, program ini dapat menjadi model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa di bidang multimedia serta mendukung penguatan pendidikan vokasi yang relevan dengan kebutuhan industri.

Saran

Untuk keberlanjutan program, disarankan agar pihak sekolah mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek secara konsisten dalam kurikulum, khususnya pada mata pelajaran multimedia. Guru diharapkan terus mengembangkan kemampuan dalam merancang proyek yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Selain itu, perlu adanya dukungan berkelanjutan dalam bentuk pelatihan lanjutan serta penyediaan referensi pembelajaran yang memadai.

Bagi peneliti atau pelaksana pengabdian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan cakupan kegiatan dengan melibatkan lebih banyak mitra atau memperluas jenis proyek multimedia yang dihasilkan. Evaluasi jangka panjang juga perlu dilakukan untuk mengukur dampak implementasi PjBL terhadap kesiapan kerja siswa. Dengan demikian, program pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan secara berkelanjutan.



UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SMK Al Amin yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta kerja sama yang sangat baik selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Apresiasi juga disampaikan kepada seluruh guru dan siswa SMK Al Amin yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan, sehingga program pendampingan ini dapat berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat yang optimal.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Universitas Pelita Bangsa yang telah memberikan dukungan pendanaan, fasilitas, serta arahan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Dukungan tersebut sangat berperan dalam keberhasilan program pengabdian yang telah dilaksanakan.

Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim pelaksana, serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas kontribusi, dan dukungannya baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi pengembangan pendidikan, khususnya di bidang multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiati, N., Anwar, N. T., Putri, A. F., Safhira, M., Sudarwoko, T. A., Setijawan, A. A. Z., & Lestari, W. (2025). Penggunaan Metode Praktik Langsung dan Penguasaan Software Komputer Akuntansi terhadap Keterampilan Analisis Mahasiswa Akuntansi. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1696–1708. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8562>
- Agustian, D., Amarta, A., & Wardoyo, S. (2024). Tantangan Pendidikan Vokasional dalam Meningkatkan Penyerapan Lulusan SMK di Dunia Industri. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(3), 1373–1382. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.3.2024.5016>
- Azhari, N. S., Simangunsong, H. H., Hrp, I. A. A., Afdilani, N., & Tanjung, I. F. (2023). Penerapan Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPA 1 SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan Pada Materi Gen. *BIODIK*, 9(1), 46–51. <https://doi.org/10.22437/bio.v9i1.19187>
- Bahja, A. W. T., Hakim, L., & Af'idah R, A. (2025). Literature Review: Analisis Model Pembelajaran Efektif dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(1), 11–27. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.3651>
- Hardiyantari, O. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan teknik dinamis pada mata pelajaran produktif teknik komputer dan jaringan untuk siswa SMK kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.13372>
- Manasikana, A., Rahayu, E., & Hidayati, L. (2024). Pengaruh Penerapan Project-Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Peserta Didik pada Mata Pelajaran Projek IPAS.

JSHP : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan, 9(1), 1–11.
<https://doi.org/10.32487/jshp.v9i1.2171>

Muh. Alwi, Juhardi Juhardi, Risnashari Risnashari, Arifin Tahir, Kusmaladewi Kusmaladewi, Sitti Wahidah Masnani, & Andi Agussalim. (2025). Pendampingan Pengelolaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Transformasi Masyarakat : Jurnal Inovasi Sosial Dan Pengabdian*, 2(3), 10–17. <https://doi.org/10.62383/transformasi.v2i3.1424>

Restika Wijayanti. (2024). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 63–80. <https://doi.org/10.61132/bima.v3i1.1443>

Yanti, R. A., & Novaliyosi, N. (2023). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Skill yang dikembangkan dalam Tingkatan Satuan Pendidikan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2191–2207. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2463>