



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 6 Nomor 3 Juni 2024 Halaman 2049 - 2059

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Motivasi Belajar melalui *Locus of Control* sebagai Variabel Intervening

Rima Rika Novita Sari^{1✉}, Saino²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

e-mail : rimarika.20039@mhs.unesa.ac.id¹, saino@unesa.ac.id²

Abstrak

Penurunan motivasi belajar siswa disebabkan karena kehilangan masa belajarnya selama pandemi covid-19. Hal ini yang mendasari peluncuran kurikulum baru dengan pembelajaran inovatif untuk merespons kebutuhan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam kurikulum merdeka terhadap motivasi belajar melalui *locus of control* sebagai variabel intervening pada siswa Bisnis Digital SMK Negeri 4 Surabaya. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini siswa kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 4 Surabaya. Sampel yang digunakan sebanyak 102 siswa menggunakan teknik *total sampling*. Pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana dan *path analysis*. Pada penelitian ini menggunakan program SPSS versi 22. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel implementasi pembelajaran berbasis proyek (X) tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar (Y), variabel implementasi pembelajaran berbasis proyek (X) berpengaruh signifikan terhadap *locus of control* (Z), variabel *locus of control* (Z) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (Y), dan variabel implementasi pembelajaran berbasis proyek (X) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (Y) melalui *locus of control* (Z) sebagai variabel intervening. Temuan penelitian ini dapat dijadikan dasar penelitian lanjutan dalam bidang pendidikan dimana penelitian lebih lanjut dapat mengekplorasi faktor lain yang memengaruhi motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis proyek, *Locus of control*, motivasi belajar

Abstract

The decrease in student motivation was caused by the loss of their learning period during the COVID-19 pandemic. This underlies the launch of a new curriculum with innovative learning to respond to student learning needs. This study aims to determine how the effect of the implementation of project-based learning in the independent curriculum on learning motivation through locus of control as an intervening variable in Digital Business students of SMK Negeri 4 Surabaya. This type of research uses quantitative research. The population of this study was class XI Digital Business students of SMK Negeri 4 Surabaya. The sample used was 102 students using total sampling techniques. Data collection using questionnaires. The data analysis techniques used are simple linear regression analysis and path analysis. This study uses the SPSS program version 22. The results of this study show that the project-based learning implementation variable (X) does not affect learning motivation (Y), the project-based learning implementation variable (X) has a significant effect on the locus of control (Z), the locus of control variable (Z) has a significant effect on learning motivation (Y), and the project-based learning implementation variable (X) has a significant effect on learning motivation (Y) through locus of control (Z) as a variable intervening. The findings of this study can be used as a basis for further research in the field of education where further research can explore other factors that affect student learning motivation.

Keywords: project-based learning, locus of control, learning motivation

Copyright (c) 2024 Rima Rika Novita Sari, Saino

✉ Corresponding author :

Email : rimarika.20039@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6637>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pada tahun 2020, pandemi Covid-19 melanda dunia, menyebabkan transformasi besar terutama dalam bidang pendidikan. UNICEF melaporkan bahwa sekitar 168 juta anak mengalami kesulitan karena penutupan sekolah di lebih dari 200 negara, termasuk Indonesia (Alhattab, 2021). Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), termasuk penutupan sekolah, dan menganjurkan pembelajaran online sebagai alternatif bentuk strategi pemerintah. Namun, dalam pembelajaran online ini terjadi minimnya interaksi efektif, manajemen yang kurang, serta hambatan seperti biaya, motivasi, layanan, dan pengalaman belajar. Dalam situasi di mana siswa telah membentuk kebiasaan selama pandemi, pengembalian ke kondisi pendidikan normal menjadi suatu tantangan bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna setelah pandemi COVID-19. Dengan demikian, Menteri Pendidikan Nadiem Makarim mengidentifikasi dampak negatif dari kebijakan pembelajaran online sebagai "*learning loss*", dengan analisis menunjukkan siswa mungkin kehilangan banyak waktu dalam pembelajaran (Muzdalifa, 2022).

Guna mengatasi permasalahan tersebut Kementerian, Pendidikan, dan Kebudayaan menanggapi tantangan "*learning loss*" dengan meluncurkan kurikulum merdeka (Muzdalifa, 2022). Penekanan kurikulum ini pada meningkatkan kemampuan dan pada mata pelajaran dasar peserta didik pada tiap fase perkembangannya. Tujuannya adalah memastikan pembelajaran menjadi lebih menyeluruh, bermakna, menyenangkan, dan bebas dari tekanan. Dengan demikian, kurikulum ini aktif dalam pengembangan karakter dan keterampilan peserta didik, dengan penekanan pada potensi dan kebutuhan individual. Konsep "Merdeka Belajar" yang diperkenalkan menunjukkan perbedaan pokok dengan kurikulum sebelumnya, dengan fokus pada pembelajaran berbasis proyek, materi esensial, dan fleksibilitas. Kurikulum ini didasarkan pada kompetensi, menekankan pengembangan karakter dan keterampilan lunak, serta responsif terhadap tuntutan dunia. Namun, karena kebiasaan yang sudah terbentuk selama pembelajaran daring menyebabkan rendahnya bahkan hilangnya semangat dan motivasi belajar (Dewi, Putri Tunggal 2023).

Motivasi belajar memiliki peran krusial bagi siswa karena dapat meningkatkan semangat mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kualitas dan hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar mereka. Jika motivasi belajar rendah, maka hal tersebut dapat berdampak negatif pada semangat dan prestasi belajar siswa (Husaeni *et al.*, 2023). Menurut (Uno, 2013) Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Didukung dari hasil penelitian (Lestari *et al.*, 2022) Rendahnya motivasi siswa dalam belajar umumnya disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut: guru kurang memberikan motivasi atau dorongan belajar yang cukup kepada siswa, serta strategi pembelajaran kurang menarik dan terlalu biasa sehingga membuat peserta didik mudah bosan dan motivasi belajar rendah, tekanan orang tua dan guru serta beban kerja yang berlebihan juga dapat menimbulkan rasa jemu dan apatis pada proses belajar. Kurangnya keinginan dan konsentrasi karena merasa mata pelajarannya sulit dan rendahnya minat juga menjadi faktor penting.

Berdasarkan observasi dan pengalaman mengajar selama kegiatan PLP (Pengenalan Lingkungan Persekolahan) di (Sekolah Menengah Kejuruan) SMK Negeri 4 Surabaya pada tanggal 7 Agustus-30 November 2023, dijumpai kondisi belajar peserta didik terjadi banyak perubahan. Pertama, peserta didik telah berhasil menyesuaikan diri dalam kegiatan pembelajaran online tetapi harus kembali beradaptasi pada pembelajaran tatap muka. Motivasi belajar siswa menjadi minim karena sudah terlanjur nyaman dan terbiasa dengan pembelajaran online. Kedua, sebagian siswa tidak menuntaskan tugas-tugasnya dengan baik karena banyaknya tugas yang harus diselesaikan sehingga menumpuk dan pengjerjaannya tidak maksimal. Selain itu, jika tidak mengikuti asesmen atau tertinggal dalam suatu tugas mereka cenderung acuh dan kurang inisiatif bertanya. Ketiga, para siswa terlihat kehilangan semangat belajar dalam proses pembelajaran dimana menunjukkan sikap acuh dan sering kurang fokus selama proses belajar, meminta guru untuk mengosongkan jam pelajaran, serta bermain *smartphone* atau tidur saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, tingkat kedisiplinan peserta didik juga menunjukkan penurunan yang cukup signifikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guna mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk merespons kebutuhan belajar siswa yang semakin kompleks. Salah satu metode konstruktif yang mendukung konsep merdeka belajar adalah melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek yang bertujuan untuk menggerakkan semua bagian dari kurikulum merdeka serta memberikan pengalaman yang menguntungkan bagi pendidik dalam menanamkan nilai-nilai dan kebiasaan positif kepada siswa (Widyatna, 2023). Pengajaran yang memfokuskan pada siswa dengan melibatkan mereka dalam situasi dunia nyata yang dirancang untuk menyelesaikan masalah praktis, sehingga memperoleh pemahaman yang signifikan melalui pengalaman langsung merupakan pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran ini memiliki beberapa aspek penting, termasuk merangsang pertanyaan atau masalah berdasarkan kehidupan nyata, bernilai, dan bermakna untuk melibatkan siswa, mendorong siswa berkontribusi dalam menciptakan solusi produk untuk menangani tantangan dunia nyata, serta menciptakan atmosfer kolaboratif dimana siswa dan guru bekerja sama untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah bersama (Rasmani *et al.*, 2023). Pembelajaran berbasis proyek dapat dijalankan dengan merangkum berbagai konsep pembelajaran, kemudian mengaplikasikannya melalui pembuatan atau pengembangan suatu proyek. Model pembelajaran ini terdiri dari beberapa komponen, seperti merumuskan pertanyaan pokok, merancang proyek, membuat jadwal, mengawasi kemajuan proyek, menyajikan hasil, dan mengevaluasi kinerja (Rafik *et al.*, 2022).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Hamidah *et al.*, 2023) menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 1 Candimulyo materi perubahan lingkungan. Hal tersebut dilihat dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 79,62 dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 76,19. Penelitian berikutnya (Almuzhir, 2022) menemukan pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Marisa penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mana menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I 60% ke siklus II sebesar 90%. Penelitian lain yang dilakukan (Mahendra *et al.*, 2023) juga menyatakan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa ditingkat dasar. Metode yang digunakan kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen menunjukkan rata-rata skor post tes sebesar 87,57.

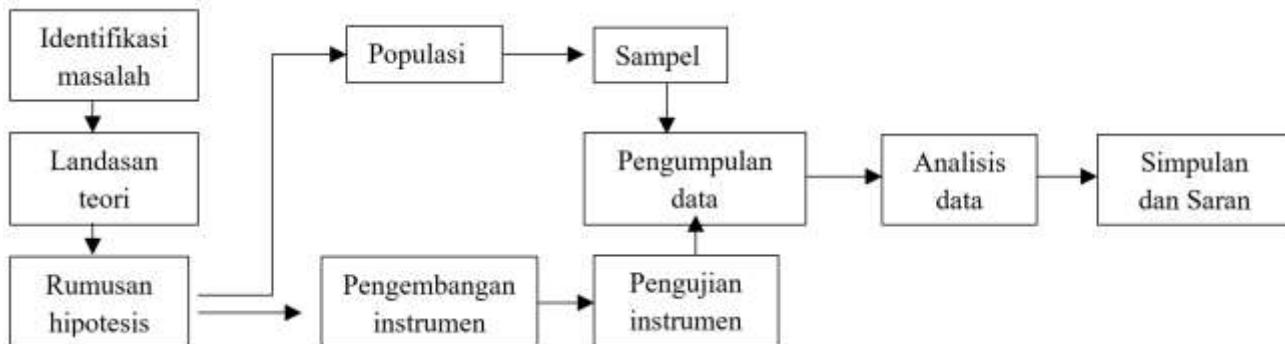
Penelitian ini membedakan dengan penelitian sebelumnya yang mana unsur kebaruan penelitian ini adalah lembaga pendidikan sekolah menengah kejuruan dan menambahkan variabel locus of control sebagai variabel perantara serta menggunakan metode kuantitatif sebagai pendekatan. Penelitian yang dilakukan di sekolah menengah kejuruan penting dilakukan karena penerapan pembelajaran berbasis proyek pada kurikulum mandiri masih baru dan ada harapan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Kurikulum mandiri memberikan keleluasaan untuk mengeksplorasi pembelajaran sesuai minat dan kemampuannya. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Namun demikian, diperlukan penelitian untuk menilai dampak pembelajaran mandiri kurikulum berbasis proyek terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam kurikulum merdeka terhadap motivasi belajar dengan *locus of control* sebagai variabel intervening. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 4 Surabaya, yang telah menerapkan kurikulum merdeka dan memiliki fasilitas sarana prasarana yang memadai. Oleh karena itu, judul penelitian “Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Kurikulum Merdeka terhadap Motivasi Belajar melalui *Locus of Control* sebagai Variabel Intervening Pada Siswa Bisnis Digital SMK Negeri 4 Surabaya” dianggap tepat untuk menggambarkan kondisi tersebut.

METODE

Penelitian kuantitatif deskriptif digunakan dalam jenis penelitian ini. Penelitian ini melibatkan 102 siswa dari kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri Surabaya. Dalam penelitian ini, data kuantitatif digunakan. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket atau kuesioner, yang berfungsi sebagai sumber data awal dan dasar penelitian ini. Uji coba instrumen, analisis statistik deskriptif, uji asumsi klasik, analisis regresi sederhana,

analisis jalan, dan uji hipotesis digunakan untuk menganalisis data menggunakan program SPSS versi 22. Keberhasilan pengumpulan data diukur oleh tingkat partisipasi responden yang memadai dalam penelitian ini. Berikut tahapan pada penelitian ini.



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian kuantitatif deskriptif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, pada variabel implementasi pembelajaran berbasis proyek skor tertinggi terletak pada item bekerja sama dengan skor rata-rata 3,52 pada indikator kolaborasi dan item terendah pada item menganalisis masalah yang mana termasuk dalam indikator kemampuan berpikir kritis memiliki rata-rata berjumlah 3,13. Selanjutnya, variabel *locus of control* rata-rata skor item tertinggi pada item lingkungan berpengaruh pada keberhasilan dengan skor 3,46 pada indikator locus of control eksternal dan item skor terendah pada item tidak mudah menyerah dengan skor rata-rata 3,10 pada indikator dedikasi dalam menyelesaikan tugas. Sementara pada variabel motivasi belajar rata-rata skor tertinggi diperoleh pada item suka metode belajar yang menarik yang mana termasuk dalam indikator bosan pada tugas rutin dan rata-rata terendah pada item suka tugas menantang dengan skor 2,89.

Dalam penelitian ini dilakukan pengujian asumsi klasik yang mencakup uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Uji normalitas menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* menunjukkan nilai sebesar 0,200, yang lebih besar dari alpha 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Uji multikolinearitas menunjukkan nilai tolerance lebih besar dari 0,1 ($0,186 > 0,1$) dan nilai VIF kurang dari 10 ($5,366 < 10$), yang berarti tidak terjadi multikolinearitas. Uji heteroskedastisitas menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada variabel pembelajaran berbasis proyek (0,325) dan variabel locus of control (0,673), sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini bebas dari heteroskedastisitas.

Penelitian ini menggunakan *path analysis* dan uji sobel untuk mengetahui variabel *locus of control* mampu sebagai variabel mediator.

Path Analysis

Tabel 1. Uji Regresi Satu Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	3,564	1,095			3,256	,002
Pembelajaran berbasis proyek	,491	,024			,902	20,895 ,000

a. Dependent Variable: Locus of Control

Sumber: Output SPSS (Diolah Peneliti, 2024)

Berdasarkan pada hasil uji regresi satu (X terhadap Z) dapat diketahui pengaruh langsung variabel X ke variabel *locus of control* (Z) diperoleh nilai 0,902.

Tabel 2. Uji Regresi Dua Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	5,186	1,891			2,742	,007
Pembelajaran berbasis proyek	,045	,089		,053	,500	,618
Locus of Control	1,313	,164		,843	7,992	,000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber: Output SPSS (Diolah Peneliti, 2024)

Berdasarkan hasil uji regresi dua (X-Z terhadap Y) dapat diketahui pengaruh langsung variabel implementasi pembelajaran berbasis proyek (X) ke variabel motivasi belajar (Y) diperoleh nilai 0,053, dan variabel *locus of control* (Z) ke variabel motivasi belajar (Y) diperoleh nilai 0,843.

Uji Sobel

Uji sobel menggunakan calculator sobel. Apabila nilai Sobel test > nilai 1,96 maka dapat disimpulkan terjadi pengaruh intervening dan nilai one tailed < 0,05 dinyatakan mampu memediasi.

Tabel 3. Uji Sobel

A	0,491
B	1,313
SE _A	0,024
SE _B	0,164
Sobel Test Statistic	7,455
One-Tailed Probability	0,00

Sumber: Diolah Peneliti 2024

Hasil uji sobel menunjukkan bahwa nilai sobel test $7,455 > 1,96$, dan nilai *one-tailed probability* 0,00 lebih rendah dari 0,05. Nilai koefisien regresi X terhadap Z adalah nilai A, sedangkan nilai koefisien regresi Z terhadap Y adalah nilai B. Maka, *locus of control* mempengaruhi motivasi belajar implementasi pembelajaran berbasis proyek. Dengan demikian, variabel *locus of control* berfungsi sebagai mediator variabel implementasi pembelajaran berbasis proyek terhadap motivasi belajar.

Tabel 4. Hasil Uji t X Terhadap Z

Model	Coefficients ^a		Beta	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
1 (Constant)	3,564	1,095		3,256	,002
Pembelajaran berbasis proyek	,491	,024	,902	20,895	,000

a. Dependent Variable: Locus of control

Sumber: Output SPSS (Diolah Peneliti 2024)

Berdasarkan pada tabel hasil uji t dari X terhadap Z menunjukkan bahwa nilai Sig. variabel pembelajaran berbasis proyek $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} 20,895 > t_{tabel} 1,660081$ terdapat pengaruh positif secara signifikan pada variabel pembelajaran berbasis proyek terhadap *locus of control*.

Tabel 5. Hasil Uji t X dan Z Terhadap Y

Model	Coefficients ^a		Beta	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
1 (Constant)	5,186	1,891		2,742	,007

Pembelajaran berbasis proyek	,045	,089	,053	,500	,618
Locus of control	1,313	,164	,843	7,992	,000

a. Dependent Variable: Motivasi belajar

Sumber: Output SPSS (Diolah Peneliti 2024)

Berdasarkan hasil uji t variabel pembelajaran berbasis proyek memiliki nilai Sig. $0,618 > 0,05$ dan nilai thitung $0,500 <$ dari ttabel 1,660081. Sedangkan variabel locus of control nilai Signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai thitung $7,992 >$ ttabel 1,660081. Dari hasil ini, variabel X tidak berpengaruh terhadap Y, namun variabel berpengaruh positif yang signifikan terhadap Y.

Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi X Terhadap Z

Model	Model Summary			
	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.902 ^a	,814	,812	2,11885

a. Predictors: (Constant), Pembelajaran berbasis proyek

Sumber: Output SPSS (Diolah Peneliti, 2024)

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan nilai R square sebesar 0,814 atau 81,4%, terdapat pengaruh implementasi pembelajaran berbasis proyek terhadap variabel *locus of control* sebesar 81,4%.

Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi X dan Z Terhadap Y

Model	Model Summary			
	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.891 ^a	,794	,790	3,48119

a. Predictors: (Constant), Locus of control, Pembelajaran berbasis proyek

Sumber: Output SPSS (Diolah Peneliti, 2024)

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan nilai R square sebesar 0,794 atau 79,4%, terdapat pengaruh implementasi pembelajaran berbasis proyek dan *locus of control* terhadap variabel motivasi belajar sebesar 79,4%.

Pembahasan

Pengaruh Implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam kurikulum merdeka terhadap motivasi belajar siswa

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar. Hasil tersebut bermakna bahwa tidak terjadi peningkatan pada motivasi belajar siswa meskipun adanya pembelajaran berbasis proyek.

Implementasi pembelajaran proyek terkait dengan gagasan kurikulum merdeka, karena dengan menggabungkan keduanya, siswa dapat lebih efisien mengaitkan isi pembelajaran dengan keterampilan yang dikuasai (Alhayat *et al.*, 2023). Hal ini berarti keterlibatan aktif peserta didik sangat penting guna menggali potensi mereka selama pembelajaran. Keterlibatan aktif peserta didik selama proses perencanaan dan pelaksanaan proyek diharapkan dapat menghasilkan rencana yang terkait dengan proyek yang mereka kerjakan. Dengan demikian, kemampuan siswa dalam berpikir kritis, menganalisis masalah, dan memberikan solusi selama proses pembelajaran sangat diperlukan.

Namun, melalui hasil interpretasi penyebaran kuesioner dalam implementasi pembelajaran berbasis proyek hasil rata-rata item menganalisis masalah nilai rata-rata terendah di antara item yang lain yaitu 3,13. Hal ini berarti dalam pembelajaran berbasis proyek siswa belum mampu dalam menganalisis masalah sehingga memengaruhi tingkat motivasi belajar. Penelitian yang dilakukan Umam & Jiddiyah (2020) mengungkapkan bahwa kemampuan untuk memodifikasi pendekatan dalam menyelesaikan masalah masih rendah dan kurang efektif. Selain itu, pada hasil interpretasi penyebaran kuesioner pada item pembelajaran berbasis proyek melatih kemampuan dalam memberikan solusi mendapatkan rata-rata terendah kedua sebesar 3,14. Hal ini didukung

penelitian yang dilakukan Umam & Jiddiyah (2020) mengungkapkan bahwa kemampuan untuk memodifikasi pendekatan dalam menyelesaikan masalah masih rendah dan kurang efektif.

Selain itu, hasil tersebut juga dapat disebabkan karena berbagai faktor dimana dari hasil penelitian (Sadia & Retnasari, 2023) yang menyatakan terdapat kekurangan pada pembelajaran berbasis proyek yaitu, biayanya mahal, pembelajarannya membutuhkan waktu jangka panjang, membutuhkan banyak peralatan, beberapa siswa kurang aktif saat bekerja dalam kelompok, dan muncul kekhawatiran siswa hanya fokus pada topik yang dipelajari dan tidak mampu dengan topik yang lain. Hal ini memungkinkan pembelajaran berbasis proyek tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar karena beberapa dari kekurangan tersebut mengacu pada tingkat motivasi siswa seperti halnya dalam pembelajaran berbasis proyek yang membutuhkan jangka waktu lama siswa cenderung bosan dengan proyek tersebut sehingga motivasi menurun.

Didasarkan pada temuan Hakim *et al.*, (2016) , tingkat motivasi belajar tidak dipengaruhi oleh pembelajaran berbasis proyek. Ini karena siswa tetap bergantung pada teman kelompoknya selama proses pembelajaran dan tidak berpartisipasi secara aktif. Temuan penelitian ini bertentangan yang dilakukan oleh Mahendra *et al.*, (2023) dan Hamidah *et al.*, (2023) yang menemukan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh pembelajaran berbasis proyek. Berdasarkan analisis dan temuan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran proyek tidak mempengaruhi motivasi belajar siswa secara signifikan.

Pengaruh implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam kurikulum merdeka terhadap locus of control siswa

Berdasarkan analisis menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek berpengaruh positif secara signifikan terhadap *locus of control*. Hasil tersebut berarti bahwa lokus kendali dalam diri meningkat apabila pembelajaran berbasis proyek baik. Semakin baik penerapan pembelajaran berbasis proyek, semakin meningkat *locus of control* dalam diri siswa.

Julian Rotter (1990) mendefinisikan *locus of control* sebagai keyakinan seseorang terhadap cara mereka mengendalikan peristiwa dalam hidup mereka berdasarkan faktor internal dan eksternal. Suwatno (2021) menemukan dalam penelitiannya bahwa orang-orang dengan orientasi *locus of control internal* yakin bahwa mereka mampu mengendalikan dan memengaruhi hasil yang mereka capai dalam hidup. Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, penerapan ini berpotensi dapat memperkuat locus internal dalam diri siswa. Hal tersebut dapat terjadi karena melalui pembelajaran berbasis proyek siswa memiliki kesempatan untuk aktif dalam membuat rencana, menjalankan, dan meninjau proyek mereka secara mandiri. Proses ini memberikan pengalaman langsung tentang bagaimana tindakan mereka dapat memengaruhi hasil akhir. Ketika siswa berhasil menyelesaikan proyek mereka sendiri, ini memperkuat keyakinan kemampuan mereka sendiri dan mengubah pandangan mereka menjadi lebih aktif dalam mencapai tujuan. Selain itu, kolaborasi dengan teman sebaya dan dukungan orang lain juga membantu mengatasi tantangan dan mengembangkan kepercayaan diri mereka dalam menghadapi berbagai situasi. Penelitian yang dilakukan Mulyasa (dalam Mansur, 2021) indikator pengukuran implementasi pembelajaran berbasis proyek yaitu peran aktif peserta didik, kontribusi dalam kolaborasi, dan kemampuan eksperimen kolaboratif. Semakin aktif peran peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek semakin baik *locus of control* siswa.

Dapat diketahui bahwa pada variabel implementasi pembelajaran berbasis proyek, terdapat pada deskripsi variabel itu sendiri, rata-rata skor tertinggi diperoleh dari item pembelajaran berbasis proyek melatih dalam kemampuan bekerja sama dengan nilai 3,52 atau sebesar 61% dari keseluruhan siswa. Hal ini menunjukkan lokus kendali dalam memengaruhi dalam pembelajaran berbasis proyek dengan kemampuan bekerja sama. Selanjutnya, item bertanggung jawab juga mendapatkan nilai rata-rata kedua tertinggi yaitu 3,39 atau sebesar 55% dari seluruh siswa. Hal tersebut berarti bertanggung jawab dalam pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan *locus of control* dari dalam diri siswa.

Selanjutnya dalam implementasi pembelajaran berbasis proyek juga memberikan peserta didik kesempatan belajar secara mandiri dan mengambil keputusan sendiri. Hal ini berarti dapat membantu siswa

dalam mengembangkan keyakinan bahwa mereka dapat mengendalikan hasil belajar mereka sendiri. Implementasi pembelajaran berbasis proyek diukur dengan indikator, kemampuan berpikir kritis, kemampuan komunikasi, kolaborasi, kreativitas. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Wunasari *et al.*, (2023) yang menyatakan pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap kemampuan bernalar kritis. Dengan demikian, dapat disimpulkan pembelajaran berbasis proyek memiliki pengaruh terhadap *locus of control*. Berdasarkan analisis, beberapa pendapat yang sejalan dengan penelitian ini dan hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek yang baik mampu meningkatkan locus of control pada peserta didik.

Pengaruh *locus of control* berpengaruh terhadap motivasi belajar

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa *locus of control* berpengaruh positif secara signifikan terhadap motivasi belajar. Hal tersebut mempunyai makna bahwa motivasi belajar akan meningkat apabila locus of control dalam diri siswa tinggi. Semakin besar locus of control siswa, semakin tinggi pula motivasi mereka dalam belajar.

Teori yang dikemukakan oleh Duffy & Atwarer (2005) *Locus of control* merupakan fondasi bagi keyakinan individu tentang seberapa besar pengaruh mereka terhadap peristiwa dalam hidup mereka, apakah mereka merasa bertanggung jawab dan mampu mengendalikannya, atau merasa pasrah dan tak berdaya. Hal ini terjadi apabila individu memiliki keyakinan bahwa mereka dapat mengendalikan hasil belajar, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Selanjutnya, Sujadi *et al.*, (2018) dalam penelitiannya mengungkapkan seseorang yang memiliki internal *locus of control* pada umumnya memiliki motivasi yang baik guna mencapai prestasi akademik. Hal ini diyakini karena mereka mampu meraih tujuan atau keinginannya perlu usaha yang nyata. Dilihat dari hal tersebut, dapat dinyatakan bahwa adanya lokus kendali yang baik maka diharapkan motivasi belajarnya juga naik.

Dapat diketahui pada deskripsi variabel *locus of control*, terdapat rata-rata skor tertinggi diperoleh pada item lingkungan berpengaruh pada keberhasilan dengan nilai 3,46 atau sebesar 63% dari keseluruhan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dengan lingkungan yang baik tentu dapat memengaruhi tingkat motivasi belajarnya. Hal ini selaras dengan Widodo & Utami, (2018) yang menyatakan faktor yang memengaruhi motivasi belajar salah satunya kondisi lingkungan peserta didik. Dimana lingkungan dan suasana yang aman, nyaman, tenteram, dan tertib dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya, deskripsi rata-rata pada item variabel yang tertinggi kedua merasa puas dengan hasil kerja sendiri dengan nilai 3,44 atau sebesar 58% dari seluruh siswa. Hal ini menunjukkan dalam penyelesaian tugas yang dikerjakan sendiri dengan hasil yang memuaskan dapat memotivasi dirinya dalam proyek selanjutnya. Sejalan dengan pendapat yang kemukakan oleh Uno (2013) terdapat faktor pendukung yang mendorong motivasi belajar seseorang, baik secara internal maupun eksternal, untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan perilaku.

Penelitian ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh La Kalamu (2021) yang menemukan bahwa *locus of control* memiliki pengaruh langsung terhadap motivasi belajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Shinta & Kusmiyanti (2021) mengindikasikan bahwa *locus of control* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis serta berbagai pandangan yang mendukung penelitian ini dan penelitian-penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa tingginya *locus of control* pada individu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pengaruh implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam kurikulum merdeka terhadap motivasi belajar melalui *locus of control* sebagai variabel intervening

Berdasarkan analisis jalur yang dilakukan melalui uji sobel diketahui implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam kurikulum merdeka berpengaruh positif secara signifikan terhadap motivasi belajar melalui *locus of control* sebagai variabel intervening. Hal ini berarti implementasi pembelajaran berbasis proyek berpengaruh secara tidak langsung terhadap motivasi belajar.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan jenis kegiatan belajar yang dilakukan secara kolaboratif atau dalam kelompok, di mana peserta didik bekerja bersama-sama dalam merancang dan menyelesaikan proyek (Lokey-Vega *et al.*, 2018). Penerapan pembelajaran berorientasi pada proyek yang efektif dari tahap perencanaan hingga evaluasi tentu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut karena dalam pembelajaran berbasis proyek siswa diberikan proyek nyata dan diberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri terkait proyek yang dijalankan sehingga dapat termotivasi. Penelitian Rafik *et al.*, (2022) mengungkapkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek merupakan metode yang relevan karena dapat meningkatkan motivasi belajar, inovasi, dan keterampilan analitis siswa dalam menghadapi tantangan nyata yang ada. Sementara itu, dapat dilihat dari hasil deskripsi variabel motivasi belajar dengan nilai *mean* tertinggi pada metode pembelajaran yang menarik yaitu 3,48 atau 59%. Hal ini menunjukkan melalui stimulus pembelajaran yang menarik siswa dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Akan tetapi, dilihat pada item suka tugas yang menantang menunjukkan nilai rata-rata terendah yaitu 2,89. Hal ini berarti walaupun pembelajarannya menarik tetapi tugasnya sulit motivasi belajar siswa dapat menurun. Dengan demikian, perlu kendali dalam diri siswa sehingga tetap meningkatkan motivasi belajarnya. Dalam hal ini berarti, *locus of control* berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Zulfa *et al.*, 2017). Siswa dengan kendali yang baik akan lebih mudah dalam meningkatkan motivasi belajarnya walaupun dihadapkan dengan berbagai tantangan. Hal tersebut dapat dilihat pada deskripsi variabel *locus of control* dengan rata-rata tertinggi ketiga pada item berusaha dengan baik sebesar 3,28 yang mana juga masih di atas rata-rata keseluruhan item.

Didukung teori Rotter (1990) yang menyatakan bahwa individu membentuk suatu keyakinan mengenai penyebab keberhasilan dan kegagalan mereka, disebabkan oleh faktor internal atau eksternal yang mereka kendalikan. *Locus of control* mencerminkan kepercayaan individu terhadap kemampuan mereka untuk memengaruhi lingkungan dan hasil-hasil dalam kehidupan mereka. Ketika siswa merasa memiliki kontrol atas pembelajaran mereka, mereka cenderung lebih termotivasi untuk mengatasi tantangan dan mencapai tujuan akademis mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan kendali yang baik dari dalam diri dapat meningkatkan motivasi belajar sebagaimana dengan usaha yang dilakukan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yakni penelitian La Kalamu (2021) yang menyatakan bahwa *locus of control* berpengaruh terhadap motivasi belajar dan penelitian Prasihowati & Utama, (2023) yang menyatakan *locus of control* mampu memediasi motivasi terhadap kinerja perempuan. Berdasarkan hasil analisis, beberapa pendapat yang selaras dengan penelitian, dan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa variabel implementasi pembelajaran berbasis proyek secara tidak langsung berpengaruh terhadap motivasi belajar melalui *locus of control*. Maka dapat diartikan dengan lokus kendali dari siswa implementasi pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan motivasi belajar.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa: 1) tidak terdapat pengaruh implementasi pembelajaran berbasis proyek terhadap motivasi belajar 2) terdapat pengaruh implementasi pembelajaran berbasis proyek terhadap *locus of control* 3) terdapat pengaruh *locus of control* terhadap motivasi belajar 4) terdapat pengaruh implementasi pembelajaran berbasis proyek terhadap motivasi belajar melalui *locus of control* sebagai variabel intervening. Implikasi penelitian ini pada pengembangan kemandirian belajar siswa yang mana *locus of control* terbukti memediasi hubungan antara pembelajaran berbasis proyek dan motivasi belajar, implikasinya adalah penting bagi pendidik untuk memperhatikan pengembangan kemandirian belajar siswa. Hal ini dapat meliputi pengembangan sikap percaya diri, kemampuan mengatur diri, dan kesadaran akan tanggung jawab atas hasil belajar mereka. Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan yaitu generalisasi temuan terbatas karena hanya dilakukan di SMK Negeri 4 Surabaya dengan fokus pada siswa Bisnis Digital sehingga tidak bisa langsung diterapkan pada populasi yang lebih luas. Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian

- 2058 Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Motivasi Belajar melalui Locus of Control sebagai Variabel Intervening - Rima Rika Novita Sari, Saino
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6637>

komprehensif dengan metode quasi eksperimen. Selain itu, dapat melakukan penelitian serupa disekolah lain ataupun ditingkat pendidikan yang berbeda untuk memvalidasi temuan dan memperluas generalisasi hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhattab, S. (2021). *Covid-19: Schools for More Than 168 Million Children Globally Have Been Completely Closed for Almost A Full Year, says UNICEF*. UNICEF. <https://www.unicef.org/press-releases/schools-more-168-million-children-globally-have-been-completely-closed>
- Alhayat, A., Mukhidin, M., Utami, T., & Yustikarini, R. (2023). The Relevance of the Project-Based Learning (PjBL) Learning Model with “Kurikulum Merdeka Belajar.” *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 105. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.69363>
- Almuzhir, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX Semester Ganjil pada Bimbingan TIK tentang Penggunaan Dasar Internet atau Intranet di SMP Negeri 1 Marisa Tahun Pelajaran 2021/2022. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 2(2), 425. <https://doi.org/10.37905/dikmas.2.2.425-436.2022>
- Dewi, P. T. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik Pasca Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 5(1), 12–24. <https://doi.org/10.52483/ijsed.v5i1.96>
- Hakim, A., Setyosari, P., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran (Pembelajaran Berbasis Proyek Vs Pembelajaran Langsung) dan Motivasi Belajar terhadap Pemahaman Konsep dan Keterampilan Motorik. *Jinotep*, 3(1), 50–57.
- Hamidah, N., Alamsyah, M. R. N., & Kusumaningrum, S. B. C. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Keterampilan Proses Sains dan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Candimulyo pada Materi Perubahan Lingkungan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 129–142. <https://doi.org/10.60132/jip.v1i2.37>
- Husaeni, A. F., Juliejantiningsih, Y., & Hidayat, R. (2023). Survey Tingkat Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK. *Educatio*, 18(1), 102–109. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.12266>
- La Kalamu, L. Y. (2021). Pengaruh Locus of Control terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Kamboti: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 1(2), 133–143. <https://doi.org/10.51135/kambotivolliss2pp133-143>
- Lestari, N. P. P., Ardana, I. M., & Suryawan, I. P. P. (2022). Analisis Motivasi Belajar Matematika Beserta Alternatif Solusinya pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Denpasar di Masa Pandemi. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 16(1), 1858–0629. <https://doi.org/10.23887/wms.v16i1.42017>
- Lokey-Vega, A., Williamson, J., & Bondenson, K. (2018). A Lesson Structure and an Instructional Design Model for Project-Based Online Learning. *Journal of Online Learning Research*, 4(3), 327–345.
- Mahendra, F. E., Sundari, Eregua, E. E., Setyo, A. A., Rusani, I., & Trisnawati, N. F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1), 540–545.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37478/jpm.v4i4.3041>
- Mansur, A. N. (2021). Implementasi Project Based Learning di Masa Pandemi di TK Telkom Makassar. *Pemikiran dan Penelitian Anak Usia Dini*, 6(2).
- Muzdalifa, E. (2022). Learning Loss Sebagai Dampak Pembelajaran Online Saat Kembali Tatap Muka Pasca Pandemi Covid 19. *GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(1), 2022.
- Prasilowati, S. L., & Utama, A. (2023). Pengaruh Motivasi dan Kompetensi Terhadap Kinerja Perempuan Berwirausaha dengan Intervening Locus of Control The Influence of Motivation and Competence on the Performance of Women in Entrepreneurship with Intervening Locus of Control. 24(3), 207–218. <http://dx.doi.org/10.33370/jpw.v24i3.978>

- 2059 Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Motivasi Belajar melalui Locus of Control sebagai Variabel Intervening - Rima Rika Novita Sari, Saino
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6637>

- Rafik, M., Nurhasanah, A., Febrianti, P. V., & Muhamir, Nurdianti, S. (2022). Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80–85. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.10>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Winarji, B., Jumiatmoko, Nurjanah, N. E., Zuhro, N. S., Fitrianingtyas, A., Agustina, P., Widayastuti, Y. K. W., Nazidah, M. D. P., & Prashanti, N. S. A. (2023). Implementasi Manajemen Pembelajaran Proyek Berbasis Kurikulum Merdeka di Lembaga PAUD. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 567–578. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.265>
- Sadia, & Retnasari, D. (2023). Implementasi Model Project Based Learning dalam Kurikulum Merdeka. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana 18*, 1–6.
- Sujadi, E., Meditamar, M. O., Ahmad, B., & Rahayu, A. (2018). Pengaruh Konsep Diri dan Locus of Control Terhadap Motivasi Berprestasi. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 1(1), 32. <https://doi.org/10.24014/egcdj.v1i1.4808>
- Umam, H. I., & Jiddiyyah, S. H. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Ilmiah Sebagai Salah Satu Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 350–356. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.645>
- Uno, H. B. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Widodo, S., & Utami, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Graha Ilmu.
- Widyatna, E. (2023). Analisis Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Praktik Baik Kurikulum Merdeka. *National Conference for Ummah*, 01(01), 359–364.
- Wunasari, A., Kaharudin, L. O., & Nurmayanti. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Projek terhadap Kemampuan Bernalar Kritis. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3063–3071. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5368>
- Zulfa, M. Y., Daharnis, & Syahniar. (2017). Hubungan antara Locus of Control dan Persepsi Siswa tentang Pendidikan dengan Motivasi Belajar serta Implikasinya dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 3(1), 1–11.