

*PENERAPAN PROJECT-BASED LEARNING DENGAN MENINGTEGRASIKAN TIKTOK DALAM
PEMBUATAN KONTEN PROMOSI PAKET WISATA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAGI
SISWA KELAS XI USAHA LAYANAN PARIWISATA
DI SMKN 1 BUDURAN SIDOARJO*

**PENERAPAN PROJECT-BASED LEARNING DENGAN MENINGTEGRASIKAN TIKTOK
DALAM PEMBUATAN KONTEN PROMOSI PAKET WISATA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR BAGI SISWA KELAS XI USAHA LAYANAN PARIWISATA
DI SMKN 1 BUDURAN SIDOARJO**

Bintang Irhash Bamanda

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Bintang.22003@mhs.unesa.ac.id

Mustaji

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

mustaji@unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut penerapan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus mengembangkan keterampilan abad ke-21 peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah Project-Based Learning (PjBL) dengan mengintegrasikan platform TikTok sebagai media publikasi hasil proyek pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan Project-Based Learning yang diintegrasikan dengan TikTok dalam pembuatan konten promosi paket wisata terhadap hasil belajar siswa kelas XI Usaha Layanan Pariwisata di SMKN 1 Buduran Sidoarjo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental One Group Pretest–Posttest Design. Sampel penelitian terdiri atas 35 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, lembar observasi, dan rubrik penilaian proyek, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk dan Paired Sample t-Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 55,00 pada pretest menjadi 89,92 pada posttest, dengan mean difference sebesar 34,924. Hasil penilaian proyek juga menunjukkan rata-rata sebesar 83,93, yang

mengindikasikan bahwa siswa mampu menghasilkan konten promosi paket wisata berbasis TikTok dengan kategori baik. Uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest (Sig. = 0,485) dan posttest (Sig. = 0,087) berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil Paired Sample t-Test menunjukkan nilai $t = 12,168$ dengan Sig. (2-tailed) $< 0,001$, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan Project-Based Learning yang diintegrasikan dengan TikTok terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus mengembangkan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital siswa pada pembelajaran Perencanaan dan Pengelolaan Perjalanan Wisata.

Kata kunci: *Project-Based Learning*, TikTok, hasil belajar, konten promosi paket wisata, pendidikan kejuruan.

Abstract

The rapid advancement of digital technology requires the implementation of innovative learning models that not only improve students' learning outcomes but also foster 21st-century skills. One promising approach is the implementation of Project-Based Learning (PjBL) integrated with TikTok as a platform for publishing students' project outcomes. This study aimed to analyze the effect of implementing Project-Based Learning integrated with TikTok in creating tourism package promotional content on the learning outcomes of eleventh-grade students in the Tourism Services Program at SMKN 1 Buduran Sidoarjo. This study employed a quantitative approach using a Pre-Experimental One Group Pretest–Posttest Design. The participants consisted of 35 students selected using a total sampling technique. Data were collected through learning achievement tests, observation sheets, and project assessment rubrics, and analyzed using the Shapiro–Wilk normality test and the Paired Sample t-test with the assistance of IBM SPSS Statistics version 27. The findings revealed that the students' mean learning outcome score increased from 55.00 on the pretest to 89.92 on the posttest, with a mean difference of 34.924. The project assessment also yielded an average score of 83.93, indicating that students were able to produce TikTok-based tourism package promotional content in the good category. The normality test indicated that both the pretest (Sig. = 0.485) and posttest (Sig. = 0.087) data were normally distributed. Furthermore, the Paired Sample t-test yielded a t-value of 12.168 with Sig. (2-tailed) < 0.001 , indicating a statistically significant effect of implementing Project-Based Learning integrated with TikTok on students' learning outcomes. Therefore, the implementation of Project-Based Learning integrated with TikTok was proven to be effective in improving students' learning outcomes while simultaneously enhancing their creativity, communication, collaboration, and digital literacy skills in the Planning and Management of Tourism Travel course.

Keywords: *Project-Based Learning, TikTok, learning outcomes, tourism package promotional content, vocational education.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Dalam kondisi tersebut, guru dituntut tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu memanfaatkan berbagai teknologi digital sebagai media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Menurut Volta & Fajriyati Nahdiyah, (2024) perkembangan teknologi pada era Revolusi Industri 4.0 menuntut pendidik untuk mampu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran sehingga tercipta pengalaman belajar yang efektif, inovatif, dan mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

Peserta didik saat ini didominasi oleh generasi Z yang tumbuh dan berkembang di tengah kemajuan teknologi digital. Karakteristik generasi ini cenderung lebih menyukai pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, kolaboratif, dan memanfaatkan media digital dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada penyampaian materi secara lisan. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan pembelajaran (Volta & Fajriyati Nahdiyah, 2024).

Salah satu platform digital yang berkembang sangat pesat adalah TikTok. Platform ini awalnya dikenal sebagai media hiburan berbasis video pendek, namun kini telah dimanfaatkan dalam berbagai bidang seperti pemasaran, promosi bisnis, komunikasi, hingga

pendidikan. TikTok menyediakan berbagai fitur kreatif seperti video pendek, efek visual, musik, teks, dan fitur penyuntingan yang memungkinkan pengguna menyampaikan informasi secara lebih menarik. Menurut Setiana & Rahayu, (2024) TikTok mampu menjadi media pembelajaran interaktif yang mendorong peserta didik lebih aktif, kreatif, dan ekspresif dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui video digital. Selain itu, Zhang, (2020) menjelaskan bahwa platform video pendek memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran karena informasi dapat disampaikan secara ringkas, visual, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Dalam bidang pariwisata, TikTok telah menjadi salah satu media promosi yang paling banyak digunakan oleh berbagai destinasi wisata, biro perjalanan wisata, maupun pelaku industri pariwisata. Penyampaian informasi melalui video pendek dinilai lebih efektif dalam menarik perhatian calon wisatawan dibandingkan media promosi konvensional. Yaldi & Mareta, (2022) menjelaskan bahwa perkembangan media digital telah mengubah strategi promosi pariwisata menuju promosi berbasis konten digital yang lebih cepat, menarik, dan mampu menjangkau masyarakat secara luas. Oleh karena itu, kompetensi membuat konten promosi digital menjadi salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada Program Keahlian Usaha Layanan Pariwisata.

Pembelajaran pada mata pelajaran Perencanaan dan Pengelolaan Perjalanan Wisata tidak hanya menuntut siswa memahami konsep penyusunan paket wisata, tetapi juga mampu mempromosikan produk wisata secara kreatif sesuai dengan perkembangan industri pariwisata. Kondisi tersebut memerlukan model pembelajaran yang mampu menghubungkan teori dengan praktik sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Salah satu model yang sesuai adalah Project-Based Learning (PjBL). Model pembelajaran ini

menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui penyelesaian proyek nyata sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta pemecahan masalah.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Project-Based Learning memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian Tria Lestari et al., (2023) menunjukkan bahwa penerapan Project-Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa baik pada aspek pengetahuan maupun keterampilan. Hasil tersebut diperkuat oleh Fadhilah et al., (2023) melalui penelitian meta-analisis yang menyimpulkan bahwa Project-Based Learning secara signifikan meningkatkan hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan. Selain meningkatkan hasil belajar, model ini juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, kreativitas, serta keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan di dunia kerja.

Perkembangan penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa integrasi Project-Based Learning dengan TikTok mampu menghasilkan pembelajaran yang lebih kontekstual. Mahfiz et al., (2025) menjelaskan bahwa TikTok menjadi media yang efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis proyek karena platform tersebut sangat dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga mampu meningkatkan antusiasme, kreativitas, dan partisipasi selama proses pembelajaran. Senada dengan itu, Fajriani & Hidayat, (2025) menyatakan bahwa integrasi Project-Based Learning dan TikTok tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital siswa melalui proses pembuatan konten video.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas efektivitas Project-Based Learning maupun pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan kreativitas,

motivasi belajar, atau penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran secara umum. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan Project-Based Learning dengan TikTok sebagai media publikasi hasil proyek pada pembelajaran Perencanaan dan Pengelolaan Perjalanan Wisata di SMK masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengukur pengaruh integrasi kedua komponen tersebut terhadap hasil belajar siswa melalui pembuatan konten promosi paket wisata. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan TikTok sebagai platform publikasi hasil proyek dalam pembelajaran berbasis proyek pada konteks pendidikan kejuruan bidang pariwisata.

Hasil observasi awal yang dilakukan di kelas XI Usaha Layanan Pariwisata SMKN 1 Buduran Sidoarjo menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest sebesar 55,00, di mana sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Padahal, kompetensi pada mata pelajaran ini menuntut siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menghasilkan produk nyata berupa konten promosi paket wisata yang sesuai dengan kebutuhan industri pariwisata. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan Project-Based Learning dengan mengintegrasikan TikTok dalam pembuatan konten promosi paket wisata terhadap hasil belajar siswa kelas XI Usaha Layanan Pariwisata di SMKN 1 Buduran Sidoarjo. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan media digital sebagai sarana meningkatkan hasil belajar sekaligus membekali peserta didik dengan keterampilan digital yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Experimental Design melalui desain One Group Pretest–Posttest Design. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan Project-Based Learning (PjBL) dengan mengintegrasikan TikTok dalam pembuatan konten promosi paket wisata terhadap hasil belajar siswa. Pada desain ini hanya terdapat satu kelompok eksperimen yang diberikan tes awal (*pretest*) sebelum memperoleh perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa penerapan Project-Based Learning yang diintegrasikan dengan TikTok, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*). Perbedaan hasil pretest dan posttest digunakan sebagai dasar untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa (Sugiyono, 2013).

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1 Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Pretest

X = Penerapan Project-Based Learning dengan mengintegrasikan TikTok

O₂ = Posttest

Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Buduran Sidoarjo pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 35 siswa kelas XI Usaha Layanan Pariwisata. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian karena jumlah populasi relatif kecil sehingga semua siswa memperoleh perlakuan yang sama.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan Project-Based Learning (PjBL) dengan

mengintegrasikan TikTok, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perencanaan dan Pengelolaan Perjalanan Wisata. Implementasi TikTok pada penelitian ini tidak digunakan sebagai media pembelajaran utama, melainkan sebagai platform publikasi hasil proyek siswa berupa video promosi paket wisata yang dibuat berdasarkan tahapan Project-Based Learning.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Project-Based Learning dengan mengintegrasikan TikTok. Instrumen tes disusun berdasarkan capaian pembelajaran mata pelajaran Perencanaan dan Pengelolaan Perjalanan Wisata serta telah melalui proses validasi sebelum digunakan. Selain tes, observasi dilakukan secara nonpartisipatif menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan sintaks Project-Based Learning, meliputi tahap orientasi masalah, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan proyek, pengujian hasil, serta evaluasi dan refleksi. Penelitian ini juga menggunakan rubrik penilaian proyek untuk menilai kualitas konten promosi paket wisata yang dihasilkan siswa selama proses pembelajaran.

Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur aspek yang diteliti, sedangkan uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen apabila digunakan secara berulang. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen penelitian memenuhi kriteria valid dan reliabel sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics versi 27. Tahap pertama adalah melakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden. Uji normalitas dilakukan terhadap data pretest dan posttest untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2013).

Setelah data memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test. Uji ini digunakan karena penelitian membandingkan dua kelompok data yang saling berpasangan, yaitu nilai pretest dan posttest dari kelompok siswa yang sama setelah diberikan perlakuan. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan bahwa penerapan Project-Based Learning dengan mengintegrasikan TikTok berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, apabila nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan Project-Based Learning (PjBL) yang diintegrasikan dengan TikTok dalam pembuatan konten promosi paket wisata terhadap hasil belajar siswa kelas XI Usaha Layanan Pariwisata SMKN 1 Buduran Sidoarjo. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan sintaks Project-Based Learning yang meliputi tahap penentuan

permasalahan, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan proyek, penyajian hasil proyek, serta evaluasi dan refleksi. Pada penelitian ini, TikTok dimanfaatkan sebagai media publikasi hasil proyek berupa video promosi paket wisata yang dibuat oleh siswa sehingga proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan praktik yang relevan dengan dunia industri.

Hasil Penilaian Proyek

Penilaian proyek dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menghasilkan konten promosi paket wisata berbasis TikTok. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik yang telah divalidasi dengan memperhatikan beberapa aspek, seperti kesesuaian isi materi, kreativitas penyajian, kualitas visual, kemampuan komunikasi, serta ketepatan penyampaian informasi mengenai paket wisata.

Tabel 2 Hasil Penilaian Proyek

No	Keterangan	Nilai
1	Jumlah siswa	35
2	Nilai tertinggi	95,83
3	Nilai terendah	75,00
4	Nilai rata-rata	83,93

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh nilai rata-rata hasil proyek siswa sebesar 83,93, dengan nilai tertinggi 95,83 dan nilai terendah 75,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa mampu menyelesaikan proyek pembuatan konten promosi paket wisata dengan kategori baik hingga sangat baik. Nilai rata-rata yang relatif tinggi menunjukkan bahwa penerapan Project-Based Learning mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, komunikasi, kolaborasi, serta kemampuan memanfaatkan media digital sebagai sarana promosi wisata.

Keberhasilan siswa dalam menyelesaikan proyek juga menunjukkan bahwa penggunaan TikTok sebagai media publikasi memberikan motivasi tambahan

bagi siswa untuk menghasilkan produk yang lebih menarik dan berkualitas. Siswa tidak hanya berfokus pada penyelesaian tugas, tetapi juga berusaha menghasilkan konten yang komunikatif, informatif, dan memiliki daya tarik visual sehingga sesuai dengan karakteristik promosi digital pada industri pariwisata saat ini.

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal sehingga memenuhi asumsi penggunaan uji parametrik.

Tests of Normality						
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,108	35	,200*	,971	35	,485
posttest	,149	35	,047	,946	35	,087

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa nilai signifikansi pretest sebesar 0,485 dan posttest sebesar 0,087. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga data pretest maupun posttest dinyatakan berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, analisis selanjutnya dapat dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test sebagai uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh penerapan Project-Based Learning dengan mengintegrasikan TikTok terhadap hasil belajar siswa.

Uji Hipotesis (Paired Sample t-Test)

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test karena penelitian membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok yang sama.

Paired Samples Test								
		Mean		Std. Deviation	Paired Differences			
					Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	t	df
						Lower	Upper	
Pair 1	posttest - pretest	34,924	16,980	2,870	29,091	40,757	12,168	34
								Sig. (2-tailed)
								<.001

pembelajaran berbasis proyek, siswa mengalami peningkatan kemampuan yang signifikan dibandingkan sebelum memperoleh perlakuan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam proses belajar mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang berorientasi pada penyampaian materi secara konvensional.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan melalui perspektif teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh melalui proses menerima informasi secara pasif, melainkan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar yang nyata. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya mempelajari konsep penyusunan paket wisata melalui penjelasan guru, tetapi juga mengimplementasikan pengetahuan tersebut ke dalam proyek pembuatan konten promosi paket wisata. Selama proses pembelajaran, siswa melakukan identifikasi objek wisata, menyusun konsep promosi, merancang alur penyampaian informasi, melakukan proses pengambilan gambar, menyunting video, hingga mempublikasikan hasil proyek melalui TikTok. Rangkaian aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan konsep teoritis dengan praktik secara langsung sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam dan bertahan lebih lama.

Karakteristik *Project-Based Learning* yang berpusat pada peserta didik juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Selama penyelesaian proyek, siswa dituntut untuk menganalisis kebutuhan promosi wisata, menentukan strategi penyampaian informasi yang efektif, mengevaluasi hasil pekerjaan kelompok, serta memperbaiki produk berdasarkan umpan balik yang diperoleh. Proses tersebut melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang merupakan

kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa tidak hanya mencerminkan peningkatan aspek kognitif, tetapi juga menunjukkan berkembangnya keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja pada sektor pariwisata.

Integrasi TikTok sebagai media publikasi hasil proyek memberikan kontribusi yang penting terhadap keberhasilan pembelajaran. Berbeda dengan media presentasi konvensional yang hanya ditampilkan di dalam kelas, TikTok memungkinkan hasil proyek dipublikasikan melalui platform digital yang akrab dengan kehidupan peserta didik. Kondisi tersebut meningkatkan motivasi siswa untuk menghasilkan karya yang lebih berkualitas karena mereka menyadari bahwa video yang dibuat tidak hanya dinilai oleh guru, tetapi juga berpotensi dilihat oleh masyarakat luas. Selain itu, karakteristik TikTok yang mengutamakan penyampaian informasi secara singkat, visual, komunikatif, dan menarik mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif dalam mengemas informasi mengenai paket wisata sehingga sesuai dengan kebutuhan promosi digital di industri pariwisata saat ini.

Efektivitas TikTok dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa media sosial dapat dimanfaatkan tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang kontekstual. Proses pembuatan konten video mendorong siswa untuk mengombinasikan kemampuan akademik dengan keterampilan digital, seperti penyusunan naskah promosi, teknik pengambilan gambar, penyuntingan video, penggunaan efek visual, hingga penyampaian pesan yang persuasif. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih autentik karena produk yang dihasilkan memiliki relevansi dengan praktik promosi yang dilakukan oleh industri pariwisata. Pengalaman tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja yang semakin mengandalkan media digital sebagai sarana pemasaran.

Hasil penilaian proyek yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,93 dengan nilai tertinggi 95,83 dan nilai terendah 75,00 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menghasilkan konten promosi paket wisata dengan kategori baik hingga sangat baik. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa implementasi *Project-Based Learning* tidak hanya berhasil meningkatkan hasil belajar secara akademik, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam menghasilkan produk yang berkualitas. Tingginya nilai proyek menunjukkan bahwa siswa mampu mengintegrasikan pengetahuan mengenai perencanaan perjalanan wisata dengan kemampuan komunikasi visual, kreativitas, serta pemanfaatan teknologi digital. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur melalui hasil tes, tetapi juga melalui kemampuan siswa menghasilkan karya yang memiliki nilai praktis dan sesuai dengan kebutuhan industri.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Tria Lestari et al., (2023) yang menyatakan bahwa penerapan *Project-Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui penyelesaian proyek nyata. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep serta kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dalam berbagai situasi pembelajaran. Hasil penelitian ini memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa penerapan proyek pada konteks pendidikan kejuruan bidang pariwisata juga menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Hasil penelitian ini juga mendukung meta-analisis yang dilakukan oleh Fadhilah et al., (2023) yang menyimpulkan bahwa *Project-Based Learning* secara konsisten memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan. Meskipun

penelitian Fadhilah dilakukan pada berbagai disiplin ilmu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas *Project-Based Learning* juga berlaku pada mata pelajaran Perencanaan dan Pengelolaan Perjalanan Wisata. Dengan demikian, penelitian ini memperluas bukti empiris mengenai efektivitas *Project-Based Learning* pada konteks pendidikan vokasi yang berorientasi pada penguasaan kompetensi kerja.

Selain mendukung penelitian mengenai *Project-Based Learning*, hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian Setiana & Rahayu, (2024) yang menyatakan bahwa TikTok merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan kreativitas, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini, TikTok tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian materi, tetapi sebagai media publikasi hasil proyek sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih autentik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran akan memberikan dampak yang lebih optimal apabila diintegrasikan dengan model pembelajaran yang menuntut siswa menghasilkan produk nyata.

Penelitian ini juga sejalan dengan Mahfiz et al., (2025) serta Fajriani & Hidayat, (2025) yang menjelaskan bahwa integrasi *Project-Based Learning* dengan TikTok mampu meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital peserta didik. Namun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena TikTok dimanfaatkan sebagai media publikasi konten promosi paket wisata yang berkaitan langsung dengan kompetensi keahlian siswa pada Program Usaha Layanan Pariwisata. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menunjukkan efektivitas penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran, tetapi juga memperlihatkan bagaimana media sosial dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan praktik promosi digital yang banyak diterapkan pada industri pariwisata saat ini.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa menghasilkan produk nyata sesuai dengan kompetensi keahlian yang dipelajari. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam mendorong pemanfaatan media digital sebagai bagian dari inovasi pembelajaran sekaligus memperkuat implementasi kurikulum yang berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21. Sementara itu, bagi pendidikan vokasi, penerapan *Project-Based Learning* yang diintegrasikan dengan TikTok dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan sekolah dengan tuntutan dunia industri, khususnya dalam bidang promosi digital pariwisata yang semakin berkembang.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* tanpa melibatkan kelas kontrol sehingga peningkatan hasil belajar belum dapat dibandingkan dengan model pembelajaran lain. Selain itu, jumlah sampel hanya melibatkan 35 siswa dari satu kelas pada satu sekolah sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas. Penelitian ini juga lebih berfokus pada pengukuran hasil belajar kognitif dan kualitas proyek, sehingga belum mengukur secara mendalam perkembangan kreativitas, kemampuan komunikasi, kolaborasi, maupun literasi digital menggunakan instrumen yang lebih spesifik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, serta mengembangkan instrumen pengukuran keterampilan abad ke-21 agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas integrasi *Project-Based Learning* dan TikTok dalam pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Project-Based Learning* (PjBL) yang diintegrasikan dengan TikTok dalam pembuatan konten promosi paket wisata berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI Usaha Layanan Pariwisata SMKN 1 Buduran Sidoarjo. Hal ini dibuktikan melalui hasil *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,001$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan *Project-Based Learning* dengan mengintegrasikan TikTok.

Penerapan *Project-Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penyelesaian proyek yang berkaitan dengan situasi nyata. Integrasi TikTok sebagai media publikasi hasil proyek turut meningkatkan motivasi, kreativitas, kemampuan komunikasi, serta keterampilan digital siswa dalam menghasilkan konten promosi paket wisata. Hal tersebut didukung oleh hasil penilaian proyek yang memperoleh nilai rata-rata 83,93, yang menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan produk pembelajaran dengan kategori baik.

Secara keseluruhan, penerapan *Project-Based Learning* yang diintegrasikan dengan TikTok terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, khususnya pada mata pelajaran Perencanaan dan Pengelolaan Perjalanan Wisata di Sekolah Menengah Kejuruan.

Saran

Guru pada Program Keahlian Usaha Layanan

Pariwisata disarankan untuk mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada proyek nyata dan memanfaatkan media digital yang banyak digunakan oleh peserta didik. Pendekatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kesiapan siswa dalam menghadapi kebutuhan industri pariwisata yang semakin mengandalkan promosi digital.

Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan tidak hanya mengukur hasil belajar kognitif, tetapi juga mengevaluasi pengaruh penerapan Project-Based Learning terhadap keterampilan komunikasi, kreativitas, kemampuan kolaborasi, serta kesiapan kerja siswa pada bidang pariwisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhilah, F., Husin, M., & Raddhin, R. F. (2023). The Effectiveness of Project-Based Learning (PjBL) on Learning Outcomes: A Meta-Analysis Using JASP. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 8(3), 327. <https://doi.org/10.26737/jipf.v8i3.3701>
- Fajriani, P., & Hidayat, R. (2025). Pengaruh Project Based Learning (PJBL) Berbasis Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd Kelas 4 Materi Keragaman Budaya. *Renjana Pendidikan Dasar*, 5(1), 67–75.
- Mahfiz, Z. C., Mahmudah, U., & Kurniawan, T. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berbasis Tik-Tok Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK Pada Mata Pelajaran PAI. *Prosina*.
- Setiana, S. M., & Rahayu, A. B. (2024). *Utilization of Social Media as Interactive Learning Media: Tiktok* (pp. 168–174). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-269-9_15
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.
- Tria Lestari, Andi Ali Kisai, & Nurkholis. (2023). Implementasi Model Project Based Learning Pada Hasil Belajar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(2), 100–112. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i2.2954>
- VOLTA, A. S., & FAJRIYATI NAHDIYAH, A. C. (2024). TRANSFORMASI PENDIDIKAN DI ERA 4.0: INTELEKTUALITAS GURU TERCIPTA KUALITAS SEKOLAH TERJAGA. *Jurnal Kepengawasan, Supervisi Dan Manajerial (JKSM)*, 1(4), 143–151. <https://doi.org/10.61116/jksm.v1i4.260>
- Yaldi, D., & Mareta, Y. (2022). Pemanfaatan Konten Digital dalam Upaya Peningkatan Promosi Pariwisata di Era 5.0 Society Utilization of Digital Content in Efforts to Increase Tourism Promotion in the Era 5.0 Society. *Journal of Community Engagement Research for Sustainability*, 2(6), 335–339. <https://doi.org/10.31258/cers.2.5.335-339>
- Zhang, T. (2020). A Brief Study on Short Video Platform and Education. 497(Iclahd), 543–547. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201215.494>