

PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA

Susi Lismen¹⁾, Syams Murni Jaya²⁾, Cici Yulihendri³⁾, Armiati⁴⁾, Dessi Susanti⁵⁾

¹Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Padang

email: susilismen14@gmail.com

email: syams.murni.jaya@gmail.com

email: ciciyuhen09@gmail.com

email: armiati@fe.unp.ac.id

email: dessisusanti@fe.unp.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 26 Februari 2023

Revisi, 1 April 2023

Diterima, 23 Agustus 2023

Publish, 15 September 2023

Kata Kunci :

Project Based Learning (PjBL)

Hasil belajar

Keaktifan Belajar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajarannya PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) dengan memperkenalkan pembelajaran berbasis proyek. Model yang digunakan dalam implementasi penelitian ini adalah model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh John Elliott. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI OTKP 2 SMK Negeri 3 Padang sebanyak 34 orang. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari dua sesi. Observasi, dokumentasi dan tes dilakukan dalam mengumpulkan datanya. Dalam menganalisis data digunakan metode deskriptif, komparatif dan kritis. Dari penelitian yang telah dilakukan di kelas menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI OTKP 2 SMK Negeri 3 Padang meningkat. Pada Siklus I rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 56,16 persen meningkat menjadi 73,47 persen pada Siklus II. Untuk hasil belajar pada Siklus I rata-rata 77,94 persen dan meningkat menjadi 82,53 persen pada Siklus II. Dari sini diperoleh kesimpulan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI OTKP 2 SMKN 3 Padang dapat lebih meningkat jika pembelajaran berbasis proyek diintegrasikan dengan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

This is an open access article under the CC BY-SA license



Corresponding Author:

Susi Lismen

Universitas Negeri Padang

email: susilismen14@gmail.com

1. PRODUCTION

Sebagai negara berkembang Indonesia belum terbebas dari permasalahan tingginya tingkat pengangguran. Pada kuartal III tahun 2020 jumlah pengangguran Indonesia mencapai sembilan juta orang (Karunia, 2020). Seiring dengan adanya pandemi Covid-19 angka ini ikut mengalami peningkatan (Santia, 2020). Kompleksitas berbagai hal dalam lingkungan bisnis saat ini telah mendorong 60% perusahaan mengalami kebangkrutan (Angraeni, 2020). Tingginya angka pengangguran dan minimnya lapangan pekerjaan membuat peluang kewirausahaan dapat dimanfaatkan. Selain itu, perkembangan pasar yang pesat juga dapat menjadi peluang dan

peningkatan jumlah wirausahawan di Indonesia (Dinisari, 2021).

Di jenjang pendidikan SMK sendiri setiap tahunnya banyak siswa yang lulus baik di negeri maupun swasta. Badan Pusat Statistik pada tahun 2021 mencatat tingkat pengangguran terbuka di dominasi oleh tamatan SMK (11,21%). Dominasi angka pengangguran yang tinggi dari lulusan SMK ini tidak bisa diabaikan begitu saja. Dari observasi melalui wawancara yang dilakukan kepada beberapa orang siswa, sebagian besar ketika ditanya rencana setelah lulus adalah ingin menjadi karyawan/pegawai. Fenomena ini adalah akibat dari rendahnya niat berwirausaha siswa (Indarti & Rosdiani, 2008).

Peningkatan niat berwirausaha siswa dapat dilakukan melalui pendidikan kewirausahaan. Bidang Pendidikan kewirausahaan merupakan salah satu bidang yang tumbuh cepat dan pesat secara global (Sirelkhathim & Gangi, 2020). Pendidikan kewirausahaan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam bidang bisnis dan manajemen serta meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir kreatif dan inovatif dan menciptakan lapangan pekerjaan bagi diri sendiri. Hal ini memang tidak mudah, untuk itu siswa harus di tempa dari awal untuk memiliki jiwa wirausaha, mental yang kuat dan semangat untuk berwirausaha agar mampu bersaing. Dalam hal ini pendidik diharapkan mampu untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran kewirausahaan yang bisa memancing siswa untuk berfikir kreatif dan inovatif.

Aktivitas merupakan bagian penting dalam proses belajar karena belajar berarti berbuat/melakukan sesuatu. Berbuat yang dimaksud disini adalah yang dapat merubah tingkah laku sehingga melakukan sebuah kegiatan. Kalau tidak melakukan aktivitas fisik baik mental maupun fisik, maka tidak akan ada belajar. Oleh karena itu aktivitas menjadi hal prinsip dan faktor yang sangat krusial pada proses belajar mengajar (Sardiman, 2009).

Menurut Nana Sudjana (2004: 61) keaktifan siswa bisa ditinjau melalui: (1) turut terlibat dalam melaksanakan tugasnya; (2) ikut serta pada penyelesaian kasus; (3) Jika tidak tahu duduk perkara yg dihadapinya, siswa mau bertanya kepada guru atau teman; (4) Berusaha mencari banyak sekali liputan yg dibutuhkan buat pemecahan kasus;(5) Melaksanakan diskusi grup sinkron menggunakan petunjuk pengajar;(6) Menilai kemampuan dirinya & output-output yg dicapainya; (7) Melatih diri dalam pemecahan soal atau kasus yg sejenis; (8) Dalam merampangkan tugas siswa menggunakan atau menerapkan ilmu yang diperoleh.

Diantara beberapa model pembelajaran yang ada, model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model yang bisa membantu siswa dalam mengembangkan kompetensinya terutama kemampuan untuk berpikir kreatif dan inovatif. Model ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, kerja tim, dan kolaborasi untuk mencapai keterampilan akademik pada tingkat tinggi atau taksonomi kreativitas yang dibutuhkan pada abad 21 (Burhan, 2018). Model pembelajaran berbasis project ini mengatur pembelajaran dengan menerapkannya ke dalam tindakan melalui sebuah proyek. Dimana project tersebut memberikan sebuah tugas yang kompleks yang dimulai dari sebuah pertanyaan atau permasalahan pada level berpikir tingkat tinggi. Hal ini akan mengarahkan siswa untuk dapat merancang rencana, menemukan solusi untuk masalah, membuat keputusan, menyelidiki, dan membuat siswa berkesempatan untuk bekerja secara mandiri dan menghasilkan produk (Jones, 1997), (Thomas, 2000).

Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) adalah praktik sosial di mana siswa disosialisasikan melalui serangkaian kegiatan kelompok yang melibatkan pembelajaran bahasa, konten, dan keterampilan secara simultan (Slater, Beckett, & Aufderhaar, 2006). Berikut karakteristik model pembelajaran PjBL: 1) Siswa membuat *layout* kerja dan mengambil keputusan; 2) Siswa diberi masalah yang solusinya tidak ditetapkan; 3) Siswa menyusun proses untuk mencapai hasil; 4) Tugas siswa adalah mencari dan mengikuti informasi; 5) Siswa melakukan evaluasi berkelanjutan; 6) Siswa secara terjadwal meninjau apa yang mereka lakukan; 7) Kemudian kualitas produk akhir diperiksa; 8) Lingkungan kelas dapat menumbuhkan resiliensi dan adaptabilitas (Trianto, 2014).

Tahapan penerapan model PjBL dapat digambarkan dalam diagram berikut (Maudi, 2016):



Gambar 1. Tahapan model pembelajaran *Project Based Learning*

Akinoglu (2008), Doppelt (2003) dan Yalcin et al (2009) menyatakan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan kinerja siswa dengan penciptaan produk melalui uji coba. Dalam PBL, siswa bisa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan diamati oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Psikomotor siswa bisa dinilai secara baik selama proses pembelajaran berlangsung (Glaser & Carson, 2005) dan juga guru wajib membantu peserta didik untuk memvisualisasikan sebuah konsep yang abstrak menjadi konsep yang nyata dan mudah mereka pahami (Pekbay & Kaptan, 2014).

Penerapan model PjBL diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan situasi pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Pada akhirnya, suasana ini dapat membantu siswa menyadari potensi dirinya secara utuh dan meningkatkan keaktifan dan hasil belajarnya.

Hasil belajar melambangkan kualitas kegiatan belajar yang telah dilakukan. Menurut pendapat Chase, Marks, Malkiewich, & Connolly, (2019) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan output yang dicapai siswa setelah melaksanakan proses belajar yang dapat dilihat melalui nilai tes yang diberikan guru setelah selesai memberikan materi pembelajaran. Selanjutnya (Berns, Isla-Montes, Palomo-Duarte, & Doderro, 2016) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa untuk menaikkan hasil belajar, guru diharakan memakai strategi pembelajaran yang cocok dan variatif dalam penyajian materi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Syukriah, 2020) kepada beberapa senior SMA di Banda Aceh mendapatkan hasil model PjBL yang dipadukan dengan PDEODE secara signifikan menaikkan hasil belajar pada ranah kognitif siswa.

Berdasarkan fenomena dan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMKN 3 Padang Pada Produk Kreatif dan Kewirausahaan”. Peneliti kemudian menetapkan apakah dengan mengimplementasikan model pembelajaran *project based* dapat membuat aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada kemampuan memperbaiki kondisi dunia nyata untuk mengubah kondisi menjadi lebih baik. Untuk membuat kualitas pembelajaran di kelas menjadi lebih baik, peneliti menggunakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memperbaiki permasalahan guru dan mencari solusi nyata atas permasalahan tersebut. Lokasi penelitian ini adalah di SMK Negeri 3 Padang. Peserta penelitian adalah siswa OTKP dan guru kelas XI. Kelas yang mengajarkan produk kreatif dan kewirausahaan yaitu Ibu Syams Murni Jaya, S.Pd.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengkaji perilaku belajar mengajar guru dan siswa serta hasil belajar siswa bidang produk kreatif dan kewirausahaan (CD.3.2-CD.3.6). Jika materi CD meliputi pemaparan peluang bisnis barang atau jasa, penerapan dokumen dalam manajemen bisnis, analisis kebutuhan sumber daya bisnis, analisis sistem layanan bisnis dan implementasi layanan bisnis.

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus dan dua sesi per siklus. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi dan tes. Data di analisa menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif dan analisis kritis. Meningkatnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI OTKP SMKN 3 Padang pada produk kreatif dan kewirausahaan merupakan indikator keaktifan dalam penelitian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Pra Siklus

Saat guru mata pelajaran menjelaskan materi siswa terlihat agak pasif dan hanya sedikit yang mencatat poin-poin materi yang disampaikan. Selain itu tingkat keaktifan dan semangat siswa juga relatif rendah dan harus ditingkatkan.

Sebelum adanya tindakan kelas, diketahui bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI OTKP 2 SMKN 3 Padang pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan masih tergolong rendah. Kurang efektifnya metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya menjadi dugaan penyebab hal tersebut. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, kualitas pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan harus ditingkatkan sehingga nantinya akan berdampak kepada peningkatan hasil belajar dan

aktivitas siswa. Hasil belajar siswa bisa di observasi dari perubahan perilaku siswa setelah melalui kegiatan belajar yang kemudian berlanjut secara dinamis dan berkesinambungan (Ahmad & Anni, 2009), (Kunandar, 2013).

b. Siklus I – Perencanaan Tindakan

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah menyatukan persepsi antara peneliti dengan guru mata pelajaran. Ini dilakukan agar adanya kesamaan pemahaman antara peneliti dengan observer saat pelaksanaan tindakan penelitian pada saat menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara di akhir siklus I atau setelah kegiatan pertemuan 2 selesai. Observasi dilakukan secara langsung pada saat proses PBM dilakukan, dimana tujuannya untuk melihat keaktifan peserta didik. Sedangkan wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait dengan tanggapan dari guru dan siswa dalam penerapan *Project Based Learning* yang telah dilakukan.

Pada siklus I hasil observasi memperlihatkan adanya peningkatan semangat belajar siswa. Dimana siswa sudah mulai belajar dengan aktif meskipun masih ada satu atau dua orang siswa yang terlihat mengobrol dengan teman disebelahnya. Tetapi secara keseluruhan suasana dalam kelas sudah mulai tampak berubah setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan model *Project Based Learning*.

Tabel 1. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada Pertemuan 1 - Siklus I

No	Indikator dan Perilaku siswa yang diamati	Ya	Tidak	%
1	Visual			
	Siswa memperhatikan Guru melakukan apersepsi dengan menggunakan video	25	10	71,43
2	Lisan			
	Siswa mengajukan pertanyaan ketika ada materi yang kurang jelas	8	27	22,86
	Siswa melakukan diskusi tentang cara menemukan peluang usaha bersama kelompok	16	19	45,71
	Menyampaikan kembali rencana usaha yang sudah disampaikan untuk diperbaiki dengan didiskusikan dengan secara berkelompok	15	20	42,86
3	Mendengarkan			
	Memperhatikan dan mendengarkan guru dan teman yang sedang menyampaikan pendapat	23	12	65,71
	Mendengarkan instruksi atau perintah yang diberikan guru serta menjalankannya	21	15	60,00
4	Menulis			
	Siswa mencatat materi yang diberikan oleh guru	25	10	71,43
5	Motorik			
	Mempraktekkan serta mensimulasikan cara pembuatan dokumen perencanaan usaha	10	25	28,57
6	Mental			
	Siswa menanggapi pertanyaan awal yang diberikan guru sebelum dimulainya diskusi kelompok	15	20	42,86
	Siswa dalam kelompok membuat keputusan terkait jenis usaha	10	25	28,57

	yang dipilih dan membentuk struktur usaha			
7	Emosional			
	Terlibat aktif dalam perencanaan proyek	11	24	31,43
Jumlah				511,43
Rata-rata				46,49

Tabel 2. Hasil Observasi aktivitas siswa pada Pertemuan 2 - Siklus I

No	Indikator Keaktifan dan Perilaku yang diamati	Ya	Tidak	%
1	Visual			
	Siswa memperhatikan Guru melakukan apersepsi dengan menggunakan video	30	5	85,71
2	Lisan			
	Siswa mengajukan pertanyaan ketika ada materi yang kurang jelas	15	20	42,86
	Siswa melakukan diskusi tentang cara menemukan peluang usaha bersama kelompok	25	10	71,43
	Menyampaikan kembali rencana usaha yang sudah disampaikan untuk diperbaiki dengan didiskusikan dengan secara berkelompok	22	13	62,86
3	Mendengarkan			
	Memperhatikan dan mendengarkan guru dan teman yang sedang menyampaikan pendapat	25	10	71,43
	Mendengarkan instruksi atau perintah yang diberikan guru serta menjalankannya	30	5	85,71
4	Menulis			
	Siswa mencatat materi yang diberikan oleh guru	25	10	71,43
5	Motorik			
	Mempraktekkan serta mensimulasikan cara pembuatan dokumen perencanaan usaha	20	15	57,14
6	Mental			
	Siswa menanggapi pertanyaan awal yang diberikan guru sebelum dimulainya diskusi kelompok	22	13	62,86
	Siswa dalam kelompok membuat keputusan terkait jenis usaha yang dipilih dan membentuk struktur usaha	15	20	42,86
7	Emosional			
	Terlibat aktif dalam perencanaan proyek	15	20	42,86
Jumlah				697,14
Rata-rata				63,38

Tabel 3. Rekapitulasi Persentase Rata-rata Hasil Observasi Keaktifan Siklus I

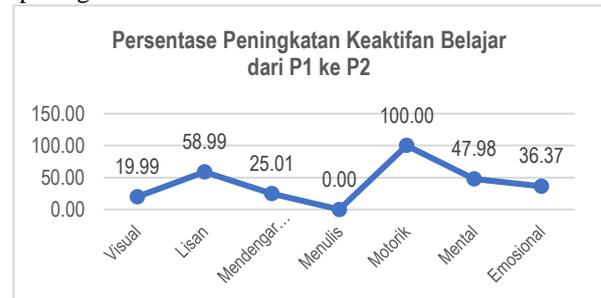
No	Indikator Keaktifan	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Persentase Kenaikan Keaktifan	Rata-rata Siklus
1	Visual	71,43	85,71	19,99	78,57
2	Lisan	37,14	59,05	58,99	48,10
3	Mendengarkan	62,85	78,57	25,01	70,71
4	Menulis	71,43	71,43	0,00	71,43
5	Motorik	28,57	57,14	100,00	42,86
6	Mental	35,72	52,86	47,98	44,29
7	Emosional	31,43	42,86	36,37	37,15
Jumlah Skor		338,57	447,62	32,21	393,10
Rata-rata keaktifan Siklus I		48,37	63,95	32,21	56,16

Keaktifan belajar peserta didik dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 bisa dilihat pencapaiannya pada grafik di bawah ini:



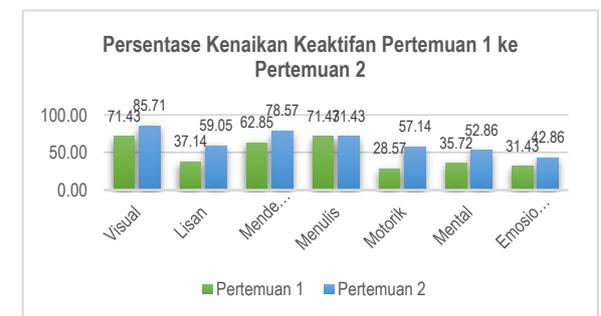
Gambar 2. Persentase peningkatan keaktifan belajar dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 pada siklus-I.

Hasil capaian kegiatan untuk semua indikator pada pengamatan keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 2. Kenaikan tiap indikator pada observasi keaktifan belajar

Kemudian dapat dilihat persentase kenaikan keaktifan pada pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 3. Perbandingan Tingkat Keaktifan Peserta Didik pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 (Siklus 1)

Berikut hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes berupa pengerjaan latihan pada lembar kerja proyek.



Gambar 4. Hasil Belajar Siswa Pada lembar kerja proyek di Siklus 1

Dari grafik di atas terlihat bahwa skor hasil belajar siswa yang dilengkapi dengan lembar tugas

proyek tidak berbeda. Dimana nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendah adalah 70. Dimana terdapat 7 siswa yang mendapat nilai 85 poin. Ada 8 siswa yang memperoleh 80 poin. 17 siswa memperoleh 75 poin dan ada 2 orang yang memperoleh 70 poin. Jadi rata-rata hasil belajar siswa pada Siklus I adalah 77,94.

c. Siklus ke- II

Siklus II dilaksanakan setelah kekurangan pada Siklus I diperbaiki. Pembelajaran mahasiswa jurusan produk kreatif dan kewirausahaan harus meningkat pada periode kedua ini hingga mencapai level awal yang telah ditentukan yaitu 80,00. Tabel di bawah ini memuat tugas belajar bagi siswa terkait produk kreatif dan kewirausahaan:

Tabel 4. Keaktifan Siswa Pada Pertemuan 1 – Siklus II

No	Indikator Keaktifan dan Perilaku yang diamati	Ya	Tidak	%
1	Visual			
	Siswa memperhatikan Guru melakukan apersepsi dengan menggunakan video	32	3	91,43
2	Lisan			
	Siswa mengajukan pertanyaan ketika ada materi yang kurang jelas	15	20	42,86
	Siswa melakukan diskusi tentang cara menemukan peluang usaha bersama kelompok	27	8	77,14
	Menyampaikan kembali rencana usaha yang sudah disampaikan untuk diperbaiki dengan didiskusikan dengan secara berkelompok	23	12	65,71
3	Mendengarkan			
	Memperhatikan dan mendengarkan guru dan teman yang sedang menyampaikan pendapat	26	9	74,29
	Mendengarkan instruksi atau perintah yang diberikan guru serta menjalankannya	30	5	85,71
4	Menulis			
	Siswa mencatat materi yang diberikan oleh guru	27	8	77,14
5	Motorik			
	Mempraktekkan serta mensimulasikan cara pembuatan dokumen perencanaan usaha	24	11	68,57
6	Mental			
	Siswa menanggapi pertanyaan awal yang diberikan guru sebelum dimulainya diskusi kelompok	23	12	65,71
	Siswa dalam kelompok membuat keputusan terkait jenis usaha yang dipilih dan membentuk struktur usaha	16	19	45,71
7	Emosional			
	Terlibat aktif dalam perencanaan proyek	15	20	42,86
	Jumlah			737,1
	Rata-rata			67,01

Tabel 5. Keaktifan Siswa Pada Pertemuan 2 – Siklus II

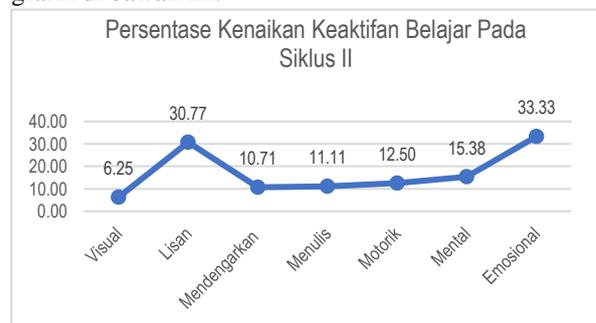
No	Indikator Keaktifan dan Perilaku yang diamati	Ya	Tidak	%
1	Visual			
	Siswa memperhatikan Guru melakukan apersepsi dengan menggunakan video	34	1	97,14
2	Lisan			
	Siswa mengajukan pertanyaan ketika ada materi yang kurang jelas	25	10	71,43

	Siswa melakukan diskusi tentang cara menemukan peluang usaha bersama kelompok	30	5	85,71
	Menyampaikan kembali rencana usaha yang sudah disampaikan untuk diperbaiki dengan didiskusikan dengan secara berkelompok	30	5	85,71
3	Mendengarkan			
	Memperhatikan dan mendengarkan guru dan teman yang sedang menyampaikan pendapat	28	7	80,00
	Mendengarkan instruksi atau perintah yang diberikan guru serta menjalankannya	34	1	97,14
4	Menulis			
	Siswa mencatat materi yang diberikan oleh guru	30	5	85,71
5	Motorik			
	Mempraktekkan serta mensimulasikan cara pembuatan dokumen perencanaan usaha	27	8	77,14
6	Mental			
	Siswa menanggapi pertanyaan awal yang diberikan guru sebelum dimulainya diskusi kelompok	25	10	71,43
	Siswa dalam kelompok membuat keputusan terkait jenis usaha yang dipilih dan membentuk struktur usaha	20	15	57,14
7	Emosional			
	Terlibat aktif dalam perencanaan proyek	20	15	57,14
	Jumlah			865,71
	Rata-rata			78,70

Tabel 6. Rekapitulasi Persentase Kenaikan Rata-rata Hasil Observasi Keaktifan Siklus II

No	Indikator Keaktifan	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Persentase Kenaikan Keaktifan	Rata-rata Siklus
1	Visual	91,43	97,14	94,29	94,29
2	Lisan	61,90	80,95	71,43	71,43
3	Mendengarkan	80,00	88,57	84,29	84,29
4	Menulis	77,14	85,71	81,43	81,43
5	Motorik	68,57	77,14	72,86	72,86
6	Mental	55,71	64,29	60,00	60,00
7	Emosional	42,86	57,14	50,00	50,00
	Jumlah Skor	477,62	550,95	120,06	514,29
	Rata-rata keaktifan Siklus I	68,23	78,71	17,15	73,47

Hasil belajar siswa dari Pertemuan 1 sampai Pertemuan 2 tercermin dari capaian mereka pada grafik di bawah ini:



Gambar 5. Persentase Kenaikan Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus II

Hasil belajar siswa dari Pertemuan 1 sampai Pertemuan 2 tercermin dari capaian mereka pada grafik di bawah ini:



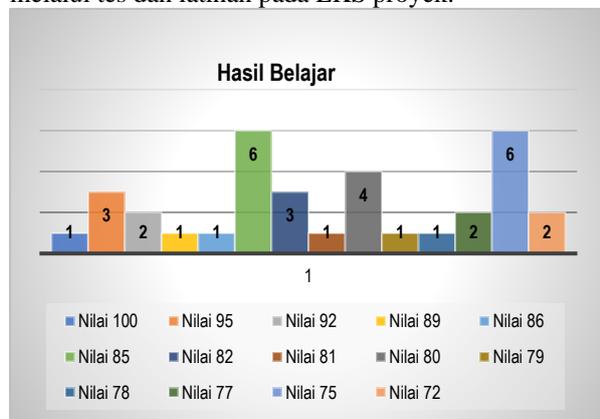
Gambar 6. Keaktifan Belajar Rata-rata Siswa pada Siklus II

Kemudian dapat dilihat persentase kenaikan keaktifan pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 7. Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pertemuan 1 ke Pertemuan 2 di Siklus II

Berikut adalah hasil belajar siswa yang dicapai melalui tes dan latihan pada LKS proyek.



Gambar 8. Hasil Belajar Siklus II

Dari diagram yang dipaparkan di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa berbeda-beda kaitannya dengan hasil belajar yang diselesaikan melalui LKS proyek. Dimana nilai tertinggi adalah 100 dan nilai yang terendah adalah 72. Dimana terdapat 1 siswa yang mendapat nilai 100 poin. Ada 3 siswa yang memperoleh 95 poin. Ada 2 siswa yang memperoleh 92 poin. Ada 1 orang mendapat 89. Ada 1 orang mendapat 86. Ada 6 orang mendapat 85. Ada 3 orang mendapat 82. Ada 1 orang mendapat 81. Ada 4 orang dengan skor 80. Ada 1 orang dengan skor 79. Ada 1 orang dengan skor 78. Ada 2 orang dengan skor 77. . Skor. Skor 75. 2 orang

mendapat nilai 72. Dengan demikian rata-rata hasil belajar siklus II adalah 82,53.

d. Perbandingan keaktifan belajar dan hasil belajar antara siklus I dan II

Dari analisis di atas dapat diketahui perbandingan keaktifan belajar dan hasil belajar pada siklus I dan II dimana dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Perbandingan keaktifan belajar siklus I dan siklus II

No	Indikator Keaktifan	Siklus I	Siklus II
1	Visual	78,57	94,29
2	Lisan	48,10	71,43
3	Mendengarkan	70,71	84,29
4	Menulis	71,43	81,43
5	Motorik	42,86	72,86
6	Mental	44,29	60,00
7	Emosional	37,15	50,00
Jumlah Skor		393,10	514,29
Rata-rata		56,16	73,47

Dimana belajar siswa meningkat dengan bantuan PjBL. Hal ini terlihat dari peningkatan setiap indikator yang ditetapkan. Dimana pada indikator visual yang awalnya 78,57 menjadi 94,29. Pada indikator lisan yang awalnya 48,10 menjadi 71,43. Pada indikator mendengarkan yang awalnya 70,71 menjadi 84,29. Pada indikator menulis yang awalnya 71,43 menjadi 81,43. Pada indikator motorik yang awalnya 42,86 menjadi 72,86. Pada indikator mental yang awalnya 44,29 menjadi 60,00. Pada indikator emosional yang awalnya 37,15 menjadi 50,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan PjBL dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI di OTKP 2 SMK Negeri 3 Padang pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Tabel 8. Perbandingan hasil belajar siswa siklus I dan siklus II

No	Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	85	100
2	Nilai Terendah	70	72
3	Rata-rata	77,94	82,53

Tabel di atas menunjukkan adanya perbedaan antara hasil belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II. Dimana pada siklus I nilai tertinggi sebesar 85 sementara pada siklus II sebesar 100. Nilai terendah pada siklus I sebesar 70 sedangkan pada siklus II sebesar 72. Rata-rata pada siklus I sebesar 77,94 dan pada siklus II sebesar 82,53. Dari analisis di atas diketahui hasil belajar siswa telah memenuhi syarat untuk melanjutkan pada siklus berikutnya. Dimana rata-rata hasil belajar siswa sudah telah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75,00. Sedangkan rata-rata lembar kerja proyek siklus pertama dan kedua adalah 80,22 dan target dasar keberhasilan siklus II adalah 80,00. Dari sini dapat disimpulkan bahwa tujuan tercapai.

2. Pembahasan

Di kelas XI SMK Negeri 3 Padang dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus selama 4 minggu. Pengamat melakukan observasi untuk setiap siklus yang masing-masingnya terdiri dari 2 kali pertemuan

pada setiap siklusnya. Bagian pembahasan ini menganalisis kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran berbasis proyek, antara lain:

a. Keaktifan siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan menggunakan model *Project Based Learning*

Keaktifan siswa pada pembelajaran di siklus I rata-rata dikategorikan kurang aktif. Hal ini salah satunya terlihat dari masih rendahnya keterlibatan siswa dalam merencanakan proyek. Selanjutnya pada siklus II terdapat peningkatan. Pada siklus II, siswa diamati lebih aktif dalam merencanakan proyek, memperhatikan guru, mendengarkan instruksi, dan mencatat materi yang diberikan oleh guru. Para siswa juga mulai aktif berdiskusi tentang peluang bisnis yang akan dipilih dan berani mempresentasikan rencana bisnisnya. Peningkatan aktivitas siswa pada Siklus II tercermin dari rata-rata keaktifan siswa sebesar 73,47. Rata-rata indikator keaktifan lebih tinggi dari rata-rata keaktifan siswa pada Siklus I sebesar 56,16. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata keaktifan setiap siklus mengalami peningkatan dan indikator keberhasilan keaktifan siswa pada siklus ke-2 telah tercapai. Artinya penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Kelas XI OTKP 2 SMK Negeri 3 Padang dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa.

Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek juga terlihat meningkat. Jumlah siswa yang mencapai nilai KKM (80) meningkat. Pada siklus I, tidak kurang dari 15 siswa dengan kredit KKM dinyatakan lulus dan 19 siswa yang tidak lulus. Pada siklus II jumlah siswa penerima KKM bertambah menjadi 22 orang dan siswa penerima KKM kurang dari 12 orang. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di dalam kelas, disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek meningkatkan hasil belajar kelas XI OTKP 2 SMK Negeri 3 Padang pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Guru harus mengetahui bagaimana memilih dan menganalisis model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan kepada siswa sebelum menyelesaikan proses pembelajaran. Hal ini penting dalam merencanakan pembelajaran, karena model yang dipilih oleh guru sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran dan juga terhadap hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keaktifan siswa karena model ini secara tidak langsung menuntut pembelajaran yang lebih aktif dari siswa.

Saat pembelajaran berlangsung keterampilan siswa dalam belajar akan dinilai oleh guru. Begitu juga kemampuan penguasaan materi dan kemampuan menganalisis masukan dan saran dari teman di dalam

kelompok. Selain itu kemampuan berkomunikasi dan menyampaikan pendapat juga dinilai selama proses diskusi dan presentasi berlangsung. Oleh karena itu, dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa keaktifan dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek.

4. KESIMPULAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama dua periode penelitian, peneliti menarik kesimpulan berikut:

- Penerapan model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI OTKP 2 SMK Negeri 3 Padang pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
- Penerapan model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI OTKP SMK Negeri 3 Padang pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

c. Saran

a. Saran untuk Guru

Dalam menerapkan model pembelajaran berbasis proyek, peran guru sangat diperlukan. Meskipun guru tidak berperan sentral dalam model ini, namun guru tetap diharapkan untuk mengikuti kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan agar pembelajaran berlangsung dengan baik.

b. Saran untuk Siswa

Siswa diharapkan untuk mempersiapkan diri dengan baik sebelum pelajaran dimulai. Persiapan yang dapat dilakukan siswa diantaranya adalah inisiatif untuk mencari informasi materi dari sumber-sumber yang ada terkait materi perencanaan usaha. Sumber tersebut bisa dari internet, dari senior, *social media* atau mengikuti komunitas wirausaha yang ada di Kota Padang.

c. Saran untuk Peneliti

Untuk menguji apakah model pembelajaran PjBL efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, maka peneliti perlu menerapkan penelitian perilaku kelas di mata pelajaran lain atau melakukan penelitian pada topik yang lebih luas.

5. REFERENSI

- Akinoglu, O., 2008. Assessment of the Inquiry Based Project Implementation Process in Science Education Upon Students' Point of Views.. *International Journal of Instruction*, 1 (1), pp. 2-12.
- Al-tabani, Trianto. (2014). *Mendesaian Model Pembelajaran Inovatic, Progresif dan Kontekstual*. Prenadamedia Group: Surabaya
- Anggraeni, R. (2020). *Aduh, 60% Perusahaan Bangkrut Negara Covid-19*. Okezone.Com
- Berns, A., Isla-Montes, J. L., Palomo-Duarte, M., & Doderio, J. M. (2016). Motivation, students' needs and learning outcomes: a hybrid game-

- based app for enhanced language learning. SpringerPlus, 5(1), 1–23
- Burhan M (2018) Analisis Penerapan Model Pembelajaran, Jakarta :Direktorat Pembina SMK
- Chase, C. C., Marks, J., Malkiewich, L. J., & Connolly, H. (2019). How teacher talk guidance during Invention activities shapes students' cognitive engagement and transfer. *International Journal of STEM Education*, 6(1).
- Dinisari, M. C. (2021). GoTo Bakal Dongkrak Jumlah Wirausaha di Indonesia. *Bisnis.Com*
- Fatima Sirelkhatim and Yagoub Gangi. 2015. *Entrepreneurship education: A systematic literature review of curricula contents and teaching method*. New York : Cogent Business & Management
- Jones, B. F., Rasmussen, C. M., & Moffitt, M. C. *Real-life problem solving: A collaborative approach to interdisciplinary learning*. (Washington, DC: American Psychological Association, 1997)
- Karunia, A. M. (2020) Pengangguran Tembus 9,77 Juta Orang, Ini Kata Menaker. *Kompas.Com*.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik: Suatu Pendekatan Praktis Disertai Contoh*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mali, Yustinus Calvin Gai. 2016. *PROJECT-BASED LEARNING IN INDONESIAN EFL CLASSROOMS: FROM THEORY TO PRACTICE*. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 3 (1), 2016, 89-105.
- Nadea Maudi, Implementasi Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa, *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* Volum 1 Nomor 1 bulan Maret 2016, p-ISSN: 2477-5967 e-ISSN: 2477-8443:41
- Nana Sudjana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Nurul Indarti, & Rokhima Rostiani. (2008). Intensi Kewirausahaan Mahasiswa : Studi perbandingan antara Indonesia, Jepang, dan Norwegia . *Jurnal Ekonomika dan Bisnis Indonesia* 23 No 4 .
- Pekbay, C. & Kaptan, F., 2014. Improvement of preservice science teachers' awareness on the effectiveness of laboratory method in science education: A qualitative study.. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, Vol.2, pp. 1-11.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina, Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press
- Santia, T. (2020). Menaker: Jumlah Pengangguran Naik jadi 9,7 Juta Orang Akibat Pandemi Covid-19. *Liputan6.Com*.
- Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Slater, T., Beckett, G.H., & Aufderhaar, C. (2006). *Assessing projects as second language and content learning*. In Beckett, G.H., & Miller, P.C. (Eds.). *Project-based second and foreign language education: Past, present, and future*. Greenwich: Information Age Publishing.
- Syukriah, S, C Nurmaliah and A Abdullah. 2020. The implementation of project-based learning model to improve students' learning outcomes. : *Journal of Physics*
- Thomas, J. W. "A review of research on Project-based learning". 2000.
- Thomas, J. W., Mergendoller, J. R., and Michaelson, A. *Project-based learning: A handbook for middle and high school teachers*. (Novato, CA: The Buck Institute for Education, 1999)..