

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (*PROJECT BASED LEARNING*) DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII BDP 1 PADA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK NEGERI 4 BANDAR LAMPUNG T.P 2019/2020

Amelia Vidyastuti

(SMKN 4 Bandar Lampung, Lampung, Indonesia)

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan aktivitas belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik melalui model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), (2) penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bandar Lampung dengan subyek penelitian adalah peserta didik kelas XII BDP 1. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam 4 langkah kegiatan, meliputi kegiatan perencanaan, melakukan tindakan, observasi, dan refleksi. Selanjutnya pada siklus kedua jenis kegiatan yang dilaksanakan bersama guru mitra adalah memperbaiki rencana, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan adalah perangkat tes, lembar observasi, dan catatan lapangan yang digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik dan kinerja guru. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dapat membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran, hal ini juga terlihat dari penilaian aktivitas peserta didik yang semakin meningkat dari siklus 1 hingga siklus 2, diakhir siklus 2 aktivitas belajar peserta didik mencapai 85%, (2) hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) menunjukkan kemajuan yang berarti, secara keseluruhan peserta didik yang telah mencapai skor ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sebanyak 26 orang atau sekitar 89,66% dengan nilai rata-rata mencapai 80. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci : Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), Aktivitas belajar, Hasil belajar, Produk Kreatif dan Kewirausahaan

1. Pendahuluan

SMK menjadi salah satu prioritas pemerintah dalam menghadapi lulusan yang memiliki kompetensi yang dibutuhkan oleh dunia kerja. Akhirnya, semakin banyak lulusan SMK berakibat pada timbulnya persaingan kerja yang semakin ketat. Salah satu usaha yang dipandang jauh lebih kompetitif dan produktif dengan menghadirkan jiwa wirausahawan. Dengan berwirausaha kita dapat menyalurkan semua kemampuan yang dimiliki dalam bentuk kegiatan berwirausaha. Beralasan masalah tersebut maka mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dihadirkan dalam mata pelajaran wajib yang harus dipelajari di SMK.

Namun yang menjadi kendala saat ini adalah mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan ini merupakan pelajaran yang masih dianggap sebagai pelajaran ini tidak begitu penting. Padahal mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan ini merupakan pelajaran yang penting karena peserta didik dapat mengeksplorasi dirinya menjadi manusia-manusia Indonesia yang kreatif, inovatif dan mandiri sehingga dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar yang menyenangkan sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang dilakukan oleh guru mengedepankan pendekatan belajar aktif berbasis proyek (*project based learning*), yaitu model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran (Permendikbud, 2014:20). Melalui kegiatan belajar secara kolaborasi (bekerja sama) diharapkan peserta didik akan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif terutama untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas XII BDP 1 Pada Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Di SMK Negeri 4 Bandar Lampung T.P 2019/2020”.

Agar penelitian dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan secara optimal, maka perlu adanya pembatasan masalah bagi persoalan yang akan diteliti menjadi jelas dan kesalahpahaman dapat dihindari. Dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup dan faktor masalah yang diteliti sebagai obyek penelitian dan subyek penelitian. Obyek penelitian ini adalah aspek-aspek dari subyek penelitian yang menjadi sarana penelitian, meliputi aktivitas belajar, hasil belajar, dan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Sedangkan subyek penelitian ini adalah semua peserta didik kelas XII BDP 1 T.P 2019/2020, yang keseluruhannya berjumlah 29 peserta didik.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah: (1) untuk meningkatkan aktivitas belajar pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), (2) untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

2. Tinjauan Pustaka

a. *Project Based Learning*

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek tertentu. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran (Permendikbud, 2014:20). Hal yang sama diungkapkan Baker, Trygg, & Otto (Fadli, 2014) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Wena (2011: 65) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis proyek ini tidak hanya mengkaji hubungan antara informasi dan praktek, tetapi juga memotivasi peserta didik untuk merefleksi apa yang mereka pelajari dalam pembelajaran dalam sebuah proyek nyata. Sedangkan Hasnawati (2015), menyatakan bahwa model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

b. *Aktivitas Belajar*

Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan peserta didik) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar (Sardiman, 2011: 93). Sedangkan menurut Hamalik (2013 : 90) aktivitas

belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman dan keterampilan serta perilaku lainnya termasuk sikap dan nilai. Aktifnya siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar.

c. Hasil Belajar

Pengertian tentang hasil belajar secara umum Kent et al., (2016: 38) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal yaitu siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode, serta dukungan lingkungan keluarga (Degest; 2018).

d. Produk Kreatif Dan Kewirausahaan

Mengacu pada kurikulum 2013 revisi yang telah dijabarkan terdapat tiga hal pokok pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang mengandung unsur kreativitas dan inovasi yaitu memunculkan ide kreatif usaha produk barang/jasa dalam hal ini berupa resep produk, kemasan, dan media promosi untuk pemasaran produk. Secara lebih rinci Tati Setiawati dan Karpin (2018: 9) menyebutkan tujuan mengapa peserta didik SMK perlu belajar PKK, diantaranya:

- 1) Mengasah keterampilan para peserta didik dengan membuat dan menciptakan produk yang sesuai dengan minat dan daya beli.
- 2) Meningkatkan daya inovasi dan kreatifitas peserta didik melalui pembuatan berbagai produk.
- 3) Membudayakan semangat, sikap, perilaku dan kemampuan berwirausaha peserta didik.
- 4) Mewujudkan kemandirian peserta didik untuk menghasilkan kemajuan melalui pembuatan produk kreatif.
- 5) Menciptakan iklim belajar, bekerja, berkarya dan berpartisipasi dalam pembelajaran yang menyenangkan.

e. Penelitian Yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti antara lain sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Peneliti yang pernah melakukan penelitian sebelumnya antara lain dilakukan oleh Rezeki, R.D, Nurhayati, N.D & Mulyani, S (2015). Hasil penelitian menunjukkan metode *Project Based Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Maula Danawuri (2015) yang berjudul “Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X SMK Negeri 2 Singosari”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X RPL 2 SMK Negeri 2 Singosari pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.

3. Metodologi

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Model rancangan penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model rancangan yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Penelitian tindakan kelas ini diadakan di SMK Negeri 4 Bandar Lampung pada kelas XII

BDP 1. Pada siklus 1 penelitian ini membahas pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada KD 3.8 Menghitung Harga Pokok Produksi dan KD 4.8 Menentukan BEP dan Keuntungan Usaha. Sedangkan untuk siklus 2 pembahasan dalam penelitian ini adalah KD 3.9 Menganalisis Pemasaran Produk dan KD 4.9 Melakukan Pemasaran Produk, dengan alokasi waktu 56 jam pelajaran yang dibagi dalam 7 kali pertemuan dan setiap pertemuan dilakukan selama 8 jam pelajaran @45 menit. Penelitian ini dilaksanakan pada awal tahun ajaran 2019/2020, yaitu pada bulan Juni – Oktober 2019. Yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah: (1) peserta didik, (2) guru, (3) rekan guru sejawat. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini berlangsung selama dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dan observasi atau pengamatan yang kemudian akan dilanjutkan dengan refleksi sebagai acuan pada siklus berikutnya. Teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah produk yang dihasilkan/hasil proyek, tes, dan observasi..

b. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini didapat dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan dari setiap siklus yang terjadi akan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi, baik dalam hal hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik dalam belajar, serta penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil produk yang dihasilkan peserta didik dan tes formatif sebagai gambaran mengenai tingkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Data ini berbentuk nilai-nilai hasil proyek dan hasil evaluasi tes tertulis peserta didik.

4. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil

Hasil belajar peserta didik pada siklus 1 dari hasil tes siklus 1 peserta didik kelas XII BDP 1 SMK Negeri 4 Bandar Lampung yang telah mencapai skor ketuntasan minimal sebanyak 18 orang atau sekitar 62,07% dengan nilai rata-rata 72,24 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 45. Hasil belajar peserta didik pada siklus 2 berdasarkan dari hasil tes siklus 2 peserta didik kelas XII BDP 1 SMK Negeri 4 Bandar Lampung yang telah mencapai skor ketuntasan minimal sebanyak 25 orang atau sekitar 86,21% dengan nilai rata-rata 80 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50.

b. Pembahasan

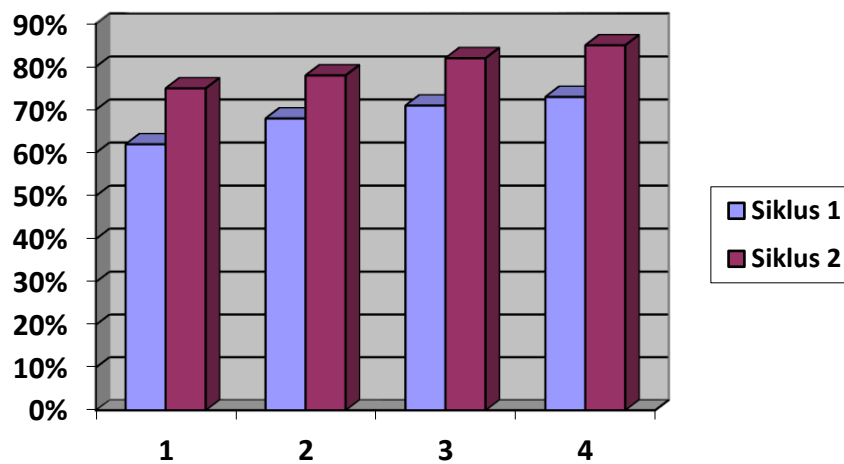
Berdasarkan pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, dari siklus 1 dan siklus 2, beberapa analisis yang dilakukan peneliti berdasarkan pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar melalui model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) pada peserta didik kelas XII BDP 1 SMK Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020 adalah sebagai berikut:

- 1) Perencanaan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) disusun bersama antara peneliti dengan observer setiap akan melakukan siklus berdasarkan pada rencana awal. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan perlakuan yang sama yang terdiri dari 4 komponen penelitian tindakan kelas (perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik yang dalam hal ini peserta didik harus secara aktif membangun pemahamannya dan guru hanya sekedar membantu menyediakan sarana agar proses pembelajaran berjalan baik.
- 2) Berdasarkan hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran, ternyata pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) mendapat tanggapan yang positif dari peserta didik. Proses pembelajaran berlangsung aktif dan menyenangkan, guru dan peserta didik tampak lebih

bersemangat melaksanakan setiap proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel perbandingan aktivitas belajar peserta didik berikut:

Tabel Perbandingan Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus 1 dan 2

Siklus 1			Siklus 2		
	Jumlah Peserta Didik Aktif	Nilai Aktivitas (%)		Jumlah Peserta Didik Aktif	Nilai Aktivitas (%)
Pertemuan 1	16	62%	Pertemuan 1	29	75%
Pertemuan 2	22	68%	Pertemuan 2	29	78%
Pertemuan 3	27	71%	Pertemuan 3	29	82%
Pertemuan 4	27	73%	Pertemuan 4	29	85%

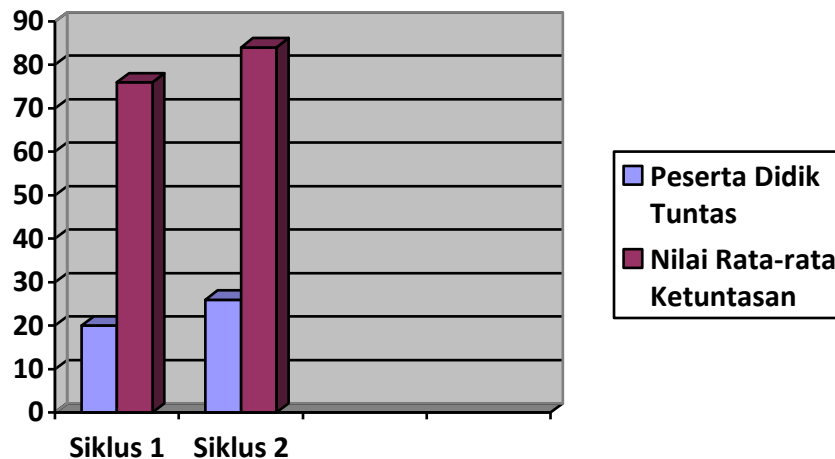


Gambar Diagram Perbandingan Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus 1 dan 2

- 3) Dari tiap siklus yang dilaksanakan, diketahui peserta didik memiliki kemajuan yang berarti terhadap hasil belajar baik secara individu maupun secara kelompok dengan membandingkan tes pada siklus 1 dan tes pada siklus 2, ternyata menunjukkan adanya kemajuan perbaikan hasil tes yaitu meningkatnya perolehan nilai hasil belajar peserta didik setiap kali tes dilakukan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel perbandingan hasil belajar peserta didik berikut:

Tabel Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1 dan 2

	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah Peserta Didik Tuntas	20	26
Persentase Peserta Didik Tuntas	68,97%	90%
Nilai Rata-rata Ketuntasan	76	84



Gambar Diagram Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1 dan 2

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan untuk menjawab rumusan masalah dapat ditarik kesimpulan, bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan model pembelajaran model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang peserta didik bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri dan puncaknya menghasilkan produk karya yang bernilai realistik, sehingga kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik akan tergali secara maksimal. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Hal ini didasarkan pada beberapa temuan, yaitu:

- 1) Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dapat membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, aktif dalam mengikuti pelajaran, memperhatikan penjelasan guru, berani mengemukakan pendapat, antusias mengerjakan tugas yang diberikan, berani menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok, tidak saling mengejek antar sesama teman, antusias pada saat mengerjakan proyek yang diberikan, lebih kreatif dalam memberikan ide-ide atau masukan dalam setiap tugas yang diberikan di dalam proses pembelajaran. Hal ini juga terlihat dari aktivitas peserta didik yang semakin meningkat dari siklus 1 dan siklus 2.
- 2) Hasil belajar pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik melalui penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) menunjukkan kemajuan yang berarti, hal ini dapat terlihat dari perbandingan hasil tes pada siklus 1 dengan tes pada siklus 2 yaitu meningkatnya perolehan hasil tes pada kelas XII BDP 1 SMK Negeri 4 Bandar Lampung, dimana pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik telah memperoleh nilai sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Di akhir siklus 2 secara keseluruhan peserta didik yang telah mencapai skor ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sebanyak 26 orang atau sekitar 89,66%.

6. Referensi

- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Penerbit Rineka Cipta.
- Danawuri, Maula. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X SMK Negeri 2 Singosari*. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika. Universitas Negeri Malang.



- Degest. (2018). *Pengertian Hasil Belajar Menurut Ahli*.
<https://www.guruberbagi.net/2018/12/pengertian-hasil-belajar-menurut-ahli.html>
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Penerbit Bumi Aksara.
- Hasnawati, (2015), *Pendekatan Contextual Teaching And Learning Hubungannya Dengan Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan dan Ekonomi, 3(1), 3.
- Kemendikbud. (2014). *Prakarya dan Kewirausahaan Kelas XI (Buku Guru)*.
- Kemendikbud. (2016). *Hand Out Pendampingan Implementasi Kurikulum 2013 SMK Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan*.
- Sardiman, AM. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Penerbit PT Raja Grafindo.
- Setiawati, T., & Karpin. (2018). *Modul 6 (Produk Kreatif dan Kewirausahaan)*.
- Wena, Meda. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Penerbit Bumi Aksara