



Pengaruh Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Mandau

Enawisnat¹, Ambiyar², Nizwardi Jalinus³, Waskito⁴
Program Studi Pendidikan Teknik dan Kejuruan, Universitas Negeri Padang,
Indonesia¹²³⁴
email: enawisnatijhoena@gmail.com,

Received: 21 Juny 2022; Revised: 14 July 2022; Accepted: 20 August 2022
DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.1785-1794.2022>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa XI Teknik Pengelasan SMK Negeri 1 pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan menggunakan model Project Based Learning. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa XI Teknik Pengelasan SMK Negeri 1 Mandau pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Data penelitian dikumpulkan dengan observasi untuk aktivitas belajar dan pengamatan langsung menggunakan penilaian proyek untuk hasil belajar. Subjek penelitian berjumlah 29 orang. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan teknik persentase. Hasil penelitian belajar siswa meningkat dari 83% tuntas dan 17% tidak tuntas pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Untuk aktivitas belajar terjadi peningkatan dari 79,31% pada siklus I meningkat menjadi 85,79% pada siklus II.

Kata Kunci: Project Based Learning, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to improve learning activities and student learning outcomes of XI Welding Engineering SMK Negeri 1 students in the subjects of Creative Products and Entrepreneurship by using the Project Based Learning model. This classroom Action Research was carried out in two cycles. The research subjects were students of XI Welding Engineering at SMK Negeri 1 Mandau in the subjects of Creative Products and Entrepreneurship. Research data were collected by observation for learning activities and direct observation using project assessments for learning outcomes. The research subjects were 29 people. The data collected were analyzed by the percentage technique. The results of student learning research increased from 83% complete and 17% incomplete in the first cycle to 100% in the second cycle. For learning activities, there was an increase from 79.31% in the first cycle to 85.79% in the second cycle.

Keywords: Project Based Learning, Learning Activities, Learning Outcomes

Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen penting bagi kelangsungan pembangunan bangsa. Melalui pendidikan diharapkan suatu bangsa dapat mengikuti perkembangan dalam bidang sains dan teknologi (Etistika Yuni Wijaya et al., 2016). Pendidikan merupakan



investasi besar pada sumber daya manusia jangka panjang yang bernilai untuk kepentingan masa depan (Irawan, 2021). Oleh karena itu, hampir seluruh negara di dunia menempatkan variable pendidikan sebagai sesuatu yang penting dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Begitu juga Indonesia menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang utama. Hal ini dapat dilihat dari isi pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Upaya menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu berkompetisi dapat dihasilkan oleh pendidikan yang berkualitas (H Kara, 2014). Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan membina potensi sumber daya melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi agar memiliki guru yang menguasai ketrampilan dasar dalam proses pembelajaran (Harta, 2019).

Guru memiliki andil besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Kecermatan dan kemampuan guru dalam menentukan dan menerapkan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan iklim pembelajaran akan memengaruhi pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa dan keantusiasan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar (Ifianti & Fitriani, 2022). Karakteristik metode yang memiliki kelebihan dan kekurangan menuntut guru untuk mampu menggunakan metode pengajaran yang bervariasi. Perhatian guru diarahkan pada pemahaman bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan metode pengajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam pembelajaran adalah guru harus memperkenalkan dan mengakrabkan siswa dengan model pembelajaran yang lebih relevan dan lebih disenangi oleh siswa.

Kegiatan Belajar Mengajar adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan, kegiatan pendidikan di dalam lingkungan sekolah dengan kegiatan pendidikan yang dilakukan di luar lingkungan sekolah. Kegiatan Belajar Mengajar selama ini hanya kegiatan satu arah saja yaitu penuangan informasi dari guru ke siswa. Kegiatan Belajar Mengajar harus dirubah yaitu dengan melibatkan siswa secara aktif dalam membangun gagasan/pengetahuannya masing-masing dan dilaksanakan tidak hanya disekolah saja, tetapi bisa di lingkungan sekolah, di perpustakaan, di laboratorium, atau di tempat-tempat lain (Suardinata, n.d.).

Suatu realita sehari-hari, di dalam suatu ruang kelas ketika sesi Kegiatan Belajar-Mengajar (KBM) berlangsung, nampak beberapa atau sebagian besar siswa belum belajar sewaktu guru mengajar. Selama KBM guru belum memberdayakan seluruh potensi dirinya sehingga sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran lanjutan. Beberapa siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Siswa baru mampu mempelajari fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan, mereka belum dapat menggunakan dan menerapkannya secara efektif dalam pemecahan masalah sehari-hari yang kontekstual.

Siswa belum mampu menguasai pelajaran sampai pada tingkat pemahaman diduga disebabkan metode mengajar/model pembelajaran yang diterapkan guru di kelas belum efektif dan efisien, sehingga waktu yang digunakan banyak yang terbuang dan tidak bermanfaat, penggunaan alat/sumber belajar belum tepat, pengorganisasian kelas yang belum efektif dan juga teknik penilaian yang tidak bisa mengukur dengan tepat.



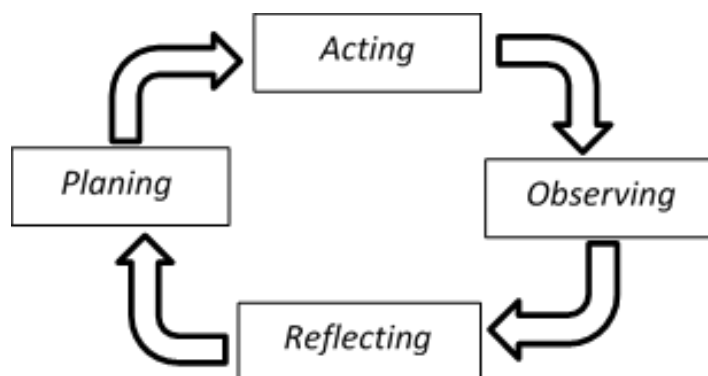
Guru masih banyak menggunakan model-model pembelajaran tradisional yang monoton dan tidak membangkitkan aktivitas dan kreatifitas siswa (Sucidamayanti, 2017).

Metode

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitan tindakan (*Action Research*) berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas dalam arti luas. Suharsimi Arikunto (2012) memandang Penelitian Tindakan Kelas sebagai bentuk penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga penelitian harus menyangkut upaya guru dalam bentuk proses pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas, selain bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, juga untuk meningkatkan kinerja guru dan dosen dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, PTK bukan hanya bertujuan untuk mengungkapkan penyebab dari berbagai permasalahan yang dihadapi, tetapi yang lebih penting adalah memberikan pemecahan berupa tindakan untuk mengatasi masalah.

Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah yang ada dalam proses pembelajaran dan upaya meningkatkan proses pembelajaran serta upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Implementasi model pembelajaran PjBL untuk pembelajaran PKK di SMK dilaksanakan menggunakan desain penelitian *Action Research* dengan pola menurut model Lewin.



Gambar 1. Desain penelitian *Action Research* model Lewin

Keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali ke langkah semula. Jadi, satu siklus adalah dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, secara utuh keempat langkah di atas terurai sebagai berikut (Arikunto, 2012).

Dalam kajian ini desain model pembelajaran PjBL diintegrasikan dalam bentuk RPP yang akan digunakan untuk pembelajaran PKK. Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah merencanakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada saat pelaksanaan pembelajaran. Mempersiapkan silabus, RPP, instrument penilaian dan media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan desain model pembelajaran PjBL.

Pada tahap ini merupakan tahap implementasi RPP memuat tentang model pembelajaran PjBL (Project Based Learning) dalam kegiatan belajar mengajar yang telah divalidasi oleh pakar. Implementasi model pembelajaran PjBL yang didapatkan dari rata-



rata nilai pre-test dan post-test dan dari catatan aktivitas siswa dan aktivitas guru saat menggunakan model pembelajaran PjBL.

Tahapan pengamatan (Observing) dari penelitian tindakan adalah memantau kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, mengamati masing-masing aktivitas siswa dan aktivitas guru dengan bantuan observer, dan mengevaluasi hasil belajar siswa dan aktivitas siswa. Pengamatan sebenarnya berjalan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dalam tahap ini dicatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Hasil catatan tersebut dipakai sebagai bahan dalam analisis dan untuk keperluan refleksi.

Tahapan refleksi (Reflecting) dari penelitian tindakan adalah untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi merefleksikan catatan observer, menganalisis hasil belajar siswa, mencatat kelemahan-kelemahan yang ada dalam implementasi model pembelajaran PjBL, untuk dilakukan perbaikan dan pelaksanaan siklus kedua hingga mencapai hasil yang diharapkan (valid). Tahapan-tahapan pada penelitian tindakan membentuk satu siklus, dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi ulang berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus sebelumnya. Pada siklus berikutnya, perencanaan direvisi dengan modifikasi dalam bentuk kegiatan yang berbeda yang bersifat spesifik, agar terjadi perbaikan. Pada tahap tindakan siklus kedua hal itu dilakukan. Pelaksanaannya dicatat untuk melihat pengaruhnya terhadap perilaku siswa.

Hasil dan pembahasan

Hasil penelitian

Hasil penelitian diuraikan dalam beberapa tahapan yang dijelaskan dalam penjabaran tiap siklus.

A. Siklus I

Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Penelitian tindakan yang dilakukan ini terdiri atas perencanaan, melaksanakan tindakan, observasi dan refleksi seperti yang diuraikan di bawah ini:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam penelitian yang meliputi perangkat pembelajaran yaitu: Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Jobsheet, bahan ajar, media pembelajaran dan rancangan proyek yang sudah disesuaikan dengan rencana tindakan. Selanjutnya peneliti menyiapkan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi untuk mengukur aktivitas belajar siswa dan lembar penilaian proyek untuk mengukur hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan. Materi pelajaran pada siklus I adalah kompetensi dasar membuat prototype produk barang/jasa. Materi ini ditargetkan tuntas selama siklus I.

3. Observasi



Data aktivitas belajar dikumpulkan dengan pengamatan aktivitas belajar menggunakan instrumen observasi aktivitas belajar. Instrumen aktivitas belajar terdiri dari 18 item pengamatan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat lampiran 22. Item pengamatan dari aktivitas menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2012:101) yang terdiri dari aktivitas yaitu: Visual activities, Oral activities, Listening activities, Writing activities, Drawing activities, Motor activities, Mental activities, Emotional activities. Pengambilan data aktivitas dilakukan selama 3 kali pertemuan dari tahap I perencanaan, tahap II pelaksanaan dan tahap III pelaporan. Observer yang ditunjuk akan mengamati aktivitas belajar siswa selama siklus I berlangsung (3 kali pertemuan). Untuk penskoran aktivitas belajar menggunakan skala likert dengan nilai 1 – 5.

4. Refleksi

a. Aktivitas Belajar

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer selama siklus I berjalan, maka didapatkan data persentase rata-rata aktivitas belajar 79,31%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sudah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Kalau dikategorikan persentase rata-rata aktivitas belajar siswa masuk kategori sedang. Walaupun demikian, tentu saja masih banyak yang perlu diperhatikan dan diperbaiki sebelum masuk siklus II. Untuk rencana perbaikan tindakan pada siklus II, dilakukan diskusi bersama observer dan siswa. Kelemahan-kelemahan yang terjadi sesuai dengan pengamatan observer, diperbaiki pada siklus II.

b. Hasil Belajar

Setelah berakhirnya siklus I, maka dilakukan refleksi hasil belajardengan melibatkan siswa dan guru observer. Nilai hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I disampaikan secara terbuka kepada siswa dengan harapan ada umpan balik dari siswa. Hasil belajar menunjukkan ada siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas sebanyak 5 orang dengan persentase 17%, sedangkan siswa yang sudah menguasai pembelajaran sebesar 24 orang dengan persentase 83%. Analisa data hasil belajar siklus I dapat dilihat pada lampiran 16. Berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan antara guru, siswa dan observer, maka ditemukan masalah ketika mengerjakan proyek. Masalah yang siswa dalam menyelesaikan proyek terletak pada bagian perencanaan.

B. Siklus II

Berdasarkan refleksi siklus I maka dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II. Proses tindakan yang dilakukan pada siklus II ini sama dengan siklus I yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Perbaikan tindakan yang direncanakan pada siklus II antara lain:

- a. Menyiapkan modul yang berkaitan dengan perencanaan Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang terkait dengan rancangan proyek jemuran kain.
- b. Menyiapkan contoh-contoh model gambar perencanaan Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
- c. Memberikan penugasan kepada siswa untuk mencari bahan perencanaan Produk Kreatif dan Kewirausahaan melalui internet dan sumber lain yang terkait dengan perencanaan Produk Kreatif dan Kewirausahaan



- d. Membimbing siswa lebih intensif dalam menggunakan alat ukur, supaya mereka menguasai cara menyelesaikan produk.
- e. Menugaskan siswa mencari pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kehidupan nyata di lapangan tentang pembuatan produk, supaya bisa dibahas bersama ketika sesi diskusi.

1. Perencanaan

Pada perencanaan ini peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan berdasarkan refleksi yang meliputi perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berdasarkan rencana tindakan pada siklus II, jobsheet, bahan ajar, media pembelajaran dan rancangan proyek yang sudah disesuaikan dengan rencana tindakan pada siklus II. Selanjutnya peneliti menyiapkan instrument yang akan digunakan dalam penelitian iniyang sama dengan siklus I meliputi lembar observasi untuk mengukur aktivitas belajar siswa dan lembar penilaian proyek untuk mengukur hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan.

3. Observasi

Teknik pengumpulan data aktivitas belajar pada siklus II sama dengan siklus II yaitu dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa. Selama siklus II berlangsung yang dimulai dari perencanaan sampai laporan, observer yang ditunjuk melakukan pengamatan aktivitas belajar siswa. Untuk mengetahui apakah pembelajaran yang dilakukan guru sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek, maka observer juga mengamati aktivitas guru dengan menggunakan instrument pengamatan aktivitas guru yang telah disiapkan. Hal ini dilakukan untuk melakukan refleksi terhadap aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran berbasis proyek. Pengamatan aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi aktivitas belajar terdiri dari 18 item pengamatan seperti yang dilakukan pada siklus I. Pengambilan data aktivitas dilakukan selama 3 kali pertemuan mulai dari tahap I perencanaan, tahap II pelaksanaan dan tahap III pelaporan. Untuk penskoran aktivitas belajar menggunakan skala likert dengan nilai 1 – 5.

4. Refleksi

a. Aktivitas Belajar

Berdasarkan pengamatan aktivitas belajar yang dilakukan observer selama siklus II berjalan, ditemukan terjadi peningkatan aktivitas belajar dari siklus I. Pada siklus I rata-rata aktivitas belajar 79,31%, sedangkan pada siklus II 85,79%. Telah terjadi peningkatan aktivitas belajar sebesar 6,48%. Berdasarkan pengolahan skor aktivitas belajar pada siklus II, tidak ditemukan aktivitas yang memperoleh persentase di bawah 77%. Delapan belas aktivitas yang diamati semuanya memperoleh persentase sedang ke atas. Artinya semua aktivitas sudah masuk kategori yang diharapkan yaitu memperoleh nilai persentase minimal baik. Apabila aktivitas belajar sudah baik, maka tidak perlu lagi dilanjutkan ke siklus III. Pemberian tindakan cukup dilakukan sampai pada siklus II saja.

b. Hasil Belajar

Berdasarkan pengolahan data hasil belajar siklus II, maka ditemukan kenaikan hasil belajar dari siklus I. Pada siklus I ada 5 orang siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM dan 24 orang siswa memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan pada

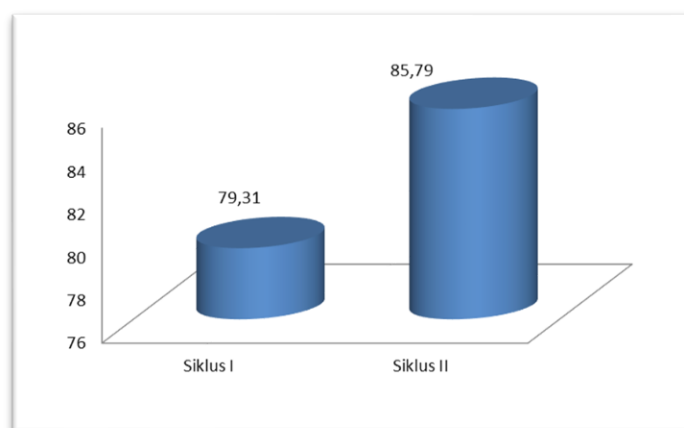


siklus II 100% siswa mendapat nilai di atas KKM. Rata-rata hasil belajar juga terjadi peningkatan dari 7,89 pada siklus I meningkat menjadi 8,21 pada siklus II. Karena hasil belajar sudah sesuai dengan yang diharapkan yaitu 100% siswa mendapatkan nilai di atas KKM, maka penelitian sudah bisa dihentikan sampai pada siklus II.

Pembahasan

1. Aktivitas Belajar

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar mulai dari sebelum diberi tindakan (pra siklus) sampai pada proses pembelajaran berbasis proyek yang sudah dilakukan pada siklus I dan siklus II, maka di dapatkan terjadinya peningkatan aktivitas belajar dari pra siklus yang sudah diamati sampai diberikan tindakan dengan pembelajaran yang berbasis proyek. Aktivitas belajar siswa setelah diberikan tindakan menjadi 79,31% dan pada siklus I dan 85,79% pada siklus II meningkat 6,48% dari siklus I. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar 2.



Gambar 2. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Model pembelajaran sangat menentukan sekali terhadap aktivitas belajar siswa. Ketika model pembelajaran tradisional yang diberikan kelihatan siswa sangat pasif untuk belajar dibuktikan dengan rendahnya 8 aktivitas menurut Paul B. Diedrich dalam Deka Setiawan (2020) yaitu aktivitas melihat (Visual activities), aktivitas berbicara (Oral activities), aktivitas mendengar (Listening activities), aktivitas menulis (Writing activities), aktivitas menggambar (Drawing activities), aktivitas bergerak (Motor activities), aktivitas mental (Mental activities), dan aktivitas emosi (Emotional activities). Setelah diterapkan model pembelajaran berbasis proyek, maka aktivitas siswa langsung meningkat. Pembelajaran berbasis proyek telah merangsang aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan data aktivitas belajar pada siklus I dan II pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini sesuai dengan yang diharapkan menurut Deka Setiawan (Deka Setiawan, 2020), di dalam belajar perlu ada aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar itu adalah berbuat, "learning by doing". Konsep pembelajaran berbasis proyek sesuai dengan aliran ilmu jiwa modern yang menerjemahkan jiwa manusia sebagai sesuatu yang dinamis, memiliki potensi dan energy

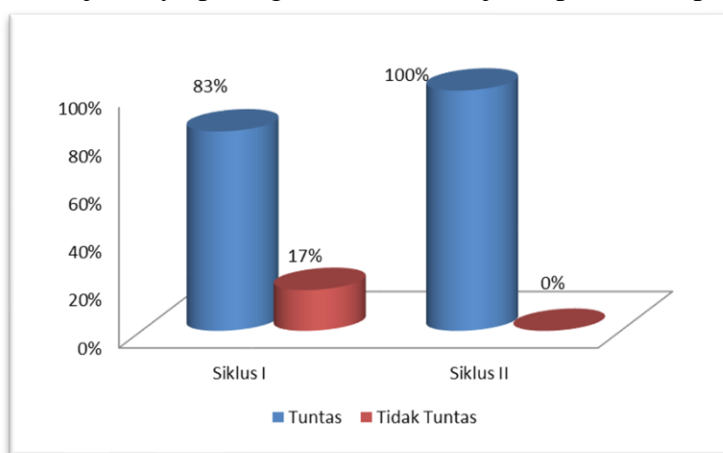


sendiri. Oleh karena itu, secara alami anak didik itu juga bisa menjadi aktif, karena adanya motivasi dan didorong sebagai organisme yang mempunyai potensi untuk berkembang. Maka, tugas pendidik adalah membimbing dan menyediakan kondisi agar anak didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Dalam hal ini, anaklah yang beraktivitas, berbuat dan harus aktif sendiri. Pendidik tugasnya menyediakan makanan dan minuman rohani anak, akan tetapi yang memakan serta meminumnya adalah anak didik itu sendiri. Guru bertugas menyediakan bahan pembelajaran, tetapi yang mengolah dan mencerna adalah para siswa sesuai dengan bakat, kemampuan dan latar belakang masing-masing.

Berdasarkan hasil penelitian, maka model pembelajaran berbasis proyek adalah metode yang tepat untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Model pembelajaran berbasis proyek menuntut siswa untuk aktif belajar dan mengembangkan potensinya, sementara guru tinggal memfasilitasi siswa untuk berkembang. Apabila hal ini bisa dipertahankan, maka tahapan berpikir siswa nantinya akan meningkat dari sekedar tahu saja sampai ke tingkat paham.

2. Hasil Belajar

Berdasarkan analisa data hasil belajar yang telah dilakukan didapatkan terjadinya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Hasil yang diperoleh pada siklus I adalah 24 (83%) orang siswa memperoleh nilai tuntas di atas KKM dan 5 (17%) orang siswa memperoleh nilai tidak tuntas di bawah KKM, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu 29 (100%) orang siswa memperoleh nilai tuntas di atas KKM sementara siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM 0 (0%). Rata-rata nilai yang diperoleh siswa dari siklus I ke siklus II juga terjadi peningkatan yaitu 7,89 rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada siklus I dan 8,21 rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada siklus II. Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada gambar 3.

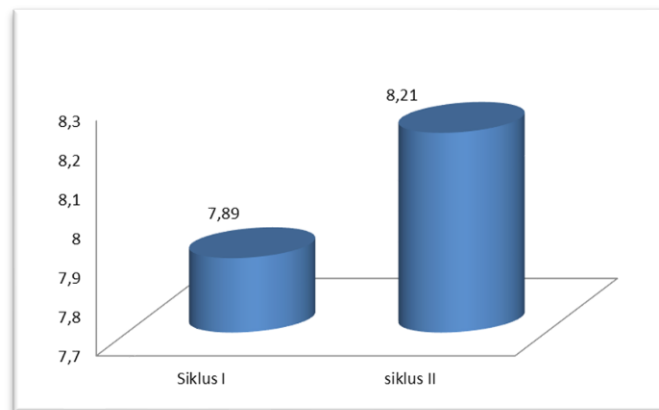


Gambar 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II

Banyak yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah aktivitas belajar. Apabila aktivitas belajar meningkat, maka akan diiringi pula oleh meningkatnya hasil belajar. Peran guru dalam menentukan model maupun metode pembelajaran juga sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Apabila terjalin interaksi yang baik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa lainnya yang berimplikasi pada suasana pembelajaran yang menyenangkan sudah pasti sangat berpengaruh kepada hasil belajar.



Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi yang edukatif untuk pencapaian tujuan tertentu. Ini berarti semakin aktif anak didik mengembangkan kemampuan baik pengetahuan maupun keterampilannya melalui interaksi dengan guru, teman sejawat, bahan pelajaran dan lingkungan maka akan semakin bermakna pengalaman belajar mereka. Guru harus menciptakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan supaya pembelajaran tersebut dapat dibuat menjadi bermakna bagi siswa (Pujiasih, 2020).



Gambar 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Kesimpulan

Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan selama dua siklus pada penelitian ini, ternyata dapat meningkatkan aktivitas belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Teknik Pengelasan SMK Negeri 1 Mandau. Hal ini dapat dilihat dari data temuan penelitian yang menunjukkan bahwa aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran tradisional masuk kategori kurang, setelah diberikan tindakan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek aktivitas belajarnya meningkat menjadi kategori sedang pada siklus I dan meningkat menjadi kategori tinggi pada siklus II. Hasil belajar siswa kelas XI Teknik Pengelasan SMK Negeri 1 Mandau dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan ternyata mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan nilai sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan perolehan nilai kategori sedang, setelah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek meningkat menjadi kategori tinggi.

References

- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Deka Setiawan, B. P. S. U. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Circuit Learning Berbantuan Papel Interaksi Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Sdn 03 Pancur. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 2(No 1), 54–68.



- <http://jurnal.icjambi.id/index.php/jbic/article/view/23>
- Etistika Yuni Wijaya, Dwi Agus Sudjimat, & Amat Nyoto. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278. <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278> Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global .pdf. diakses pada; hari/tgl; sabtu, 3 November 2018. jam; 00:26, wib.
- H Kara, O. A. M. A. (2014). Analisis Pengembangan Program Beasiswa Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) Dalam Meningkatkan Kualitas Dan Ketahanan Sumber Daya Manusia Guna Menghadapi Megatren Abad Ke 21. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Harta, L. I. (2019). Implementasi pendidikan karakter di Era 4.0 melalui pendidikan jasmani dan olahraga di Sekolah. *Prosiding SENFIKS*, 1(1), 66–73.
- Ifianti, T., & Fitriani, E. (2022). *ALFABETA: Jurnal Bahasa , Sastra , dan Pembelajarannya Drama dalam Pembelajaran Bahasa Inggris : Tantangan dan Harapan*. 2587, 10–18.
- Irawan, H. (2021). Peran Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Organisasi. *JUSIE (Jurnal Sosial Dan Ilmu Ekonomi)*, 6(01), 29–38. <https://doi.org/10.36665/jusie.v6i01.414>
- Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>
- SUARDINATA, I. K. (n.d.). Unit Kegiatan Belajar Mandiri Jitu Pembelajaran Daring Bermutu Di Masa Pandemi. *STRATEGI*, 59. <https://doi.org/https://jurnalp4i.com/index.php/strategi/article/view/287>
- Sucidamayanti, N. P. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Journal of Education Action Research*, 1(3), 184. <https://doi.org/10.23887/jear.v1i3.12683>