

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN

Yaumil Khairat

SMK Negeri 1 Kota Bogor
yakoka21@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Peningkatan keaktifan belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik kelas XII BDP 1 SMK Negeri 1 Kota Bogor. (2) Peningkatan hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik kelas XII BDP 1 SMK Negeri I Kota Bogor dengan model pembelajaran project based learning (PjBL).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model yang dikembangkan oleh Jhon Elliot. Subjek penelitian tindakan ini adalah peserta didik kelas XII BDP 1 Program Keahlian Business Daring dan Pemasaran SMK Negeri 1 Kota Bogor dengan target subjek berjumlah 35 orang peserta didik, namun pada saat pelaksanaan tindakan penelitian ada 2 peserta didik yang berhalangan hadir karena sakit, izin. Jadi jumlah real peserta didik yang hadir 33 orang. Penelitian dilakukan dalam dua siklus tindakan, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan .

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PjBL dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik kelas XII BDP 1 di SMK Negeri 1 Kota Bogor. Rata-rata keaktifan belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik kelas XII BDP 1 pada pra siklus hanya mencapai 2%. Setelah diterapkan model PjBL pada siklus I rata-rata keaktifan belajar peserta didik meningkat menjadi 55,13% dan pada siklus II meningkat menjadi 79,56%. Rata-rata hasil belajar pada siklus I adalah 78,35 dan pada siklus II meningkat menjadi 88,39. Berdasarkan hasil tersebut maka disimpulkan bahwa model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas XII BDP 1, semester V SMK Negeri I Kota Bogor atau hipotesis penelitian diterima.

Kata Kunci: *Model Project Based Learning (PjBL), Keaktifan Belajar , Hasil Belajar , Produk Kreatif dan Kewirausahaan.*

A. PENDAHULUAN

Sektor pendidikan memiliki peran central untuk melihat kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang maju diberbagai bidang, akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas , unggul, kreatif, inovatif dan memiliki antusias yang tinggi untuk menghadapi berbagai tantangan dimasa yang akan datang.

Berbicara tentang revitalisasi SMK, dalam rangka peningkatan kualitas dan daya saing SDM Indonesia, Presiden mengeluarkan Instruksi Nomor 9 Tahun 2016, yang memerintahkan agar kurikulum

SMK disempurnakan dan diselaraskan dengan kompetensi sesuai kebutuhan pengguna lulusan (*link and match*) dengan Dunia Usaha dan Industri dan menguatkan pendidikan karakter sebagai salah satu modal dasar bagi peserta didik menghadapi kemajuan peradapan dan teknologi, sehingga output SMK dalam hal ini peserta didik tidak saja mengandalkan mencari kerja tapi juga berani bersaing sebagai wirausaha yang tangguh.

Program revitalisasi SMK ini muncul karena adanya data dari Biro Pusat Statistik Indonesia tahun 2016, bahwa lulusan SMK

penyumbang pengangguran tertinggi (11,24%), dibandingkan dengan lulusan S1 (5,65%) dan D3 (6,14%). Tingginya angka pengangguran lulusan SMK ini, merupakan PR kita semua dan beban moral bagi peneliti yang juga berperan sebagai pendidik untuk lebih meningkatkan kompetensi Kewirausahaan peserta didik di SMK, agar output SMK nanti tidak hanya focus mencari kerja, tapi secara mandiri membuka lapangan kerja untuk diri sendiri, saudara, kerabat dan masyarakat dilingkungannya (*to be Entrepreneur*)

To be entrepreneur atau menciptakan lapangan pekerjaan bagi diri sendiri dan masyarakat di era industry 4.0 juga tidak mudah. Peserta didik harus dilatih sejak dini untuk memiliki mental, jiwa, semangat berwirausaha, agar mampu bersaing. Pertanyaan besar muncul dibenak peneliti, yang notabene guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di kelas Dua Belas Bisnis Daring dan Pemasaran 1 (XII BDP 1) Semester V SMKN 1 Kota Bogor.

Peneliti tertarik untuk menjadikan permasalahan ini sebagai sebuah Penelitian Tindakan Kelas pada Kompetensi dasar Pemasaran Online dengan mencoba menyajikan pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan metode yang berbeda, yang menantang keaktifan peserta didik (*active learning*), dengan pendekatan model *cooperative Tipe Project Based Learning*.

Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Penerapan berdasarkan KBBI tersebut maka dapat diartikan bahwa penerapan merupakan suatu kegiatan mempraktekkan sebuah teori, model, metode, strategi dan hal lain yang dilaksanakan baik secara individu maupun kelompok, untuk mencapai suatu tujuan atau suatu kepentingan yang diinginkan, yang telah direncanakan sebelumnya.

Berdasarkan pandangan para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu alat pembelajaran yang dapat

digunakan guru dalam merencanakan sebuah kegiatan belajar agar lebih terarah, sesuai dengan indikator dari kompetensi dasar yang akan dicapai, match dengan materi pembelajaran dan juga didukung factor sarana prasarana sekolah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model Pembelajaran PjBL adalah model pembelajaran yang didalamnya melibatkan peserta didik untuk berusaha memecahkan masalah melalui beberapa tahap metode ilmiah sehingga peserta didik diharapkan mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah dan mampu memecahkan masalah.

Karakteristik Model *Project Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki ciri tersendiri yang disebut juga dengan karakteristik. Karakteristik model pembelajaran PjBL ini menurut Muhammad Aqil (2011: 25) antara lain:

1. Peserta didik berperan aktif membuat kerangka kerja (*Business plan*)
2. Guru sebagai pendidik berperan sebagai fasilitator, pelatih, penasehat
3. Adanya permasalahan dan tantangan yang diajukan kepada peserta didik
4. Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk menyelesaikan proyek yang diberikan guru
5. Proses evaluasi dijalankan secara kontinue
6. Peserta didik dibawah bimbingan guru secara berkala merefleksi aktivitas yang sudah dilaksanakan.
7. Produk atau jasa hasil aktivitas belajar terus dievaluasi secara kualitatif dan kuantitatif
8. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan

Tujuan Model *Project Based Learning*

Model Pembelajaran PjBL bertujuan meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk dapat berkerjasama dengan tim (*team work*), keterampilan kolaborasi dalam

pencapaian kemampuan akademik level tinggi/ taksonomi tingkat kreativitas yang dibutuhkan pada abad 21 (Cole and Wasburn Moses, dalam Bahrun 2018: 11)

Keunggulan Model *Project based Learning*

Keunggulan dari pembelajaran berbasis proyek menurut Made Wena dalam Mulya Sari (2017:41) sebagai berikut :

1. Meningkatkan Motivasi (*Increased Motivation*)
2. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terbukti dari beberapa laporan penelitian sebelumnya, yang menyatakan bahwa peserta didik sangat tekun, antusias penuh semangat dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.
3. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (*Increased Problem-solving Ability*)
4. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah yang lebih kompleks
5. Meningkatkan kecakapan kolaboratif (*Increased Collaboration*)
6. Pembelajaran bernasis proyek biasanya dilakukan secara berkelompok. Maka peserta didik dituntut kemampuannya dalam mengembangkan kompetensi diri dalam hal berkomunikasi dan toleransi ketika berbeda pendapat dengan anggota kelompoknya.
7. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber daya yang ada sesuai kebutuhan proyek (*Increased Resource-management Skill*)
8. Sebagaimana halnya sebuah proyek, banyak hal yang harus dimanage , maka secara tidak sadar peserta didik akan digiring untuk mengelola sumber daya yang ada , dibawah bimbingan guru sebagai penanggung jawab proyek.

Kelamahan Model *Project based Learning*

1. Butuh banyak waktu dalam menyelesaikan masalah.
2. Membutuhkan biaya yang cukup besar.

3. Butuh perlengkapan dan peralatan yang lebih banyak.
4. Pendidik yang sudah nyaman dengan model kelas tradisional , biasanya tetap lebih dominan.

Sintaks Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Sintak/tahapan model pembelajaran PjBL meliputi :

1. Menentukan pertanyaan mendasar (*star with the essentioal question*)
Berkaitan dengan penelitian ini pertanyaan mendasar peneliti susun dalam bentuk kuisioner yang dibagikan kepada peserta didik kelas XII Bisnis Daring Pemasaran 1 pada tahap pra-siklus awal bulan Agustus 2019.
2. Mendatangkan guru model, seorang praktisi pebisnis online , alumni SMK Informatika Pesat yang pernah menjadi juara dalam even SMK PENCETAK WIRAUSAHA 2018. Tujuan didatangkan guru tamu dalam kegiatan KBM adalah untuk memotivasi peserta didik untuk memulai bisnis daring yang sedang berkembang, dengan memanfaatkan android yang dimilikinya.
3. Medesign perencanaan proyek (*master Plan Business Model Canvas*). Pada siklus pertama , peserta didik dibagi dalam delapan kelompok, dibimbing menyusun perencanaan bisnis daring kelompok dalam model canvas.
4. Menyusun jadwal (*create a schedule*)
Peserta didik dengan bimbingan guru menyusun jadwal pelaksanaan proyek yang dibagi dalam 3 siklus, masing-masing siklus direncanakan untuk satu bulan kegiatan KBM , lebih kurang 32 Jam atau delapan kali tatap muka.
5. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*). Kegiatan memonitor kemajuan proyek peserta didik dilakukan setiap minggu dalam jam pelajaran
6. Menguji hasil (*Assess the outcome*)
Hasil kerja proyek peserta didik, dalam penelitian ini terkaid pemasaran dalam

jaringan (online) yang dilakukan secara berkelompok diuji setiap tutup *Pre Order*, dengan

7. Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Hasil kerja proyek dievaluasi secara periodic setiap akhir bulan atau akhir siklus, untuk ditindak lanjuti.

Langkah-langkah *project based learning* menurut Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 ini dapat digambarkan dalam bagan berikut :



Gambar 1. Langkah-langkah PjBL

Pengertian Meningkatkan

Berdasarkan pengertian menurut KBBI, maka dapat diartikan bahwa dalam kata “meningkatkan” tersirat makna kata yang menunjukkan unsur proses yang bertahap, mulai dari tahap terendah, menengah sampai pada tahap puncak atau tahap akhir pencapaian hasil dari proses yang dilaksanakan. Sedangkan “meningkatkan” yang peneliti maksudkan dalam penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dibawah bimbingan guru, yang pada awalnya sangat pasif, hanya berperan sebagai pendengar pada saat guru menjelaskan materi, kemudian ditingkatkan keaktifan mereka dengan cara menerapkan model pembelajaran kolaboratif berbasis proyek agar aktivitas belajar peserta didik dalam belajar lebih tinggi atau lebih memuaskan.

Pengertian Keaktifan Belajar

Susanto dalam Maya Sari (2014:4) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu

aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai yang bersifat relative konstan dan berbekas. Al Tabany dalam Maya Sari (2014:18) belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik sejak lahir. Hakim dalam

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses peningkatan pengetahuan, wawasan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang baik secara individu maupun berkelompok, yang berpengaruh secara nyata pada perubahan sikap, perilaku, tindakan dan penampilan yang terbentuk dari serangkaian aktivitas membaca, mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan dan menciptakan sebuah karya yang bermanfaat dalam kehidupan berbangsa.

Pengertian Belajar Aktif

Eko Yanuar (2016: 30) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa belajar aktif adalah suatu usaha yang dilakukan oleh manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya melalui suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Dalam kegiatan pembelajaran, belajar aktif dimaksudkan belajar aktif baik fisik maupun mental. Jika pembelajaran itu yang aktif hanya fisiknya saja sementara mentalnya tidak aktif, maka sesungguhnya proses belajar tidak akan pernah terjadi dalam dirinya, karena hanya fisik saja yang bekerja, sementara mental dan pikirannya tidak turut aktif bekerja sehingga pembelajaran tidak berhasil mengubah perilaku, yang menjadi tujuan dari belajar itu sendiri.

Pengetian Aktivitas Belajar

aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik secara

mandiri atau berkelompok yang menghasilkan pengalaman dan merubah kepribadian yang nampak dari peningkatan kualitas perilaku kearah yang lebih baik, lebih beretika, bertoleransi, cakap dan bijaksana dalam mengambil keputusan dan terampil dalam melahirkan karya-karya yang bermanfaat bagi diri dan lingkungannya.

Kamus Bahasa Indonesia mendefinisikan “Aktivitas adalah keaktifan atau kegiatan sedangkan belajar adalah usaha peserta didik memperoleh kepandaian atau ilmu”. Menurut Poerdarminto dalam Rahmiyanti (2012 : 18) :” Aktivitas adalah kegiatan atau kesibukan. Aktivitas menurut Nasution dalam Rahmiyanti (2018 : 18) adalah keaktifan jasmani dan rohani dan kedua-duanya yang harus dihubungkan. Sedangkan Echols (1990:10) mengatakan bahwa aktivitas berasal dari Bahasa Inggris “*activity*” yang berarti suatu kegiatan.

Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Ada dua factor yang mempengaruhi aktifitas belajar menurut Purwanto dalam Wildan (2007 :102) yaitu factor internal dan factor eksternal.

1. Faktor Internal, yakni hal-hal yang mempengaruhi aktivitas belajar yang muncul dari diri individu itu sendiri (kesehatan fisik, kematangan emosi, antusias dan stimulus dari dalam diri untuk menuntut ilmu, mau mencoba, semangat latihan, motivasi diri dan adanya visi, misi hidup yang ingin diwujudkan).
2. Faktor Eksternal, yaitu factor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik yang datang dari luar individu itu sendiri seperti keadaan keluarga, factor lingkungan sekitar, factor guru yang mengajar dan sarana-prasarana sekolah, motivasi social, situasi politik Negara dan factor alam.

Jenis Aktivitas dalam Belajar

Aktivitas belajar dapat dilakukan secara otodidak (informal) dari alam dan lingkungan sekitar dan secara regular

dibangku sekolah (formal). Menurut Diedrich dan Sudirman dalam Wildan (2016 : 20) menggolongkan aktivitas belajar secara regular oleh peserta didik dibangku sekolah, yaitu :

1. *Oral Activities*, seperti aktifitas bertanya, memberi saran, diskusi, Tanya jawab, mengemukakan pendapat, wawancara dst
2. *Visual Activities*, membaca, mengamati demonstrasi, mengamati video pembelajaran, mengamati percobaan di laboratorium dst
3. *Listening Activities*, seperti kegiatan mendengarkan uraian guru, pecakapan, diskusi, music, pidato dst
4. *Writing Activities*, seperti kegiatan menulis cerita, karangan, pengalaman kunjungan industry, laporan hasil wawancara, laporan observasi lingkungan dst
5. *Motor Activities*. seperti berkebun, membuat prakarya, permainan, games/quiz
6. *Mental Activities*, memecahkan persoalan, menganalisa, mengingat, mengambil keputusan, presentasi hasil observasi lapangan dst
7. *Emotional Activities*, seperti merasa bosan, bergembira, bersemangat penuh antusias, berani, tenang, gugup dst.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tahap evaluasi dari aktivitas belajar, untuk mengukur tingkat pemahaman dan daya serap peserta didik terhadap ilmu dan pengalaman yang diperoleh dari aktivitas belajar, secara kontekstual. Dimiyaty dalam Rahmiyanti (2012: 20) “hasil belajar dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan dari sisi guru sebagai pendidik. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibanding sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental merupakan terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.”

Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Mata Pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang awalnya dikenal dengan Mata Pelajaran Kewirausahaan. Secara etimologi pengertian kewirausahaan dilihat dari asal kata wirausaha yaitu, "Wira" artinya berani, berjiwa besar, gagah berani dari bahasa Sansekerta dan "Usaha" berarti kegiatan dari bahasa melayu. Istilah wirausaha ini muncul setelah adanya keputusan presiden RI Nomor .4 tahun 1995, tanggal 30 Juni yang mencanangkan "Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan semangat Wirausaha".

Mata Pelajaran Kewirausahaan ini terus dikembangkan sesuai dengan tuntutan perkembangan dunia kerja. Pemerintah dalam Kurikulum 2013 melakukan revitalisasi SMK, maka munculah mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Pengembangan Kurikulum 2013 terus dilakukan dengan keluarnya Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan nomor 4678/D/KEP/MK/ 2016 tentang Spektrum Keahlian Pendidikan Menengah, dan adanya Peraturan presiden nomor 87 tahun 2017, tentang penguatan pendidikan karakter (PPK), semakin mempertegas tentang karakter sumber daya manusia yang ingin dihasilkan melalui sistem pendidikan nasional, yang selaras dengan tuntutan dunia kerja (*demand driven*) dan sekaligus memiliki kepribadian dengan nilai-nilai karakter yang baik, maka Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan berganti nama dengan Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*, yang

berfokus pada upaya untuk memperbaiki kondisi nyata yang ada sekarang, kearah kondisi yang diharapkan. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan mencari solusi dari persoalan nyata yang dihadapi guru sebagai peneliti, dengan harapan adanya pemecahan masalah secara praktis, guna meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar didalam kelas.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan tindakan di kelas XII Bisnis Daring Pemasaran 1 (XII BDP 1) semester V tahun ajaran 2019-2020 SMKN 1 Kecamatan Tanah Sareal Kota Bogor, dengan jumlah populasi 35 orang pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan kewirausahaan pada Kompetensi Dasar (KD3.8 – KD 3.10) Menghitung Harga Pokok, Produksi, menganalisis dan menganalisis dan melakukan pemasaran produk offline dan online, membuat laporan keuangan usaha dan evaluasi usaha dengan Analisa Rasio.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Ketika peneliti menjelaskan materi, peserta didik cenderung pasif, hanya sedikit yang mendengar dan mencatat poin-poin materi PKK yang peneliti sampaikan dan yang mengejutkan lagi ketika peneliti membagikan kuisioner untuk mengetahui seberapa besar minat peserta didik mengaplikasikan teori kewirausahaan dalam kehidupan sehari-hari ternyata sangat sedikit yang sudah mengaplikasikan ilmu terkait Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK), tingkat keaktifan siswa sangat rendah, dan antusiasme belajar juga masih rendah dan perlu ditingkatkan. Berikut kuisioner pra siklus PTK yang peneliti sajikan dalam bentuk table:

Tabel. 1 Data hasil analisa kuisioner Siswa Pra Siklus

NO	URAIAN SOAL	YA	TIDAK	%
1	Apakah Anda sudah memiliki android/Smartphone?	33	2	94,29
2	Apakah anda sudah memulai bisnis secara online (Individu atau berkelompok) ?	1	34	2,85
3	Apakah Anda pernah menghitung harga pokok produksi ?	1	34	2,85
4	Apakah Anda pernah menghitung harga jual sebuah produk?	1	34	2,85
5	Apakah smartphone anda sering digunakan untuk games?	32	3	91,43
6	Apakah android yang anda miliki sudah digunakan untuk bisnis ?	1	34	2,85
7	Apakah Anda sudah mengenal aplikasi google bisnisku, Google Primer?	5	30	16,67
8	Apakah anda sudah mengenal istilah Dropship dan Dropshiper	3	33	8,57
9	Apakah anda pernah memesan produk di salah satu market place ?	15	20	42,86
10	Apakah Anda pernah promosi produk di market place	1	34	2,85
JUMLAH				180,10
RATA-RATA				18,10

Siklus 1 Perencanaan Tindakan

Hal utama yang peneliti lakukan pada tahap perencanaan adalah menyamakan persepsi antara peneliti dan observer, agar pada saat pelaksanaan tindakan penelitian memiliki pemahaman yang sama dalam penerapan model pembelajaran yang dipilih peneliti yakni *Project Based Learning (PjBL)*

Observasi keaktifan peserta didik pada Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) dilakukan dengan pengamatan langsung saat proses KBM dilakukan dengan model PjBL dan dilaksanakan pada setiap pertemuan 1 dan pertemuan 2, sedangkan wawancara tak terstruktur peneliti lakukan setiap habis pertemuan dengan observer dan beberapa peserta didik kelas XII BDP 1 yang dipilih secara acak dan dianggap mewakili untuk mengetahui tanggapan atau respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran PjBL yang peneliti terapkan, Wawancara dilakukan pada akhir siklus I

yakni setelah kegiatan pertemuan ke 2 berakhir.

Sesuai dengan data hasil observasi yang di peroleh pada tahap Siklus I ini, peserta didik Kelas XII BDP 1 mulai menunjukkan semangat belajar mereka. Peneliti mulai menerapkan Model PjBL dengan penuh semangat, meskipun masih ada beberapa peserta didik yang asik ngobrol dengan teman sebangkunya, namun dapat dilihat dan diamati, suasana kelas sudah mulai berubah dibandingkan dengan sebelum diterapkannya model PjBL.

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Siklus 1 Pertemuan 1

No	Indikator Keaktifan yang diamati	Perilaku yang diamati	Ya	Tdk	%
1	Kegiatan Visual	Peserta Didik memperhatikan Guru melakukan apersepsi dengan menggunakan gambar, video dll	23	10	69,70
2	Kegiatan Lisan	Peserta didik bertanya saat materi yang disampaikan guru kurang jelas	8	25	24,24
		Berdiskusi dan menanyakan cara mengisi format BMC (Usaha Online Shope) awal yang telah didiskusikan bersama kelompok tentang pertanyaan di awal proyek	19	14	57,58
		Menyampaikan kembali design yang telah disampaikan untuk diperbaiki dengan didiskusikan secara kelompok	13	20	39,39
3	Kegiatan Mendengarkan	Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru atau teman yang sedang menyampaikan pendapat	22	11	66,67
		Mendengarkan instruksi atau perintah yang diberikan guru serta menjalankan suai perintah yang telah diberikan	20	18	60,60
4	Kegiatan menulis	Membuat catatan tentang materi dan tugas-tugas yang diberikan guru	22	11	66,67
		Mengisi formulir Lembar Kerja Proyek atau Format BMC yang diberikan guru	20	13	60,61
5	Kegiatan Motorik	Mempraktekkan serta mensimulasikan cara pengisian lembar kerja proyek atau format BMC didepan kelas	7	26	21,21
		Menghitung Harga Pokok Perolehan dari Produk yang akan di reseller	5	18	15,15
6	Kegiatan Mental	Menanggapi pertanyaan awal yang diberikan guru atau saat diskusi kelompok	12	21	36,36
		Mengambil keputusan dalam kelompok terkait produk yang akan dijual dan membentuk struktur usaha kelompok	10	23	30,30
7	Kegiatan Emosional	Berani tenang dalam menanggapi pertanyaan atau sanggahan dari guru dan teman	5	28	15,15
		Terlibat aktif dalam perencanaan proyek/online Shope kelompok mulai dari perencanaan sampai evaluasi hasil proyek	13	20	39,39
JUMLAH					603,02
RATA-RATA					43,07

Tabel 3. Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Siklus 1 Pertemuan 2

No	Indikator Keaktifan yang diamati	Perilaku yang diamati	Ya	Tdk	%
1	Kegiatan Visual	Peserta Didik memperhatikan Guru melakukan apersepsi dengan menggunakan gambar, video dll	25	8	75,76
2	Kegiatan Lisan	Peserta didik bertanya saat materi yang disampaikan guru kurang jelas	21	12	63,64
		Berdiskusi dan menanyakan cara mengisi format BMC (Usaha Online Shope) awal yang telah didiskusikan bersama kelompok tentang pertanyaan di awal proyek	25	8	75,76
		Menyampaikan kembali design yang telah disampaikan untuk diperbaiki dengan didiskusikan secara kelompok	18	15	54,55
3	Kegiatan Mendengarkan	Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru atau teman yang sedang menyampaikan pendapat	27	6	81,81
		Mendengarkan instruksi atau perintah yang diberikan guru serta menjalankan suai perintah yang telah diberikan	25	8	75,76
4	Kegiatan menulis	Membuat catatan tentang materi dan tugas-tugas yang diberikan guru	25	8	75,76
		Mengisi formulir Lembar Kerja Proyek atau Format BMC yang diberikan guru	26	7	78,79
5	Kegiatan Motorik	Mempraktekkan serta mensimulasikan cara pengisian lembar kerja proyek atau format BMC kedepan kelas	16	17	48,48
		Menghitung Harga Pokok Perolehan dari Produk yang akan di reseller	13	21	39,39
6	Kegiatan Mental	Menanggapi pertanyaan awal yang diberikan guru atau saat diskusi kelompok	17	16	51,51
		Mengambil keputusan dalam kelompok terkait produk yang akan dijual dan membentuk struktur usaha kelompok	23	10	69,69
7	Kegiatan Emosional	Berani tenang dalam menanggapi pertanyaan atau sanggahan dari guru dan teman	17	16	51,51
		Terlibat aktif dalam perencanaan proyek/online Shope kelompok mulai dari perencanaan sampai evaluasi hasil proyek	19	14	57,57
JUMLAH			898.16		
RATA-RATA			64.15		

Tabel 4. Rekapitulasi Persentase Rata-rata Hasil Observasi Keaktifan Siklus I

No	Indikator Keaktifan	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Persentase Kenaikan Keaktifan P1 ke P2	Rata-rata Siklus
1	Kegiatan Visual	69,70	75,76	8,69	72,73
2	Kegiatan Lisan	40,40	64,65	60,02	52,53
3	Kegiatan Mendengarkan	63,64	78,79	23,81	71,22
4	Kegiatan Menulis	63,64	77,28	21,43	70,46
5	Kegiatan Motorik	18,18	43,94	141,69	31,06
6	Kegiatan Mental	33,33	60,60	81,82	46,97
7	Kegiatan Emosional	27,27	54,54	100	40,91
Jumlah Score		316,16	456,56	437,46	385,8
Rata2 Keaktifan Siklus I		45,17	65,22	44,39	55,13

Grafik hasil capaian kegiatan setiap indikator pada observasi keaktifan belajar

Menghitung Harga Pokok Penjualan peserta didik di siklus I dapat dilihat pada

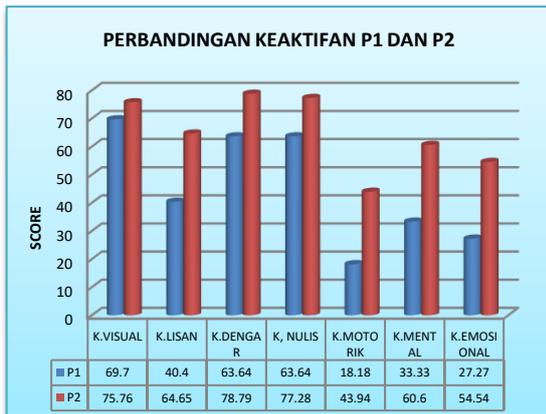


Grafik 1. Tingkat Keaktifan Peserta Didik Pada Siklus I

Capaian keaktifan peserta didik pada siklus I juga bisa kita lihat pada Pie Chart berikut ini:



Grafik 2. Persentase kenaikan Tingkat Keaktifan Peserta Didik dari Pertemuan 1 ke Pertemuan 2 di Siklus I



Grafik 3. Perbandingan Tingkat Keaktifan Peserta Didik di P1 dan P2 Siklus I

Hasil belajar peserta didik diperoleh dari lembar kerja proyek yang dikerjakan peserta didik dan lembar pengamatan Hasil Belajar berdasarkan penilaian guru pengampu mata pelajaran.

Tabel 5. Hasil Belajar Siklus 1

No	Nama	Lembar Kerja Proyek Siklus 1(A)	Lembar Penilaian Hasil Belajar Siklus 1(B)	Rata-rata Siklus 1 (70%xA + 30% x B)
1	A	76	65	72.7
2	B	76	60	71.2
3	C	76	62.5	71.95
4	D	85	72.5	74.95
5	E	85	60	71.2
6	F	78	72.5	74.95
7	G	80	72.5	74.95
8	H	82	72.5	74.95
9	I	85	65	72.7
10	J	85	72.5	74.95
11	K	82	75	75.7
12	L	85	72.5	74.95
13	M	87	77.5	74.95
14	N	76	77.5	74.95
15	O	85	70	74.2
16	P	78	62.5	71.95
17	Q	87	75	75.7
18	R	85	67.5	73.45
19	S	87	62.5	71.95
20	T	86	62.5	71.95
21	U	83	50	68.2
22	V	82	72.5	74.95
23	W	87	62.5	71.95
24	X	76	67.5	73.45
25	Y	80	77.5	76.45
26	Z	83	75	75.7
27	AA	87	80	77.2
28	AB	86	55	69.7
29	AC	83	72.5	74.95
30	AD	76	67.5	73.45
31	AE	85	67.5	79.75
32	AF	87	70	81.9
33	AG	87	77.5	84.15
34	AH	82	75	79.9
35	AI	77	67.5	74.15
Jumlah		2887	2405	2742.4
Rata-rata		82.48	68.71	78.35

Siklus II

Siklus II dilakukan dengan beberapa tindakan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I, dengan harapan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, agar dapat mencapai *baseline* keaktifan peserta didik yang telah dibuat.

Keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan metode PjLB dan dilaksanakan pada setiap pertemuan 1 dan pertemuan 2, keaktifan belajar peserta didik pada siklus II pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 6. Keaktifan Peserta Didik Siklus II Pertemuan 1

No	Indikator Keaktifan yang diamati	Perilaku yang diamati	Ya	Tdk	%
1	Kegiatan Visual	Peserta Didik memperhatikan Guru melakukan apersepsi dengan menggunakan gambar, video dll	27	6	81.81
2	Kegiatan Lisan	Peserta didik bertanya saat materi yang disampaikan guru kurang jelas	21	12	63.63
		Berdiskusi dan menanyakan cara mengisi format BMC (Usaha Online Shope) awal yang telah didiskusikan bersama kelompok tentang pertanyaan di awal proyek	23	10	69,69
		Mengkomunikasikan kembali hasil diskusi kelompok	21	12	63.63
3	Kegiatan Mendengarkan	Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru atau teman yang sedang menyampaikan pendapat	26	7	78.78
		Mendengarkan instruksi atau perintah yang diberikan guru serta menjalankan suai perintah yang telah diberikan	30	3	90.90
4	Kegiatan menulis	Membuat catatan tentang materi dan tugas-tugas yang diberikan guru	25	8	75.76
		Mengisi formulir Lembar Kerja Proyek atau Format BMC yang diberikan guru	22	11	66,67
5	Kegiatan Motorik	Mempraktekkan serta mensimulasikan cara pengisian lembar kerja proyek atau format revisi BMC didepan kelas	25	3	75,75
		Menghitung Harga Pokok Perolehan seiap PO, menghitung hasil penjualan, perhitungan rugi laba dari Produk yang akan di reseller	27	6	81.81
6	Kegiatan Mental	Menanggapi pertanyaan awal yang diberikan guru atau saat diskusi kelompok	20	15	60.60
		Mengambil keputusan dalam kelompok terkait masalah produk yang dijual secara online	24	9	72.72
7	Kegiatan Emosional	Berani tenang dalam menanggapi pertanyaan atau sanggahan dari guru dan teman	19	14	57.58
		Terlibat aktif dalam perencanaan proyek/online Shope kelompok mulai dari perencanaan sampai evaluasi hasil proyek	20	13	60,60
JUMLAH					999.93
RATA-RATA					71.42

Tabel 7. Keaktifan Peserta Didik Siklus II Pertemuan 2

No	Indikator Keaktifan yang diamati	Perilaku yang diamati	Ya	Tdk	%
1	Kegiatan Visual	Peserta Didik memperhatikan Guru melakukan apersepsi dengan menggunakan gambar, video dll	31	2	93.94
2	Kegiatan Lisan	Peserta didik bertanya saat materi yang disampaikan guru kurang jelas	32	1	96.97
		Berdiskusi dan menanyakan cara mengisi format BMC (Usaha Online Shope) awal yang telah didiskusikan bersama kelompok tentang pertanyaan di awal proyek	27	6	81.81
		Menyampaikan kembali desain yang telah disampaikan untuk diperbaiki dengan didiskusikan secara kelompok	23	10	69.69
3	Kegiatan Mendengarkan	Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru atau teman yang sedang menyampaikan pendapat	29	4	87.87
		Mendengarkan instruksi atau perintah yang diberikan guru serta menjalankan suai perintah yang telah diberikan	30	3	90.90
4	Kegiatan menulis	Membuat catatan tentang materi dan tugas-tugas yang diberikan guru Mengisi formulir Lembar Kerja Proyek atau Format BMC, cash flow, Hasil penjualan	28	5	84.85
5	Kegiatan Motorik	Mempraktekkan serta mensimulasikan cara pengisian lembar kerja proyek atau format BMC didepan kelas	25	8	75.76
		Menghitung Harga Pokok Perolehan dari Produk yang akan di reseller	30	3	90.90
6	Kegiatan Mental	Menanggapi pertanyaan awal yang diberikan guru atau saat diskusi kelompok	20	13	60.60
		Mengambil keputusan dalam kelompok terkait produk yang akan dijual dan membentuk struktur usaha kelompok	33	0	100.00
7	Kegiatan Emosional	Berani tenang dalam menanggapi pertanyaan atau sanggahan dari guru dan teman	25	8	75.76
		Terlibat aktif dalam perencanaan proyek/online Shope kelompok mulai dari perencanaan sampai evaluasi hasil proyek	30	3	90.90
JUMLAH			1199.96		
RATA-RATA					85.71

Tabel 8. Persentase Keaktifan Rata-rata Hasil Observasi Keaktifan Siklus II

No	Indikator Keaktifan	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Persentase Kenaikan Keaktifan (%)	Rata-rata Siklus II
1	Kegiatan Visual	81.81	93.94	14.83	87.88
2	Kegiatan Lisan	65.65	82.82	26.15	74.24
3	Kegiatan Mendengarkan	84.84	89.39	5.95	87.12
4	Kegiatan Menulis	71.22	92.93	30.48	82.08
5	Kegiatan Motorik	78.79	83.33	5.76	81.06
6	Kegiatan Mental	66.66	80.03	20.06	73.35
7	Kegiatan Emosional	59.09	83.33	41.02	71.21
	Jumlah	508.06	605.76	108.01	556.94
	Rata2 Keaktifan Siklus II	72.58	86.54	19.23	79.56

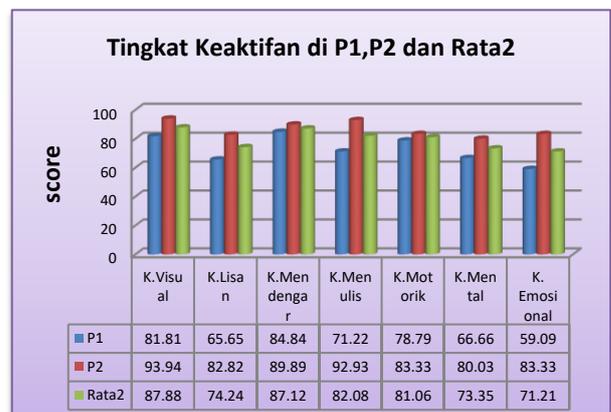
Jika data di atas disajikan dalam bentuk grafik akan tampak seperti berikut:



Grafik 4. Keaktifan Belajar Rata-Rata Peserta Didik Siklus II



Grafik 5 Persentase Kenaikan Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus II



Grafik 6. Perbandingan Keaktifan Belajar Peserta Didik P1 dan P2 siklus II

Tabel 5. Hasil Belajar Siklus II

No	Nama	Lembar Kerja Proyek Siklus II(A)	Lembar Penilaian Hasil Belajar Siklus II(B)	Rata-rata Siklus II (70%xA + 30% x B)
1	A	95	87	92.6
2	B	95	85	92
3	C	95	80	90.5
4	D	90	85	88.5
5	E	86	87	86.3
6	F	85	82	84.1
7	G	85	90	86.5
8	H	86	87	86.3
9	I	85	87	85.6
10	J	86	85	85.7
11	K	92	95	92.9
12	L	85	95	88
13	M	97	90	94.9
14	N	82	85	82.9
15	O	93	90	92.1
16	P	88	80	85.6
17	Q	97	83	92.8
18	R	86	95	88.7
19	S	90	87	89.1
20	T	82	87	83.5
21	U	90	83	87.9
22	V	87	88	87.3
23	W	86	80	84.2
24	X	93	83	90
25	Y	90	90	90
26	Z	85	90	86.5
27	AA	97	92	95.5
28	AB	90	90	90
29	AC	87	82	85.5
30	AD	86	85	85.7
31	AE	93	90	92.1
32	AF	90	90	90
33	AG	83	87	84.2
34	AH	93	85	90.6
35	AI	85	87	85.6
Jumlah		3030	2957	3093.7
Rata-rata		86.57	84.49	88.39

Berdasarkan perhitungan nilai hasil belajar, nilai lembar kerja proyek dan lembar penilaian hasil belajar peserta didik telah memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada siklus berikutnya, karena nilai rata-rata lembar kerja proyek siklus 1 dan siklus 2 adalah 84.53 sedangkan baseline keberhasilan siklus II adalah 80.00 dan rata-rata lembar pengamatan Hasil belajar (Kognitif) peserta didik adalah 76,60 sedangkan baseline keberhasilan siklus I adalah 70.00 sehingga target keberhasilan hasil belajar pada siklus II tercapai dan rata-rata hasil belajar peserta didik telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75.00

D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah peneliti dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus penelitian, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) dapat meningkatkan keaktifan belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik kelas XII BDP 1 semester ganjil SMK Negeri 1 Kota Bogor.
2. Penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik kelas XII BDP 1 semester ganjil SMK Negeri 1 Kota Bogor.

Saran

1. Untuk Guru
Pelaksanaan model pembelajaran PjBL memerlukan peran guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran bukan sebagai *focus center* tapi *student center*. Guru disarankan untuk selalu memantau aktivitas peserta didik selama kegiatan KBM berlangsung, agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan kondusif.
2. Untuk Peserta Didik
Peserta didik hendaknya mempersiapkan diri dengan baik sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas, dengan lebih aktif mencari informasi materi dan sumber-sumber lain terkait bisnis *online shop*, bisa dari kakak kelas, dari media social atau bergabung dengan komunitas pebisnis online Kota Bogor.
3. Untuk Peneliti
Perlu dilakukan penelitian tindakan kelas sejenis dengan materi pembelajaran yang berbeda, lebih luas atau dengan mata pelajaran yang berbeda, sehingga diketahui efektifitas dari penerapan model PjBL dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah,L. (2018). Penelitian Tindakan Kelas, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Ana,R. (2019). Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Model PjBL, Padang, Universitas Negeri Padang
- Agustina (2018).Penelitian Tindakan Kelas, Sidoarjo, Jurnal Pesona Dasar, FKIP Salatiga
- Burhan M (2018) *Analisis Penerapan Model Pembelajaran*, Jakarta :Direktorat Pembina SMK.
- Dwi,RS.(2013). Penerapan Metode Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan prestasi belajar kompetensi computerized aided design (CAD) dengan software investor kela XI teknik permesinan di SMK Negeri 2 Klaten *Jurnal Pendidikan Mesin*, 4,5-6.
- Undang-Undang Sisdiknas Nomor 15.(2003). Program Pendidikan Kejuaruan, Jakarta:Kemendikbud-RI
- Instruksi Presiden Nomor 9, 2016. Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan, Jakarta:Kemendikbud-RI