



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 6 Nomor 2 Bulan April Tahun 2024 Halaman 1763 - 1771

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Penelitian Tindakan Kelas guna Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar

Devi Ratnasari^{1✉}, Kholisatul Mar'ah², Muhammad Ramadhani³,

Finisica Dwijayati Patrikha⁴, Dwi Indah Setyowati⁵

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2,3,4}

SMK Negeri 10 Surabaya, Indonesia⁵

e-mail : dhevi.rayna@gmail.com¹, kholisatulm9@gmail.com², muhammadramadhani139@gmail.com³,
finisicapatrikha@unesa.ac.id⁴, dwisetyowati64@guru.smk.belajar.id⁵

Abstrak

Berangkat dari latar belakang yang telah dipaparkan, tujuan studi ini yakni untuk dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas XI BD SMKN 10 Surabaya pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan dengan model pembelajaran Project Based Learning. Studi ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, yaitu dilakukan dua tahap. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi keaktifan dan soal evaluasi murid. Berdasarkan hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa penerapan Project Based Learning dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Secara modifikasi, dapat dikatakan bahwa PjBL efektif meningkatkan kedua variabel tersebut. Hasil observasi menunjukkan terjadi peningkatan yang signifikan dari 67% pada siklus satu menjadi 92% pada siklus dua. Selain itu, terjadi peningkatan yang menonjol di hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dengan tingkat keberhasilan masing-masing mencapai 87,5%, 90,6%, dan 93,75% pada siklus II. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa PjBL dapat menjadi model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. PjBL dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri dan aktif.

Kata Kunci: Keaktifan, Hasil Belajar, Project Based Learning (PjBL), Projek Kreatif dan Kewirausahaan

Abstract

Departing from the background that has been described, the purpose of this study is to be able to improve the activeness and learning outcomes of class XI BD SMKN 10 Surabaya students in the subjects of Creative and Entrepreneurial Projects with the Project-Based Learning model. This study uses the method of classroom action research, which is carried out in two stages. The instruments used are activeness observation sheets and student evaluation questions. Based on the results of the study, it was found that the application of Project-Based Learning can increase student activeness and learning outcomes in Creative and Entrepreneurial Project subjects. In terms of modification, it can be said that PjBL effectively increases both variables. The observations showed a significant increase from 67% in cycle one to 92% in cycle two. In addition, there was a notable improvement in learning outcomes in cognitive, affective, and psychomotor aspects, with success rates reaching 87.5%, 90.6%, and 93.75% respectively in cycle II. The findings of this study confirm that PjBL can be an effective learning model in improving student engagement and learning outcomes. PjBL can help students in independent and active learning.

Keywords: Activeness, Learning Outcomes, Project Based Learning (PjBL), Creative and Entrepreneurship Project

Copyright (c) 2024 Devi Ratnasari, Kholisatul Mar'ah, Muhammad Ramadhani, Finisica Dwijayati Patrikha,
Dwi Indah Setyowati

✉ Corresponding author :

Email : dhevi.rayna@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6596>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menekankan pembelajaran yang lebih banyak berbasis praktik (70%) daripada teori (30%) karena SMK bertujuan untuk melahirkan lulusan yang memiliki keterampilan khusus. Dengan fokus pada praktik, harapannya adalah agar siswa menjadi terampil, mampu, dan berminat menjadi wirausaha. Meskipun demikian, banyak lulusan SMK menghadapi tantangan dalam memasuki dunia kerja, karena pasar kerja saat ini cenderung lebih menghargai lulusan perguruan tinggi. Meski siswa SMK dilatih untuk bekerja, siswa SMK sering kali bingung dalam memilih langkah setelah lulus karena persaingan dengan lulusan perguruan tinggi yang lebih ketat.

Mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan, pada awalnya dikenal sebagai Mata Pelajaran Kewirausahaan. Secara etimologis, konsep kewirausahaan dapat dipahami dari asal kata wirausaha, dimana "Wira" berasal dari bahasa Sanskerta yang merujuk pada keberanian, semangat yang besar, dan ketegasan, sementara "Usaha" berasal dari bahasa Melayu yang mengacu pada aktivitas atau kegiatan (Widiastuty, 2023).

Mata Pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada murid mengenai kewirausahaan, dengan tujuan mendorong minat mereka untuk menjadi wirausaha. Menurut (Nuzulia, 2024), tujuan utama mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan yakni agar siswa yang tidak melanjutkan ke perguruan tinggi tetap memiliki minat dan keterampilan dalam berwirausaha. Mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan bukan hanya dapat memberikan siswa pengetahuan dan pengalaman secara langsung tentang cara menciptakan atau membuat sebuah produk, akan tetapi mereka juga akan belajar bagaimana mengembangkan sebuah usaha agar menjadi sebuah usaha yang maju serta berinovasi seiring dengan berkembangnya teknologi saat ini. Bersamaan dengan kemajuan teknologi yang terus menjadi mutakhir, seperti meningkatnya penggunaan internet saat ini, memberikan solusi yang efisien bagi generasi milenial untuk memulai bisnis karena tersedianya kemudahan dalam mempromosikan produk mereka secara luas dengan memanfaatkan platform digital (Apriyani et al., 2022). Di SMK Negeri 10 Surabaya, mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan tidak hanya menyampaikan teori dan konsep, tetapi lebih menekankan pentingnya pembelajaran praktis dalam mengembangkan minat dan keterampilan berwirausaha. Dengan pendekatan ini, siswa diarahkan untuk melakukan tindakan nyata yang mendukung pembangunan keterampilan dan minat mereka dalam berwirausaha, sehingga mereka siap menghadapi tuntutan zaman yang terus berkembang setelah lulus.

Bersumber pada hasil pengamatan serta wawancara dengan siswa kelas XI BD di SMKN 10 Surabaya dalam mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan, masih terdapat kendala yang menghambat pencapaian nilai sesuai dengan standar yang diresmikan oleh sekolah. Pemicu dari nilai yang belum menggapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah kurangnya kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan, sehingga masih terdapat murid yang belum menggapai tingkat uraian yang di impikan. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penilaian serta revisi terhadap tata cara pembelajaran yang diterapkan.

Hasil belajar murid dalam mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan masih menunjukkan tingkat pencapaian yang rendah. Dari 32 siswa yang diamati, sebanyak 23 siswa atau sekitar 71,8% belum mencapai tingkat pencapaian yang diharapkan dalam ranah kognitif, sedangkan dalam ranah efektif, 18 siswa atau sekitar 56,2% sudah mencapai tingkat pencapaian yang diharapkan. Namun, dalam ranah psikomotor, sebanyak 20 siswa atau sekitar 62,5% belum mencapai tingkat pencapaian yang diharapkan, bersumber pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah diresmikan sebesar 85. Pada tahap prasiklus, sekitar 70% peserta didik terlihat kurang fokus dan kehilangan minat saat guru menjelaskan materi, hal ini menjadi salah satu indikasi bahwa ada kebutuhan untuk meningkatkan minat dan fokus siswa selama proses pembelajaran. Mereka lebih tertarik pada percakapan yang tidak terkait dengan pembelajaran atau terlibat dalam kegiatan sendiri seperti bermain gadget, tanpa memperhatikan proses pembelajaran. Penyebab utamanya adalah pendekatan pengajaran guru yang masih menggunakan metode ceramah konvensional, yang mengakibatkan kurangnya

keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dampaknya adalah tingkat keaktifan murid dalam mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan yang rendah, sehingga berpotensi mempengaruhi hasil belajar mereka.

Berdasarkan analisis tersebut, disimpulkan bahwa model pembelajaran sebelumnya belum efektif, ditunjukkan oleh rendahnya prestasi siswa dalam ketiga aspek penilaian: afektif, kognitif, dan psikomotor serta peserta didik yang masih pasif atau tingkat keaktifan murid masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan adopsi model pembelajaran yang dapat meningkatkan pencapaian dan keaktifan siswa, khususnya dalam mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Salah satu model yang cocok untuk diterapkan adalah *Project Based Learning* (PjBL). Menurut (Mulatsih, 2023) *Project Based Learning* (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran yang memfokuskan pada peran siswa sebagai pembelajar dan pemecah masalah dari situasi nyata yang disajikan oleh guru. Model ini diduga efisien dalam meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa. PjBL mengizinkan guru untuk mengelola pembelajaran dengan mengaitkan murid dalam proyek-proyek konkret. Manfaat dari menerapkan pendekatan PjBL meliputi: 1) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran; 2) Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif; 3) Memungkinkan peran guru sebagai fasilitator yang mendukung; 4) Memperkuat kemampuan berpikir siswa; 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengatur tugas mereka sendiri, sehingga memperkuat kemandirian mereka; 6) Mendalamkan pemahaman konsep yang diberikan kepada siswa (Kabenaarang et al., 2022).

Alasan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek adalah karena model ini tidak hanya membantu peserta didik memahami konten, tetapi juga mengembangkan keterampilan berkomunikasi, berpikir kritis, berpartisipasi dalam kelompok, dan keterampilan presentasi. Akibatnya, pembelajaran akan lebih bermakna, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Seperti yang dikemukakan oleh (Alhayat et al., 2023), model pembelajaran berbasis proyek secara konsisten mencerminkan relevansi kurikulum merdeka belajar dengan menekankan Profil Pelajar Pancasila. Model ini juga menawarkan variasi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan mengembangkan kemampuan perencanaan serta solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

Menurut studi yang dilakukan oleh (Murniati, 2023), penerapan pembelajaran dengan menggunakan PjBL berhasil meningkatkan tingkat keterlibatan siswa. Pada siklus pertama, tingkat keaktifan belajar peserta didik mencapai 67,50% yang meningkat menjadi 87,50% pada siklus kedua. Sementara menurut penelitian yang dilakukan oleh (Ni Kadek Nora Utarini, 2022), pada tahap pertama, nilai keseluruhan yang dicapai dalam proses pembelajaran yakni 74,30%, dengan tingkatan ketuntasan klasikal sebesar 72,73%. Di siklus kedua, rata-rata prestasi belajar peserta didik meningkat menjadi 82,42%, juga diklasifikasikan sebagai baik, dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 96,97%. Sama halnya dengan studi yang dilakukan oleh (Betty et al., 2023) bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek berhasil memperbaiki tingkat keaktifan dan hasil belajar peserta didik mencapai 40,625% yang meningkat menjadi 77,64%.

Studi ini mempunyai keunikan dibandingkan dengan studi terdahulu yakni penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek (PjBL) di SMK masih terbatas, terutama dalam konteks mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan, kurangnya penelitian yang fokus pada implementasi PjBL dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa SMK, khususnya pada kelas dengan karakteristik dan kebutuhan belajar yang berbeda, serta masih minimnya penelitian yang mengkaji strategi implementasi PjBL yang efektif di kelas SMK, dengan mempertimbangkan konteks dan karakteristik siswa. Sehingga penelitian ini penting untuk dilakukan karena dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di SMK, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan, memberikan sumbangan pengetahuan tentang implementasi PjBL dalam konteks pendidikan SMK, memberikan rekomendasi praktis bagi guru tentang bagaimana menerapkan PjBL secara efektif di SMK.

Berdasarkan konteks tersebut, studi tindakan kelas dilakukan dengan maksud meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik kelas XI BD di SMK Negeri 10 Surabaya dalam mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek. Diharapkan bahwa dengan penerapan model ini, murid yang sebelumnya belum produktif dapat menjadi lebih aktif, kreatif, kolaboratif, komunikatif, berpikir kritis secara bermakna, memberikan manfaat baik bagi diri mereka sendiri, guru, teman, maupun lingkungan belajar mereka. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa serta dapat direplikasi di sekolah lain dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi dunia pendidikan.

METODE

Dalam studi ini, pendekatan yang diambil adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK), yang juga dikenal sebagai penelitian di dalam kelas. Metode ini mengikuti kerangka yang dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto, yang mencakup empat tahap utama, yakni: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi, sebagaimana dijelaskan oleh (Azizah, 2021). Tahap-tahap ini membentuk siklus yang berulang, dimana guru atau peneliti merencanakan kegiatan, melaksanakannya dalam konteks kelas, mengamati hasilnya, dan kemudian merefleksikan temuan serta memperbaiki tindakan ke depannya. Mengacu pada Permendikbud No. 66 Tahun 2022 tentang standar penilaian, penilaian dalam Kurikulum Merdeka memanfaatkan pendekatan autentik yang meliputi tiga aspek penilaian: pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).

Metode analisis data yang dipakai adalah teknik statistik deskripsi komparatif yang melibatkan perbandingan hasil perhitungan dari statistik deskriptif. Parameter kinerja yang diukur dalam studi ini adalah tingkat prestasi partisipasi dan pencapaian akademik dalam mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Studi tindakan kelas ini melibatkan 33 murid kelas XI BD pada semester ganjil di SMKN 10 Surabaya sebagai subjek. Dalam pendekatan klasikal, keberhasilan belajar dianggap tercapai jika minimal 80% dari peserta didik telah mencapai nilai yang memenuhi atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu nilai di atas 85. Untuk menentukan tingkat pencapaian belajar secara klasikal peserta didik, dapat digunakan rumus berikut ini:

$$\text{Presentase Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik seluruhnya}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, diharapkan terjadi peningkatan hasil pembelajaran dari tahap pertama ke tahap kedua dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek. Setelah setiap siklus pembelajaran berakhir, peserta didik diminta untuk menyelesaikan evaluasi berupa soal-soal yang mengukur prestasi akademik pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Evaluasi ini meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotor, serta tingkat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Perbandingan tingkat keterlibatan serta prestasi akademik dalam mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan dari tahap pra siklus hingga akhir siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan, sebagaimana tergambar dalam Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Presentase Hasil Observasi Keaktifan antar Siklus

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Q1	Memperhatikan penjelasan guru dan teman pada saat menjelaskan materi atau presentasi	83%	98%	Meningkat
Q2	Menanggapi materi yang diberikan	58%	91%	Meningkat
Q3	Melakukan diskusi dan menyampaikan rancangan awal proyek	64%	96%	Meningkat
Q4	Memperhatikan penjelasan guru dan teman yang sedang menyampaikan pendapat	81%	91%	Meningkat

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Q5	Mendengarkan materi dan instruksi pembuatan proyek yang diberikan oleh guru	75%	85%	Meningkat
Q6	Membuat catatan tentang materi atau proyek yang diberikan	59%	81%	Meningkat
Q7	Mengisi Lembar Kerja Proyek Kelompok	76%	100%	Meningkat
Q8	Membuat rancangan proyek sesuai ketentuan	45%	100%	Meningkat
Q9	Menanggapi pertanyaan awal yang diberikan	63%	83%	Meningkat
Q10	Mengambil keputusan untuk menentukan tema dan jadwal proyek yang akan dibuat	50%	100%	Meningkat
Q11	Terlibat aktif dalam pembuatan proyek dari awal perencanaan sampai dengan tahap evaluasi proyek	71%	84%	Meningkat
Q12	Memberikan apresiasi bagi kelompok/individu yang telah melakukan presentasi produk/menyampaikan pendapat	83%	98%	Meningkat
Rata-rata		67%	92%	
Rata-rata Indikator anatar Siklus		80%		

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Berdasarkan data yang disajikan dalam Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam indikator hasil dari observasi keaktifan siswa antara siklus kesatu dan siklus kedua. Pada siklus satu, nilai rata-rata indikator keaktifan adalah 67%, yang kemudian meningkat menjadi 92% pada siklus kedua. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 25% antara kedua siklus tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik kelas BD 2 mengalami peningkatan dalam tingkat keterlibatan saat menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dalam proses pembelajaran di kelas.

Kedua, terjadi peningkatan nilai peserta didik dalam mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan dari pra siklus hingga akhir siklus kedua, terutama dari aspek kognitif, seperti yang tergambar dalam Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Kognitif Tiap Siklus

Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas (nilai ≥ 85)	9	17	28
Tidak Tuntas (<85)	23	15	4
Persentase Keberhasilan	28,1%	53,1%	87,5%

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Dari data yang tertera dalam Tabel 2, kesimpulan yang dapat diambil adalah adanya peningkatan yang signifikan dalam prestasi akademik kognitif dalam semua tahap pembelajaran, termasuk pra-tahapan, tahap satu, dan tahap dua. Sebelum dilakukan tindakan pembelajaran, tingkat keberhasilan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan adalah sebesar 28,1%. Setelah penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada tahap satu, terdapat peningkatan signifikan dalam prestasi belajar aspek kognitif sebesar 53,1%, yang mengindikasikan peningkatan signifikan menjadi 75%. Meskipun masih di bawah target yang ditetapkan sebesar 80%, namun peningkatan tersebut memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan ke siklus dua. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang lebih lanjut dalam hasil belajar kognitif, di mana persentase keberhasilan sebesar 87,5%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut memberikan hasil yang signifikan dalam aspek kognitif pada mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan.

Selanjutnya, peningkatan prestasi belajar juga dievaluasi berdasarkan dimensi sikap, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan ditampilkan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Afektif Tiap Siklus

Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas (nilai ≥ 85)	14	19	29

Tidak Tuntas (<85)	18	13	3
Persentase Keberhasilan	43,75%	59,3%	90,6%

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Berdasarkan data yang disediakan, kesimpulan yang dapat ditarik adalah terjadi peningkatan yang berarti dalam hasil belajar afektif pada semua tahap pembelajaran, mulai dari sebelum tahap dilakukan, tahap satu, dan tahap dua. Sebelum intervensi dilaksanakan, pada langkah pra-siklus, persentase keberhasilan prestasi belajar afektif murid pada mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan adalah 43,47%. Setelah diterapkannya model berbasis proyek pada tahap satu, mengalami kenaikan yang cukup besar, mencapai 33,55% sehingga persentase keberhasilan hasil belajar afektif siswa naik menjadi 59,3%. Meskipun peningkatan tersebut menunjukkan kemajuan, namun masih belum mencapai target yang telah ditetapkan sebesar 80%, sehingga dilakukan pada tahap dua. Dalam siklus ini, terjadi peningkatan yang berarti dalam prestasi belajar siswa pada dimensi afektif, dengan tingkat keberhasilan mencapai 90,6% setelah menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model tersebut efektif dalam meningkatkan prestasi belajar dari perspektif afektif.

Berdasarkan penjelasan dari (Murniati, 2023), aspek psikomotorik merujuk pada kemampuan atau keterampilan bertindak yang dimiliki siswa setelah mereka mengalami pengalaman belajar dalam mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan. Evaluasi hasil belajar dari aspek psikomotorik dapat dilihat dalam Tabel 5 berikut.

Tabel 4. Hasil Belajar Psikomotor Tiap Siklus

Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas (nilai ≥ 85)	12	21	30
Tidak Tuntas (<85)	20	11	2
Persentase Keberhasilan	37,5%	65,6%	93,75%

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Berdasarkan informasi yang disajikan dalam tabel 5, terlihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar aspek psikomotor pada semua tahap pembelajaran, mulai dari sebelum tahapan dilakukan, tahap satu, hingga tahap dua. Sebelum dilakukan intervensi, persentase keberhasilan hasil belajar aspek psikomotorik siswa dalam mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan hanya mencapai 36,5%, yang jauh dari harapan. Namun, setelah diterapkan model pembelajaran berbasis proyek pada tahap satu, prestasi belajar meningkat dengan sangat berarti, mencapai 74,9%. Dengan demikian, persentase keberhasilan hasil belajar aspek psikomotorik siswa meningkat menjadi 65,6%. Meskipun belum berhasil mencapai sasaran yang telah ditentukan sebesar 80%, hal ini memberikan landasan yang kuat untuk melanjutkan ke siklus kedua. Pada tahap dua ini, tercapai persentase ketuntasan prestasi akademik dimensi keterampilan sebesar 93,75% pada mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis proyek. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan tersebut secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa dari segi psikomotorik.

Penelitian dilaksanakan pada siswa jurusan Bisnis Digital di SMKN 10 Surabaya dengan memanfaatkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi akademik mereka dalam berbagai dimensi, seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan pembahasan hasil penelitian diketahui bahwa keaktifan belajar terdiri dari 12 indikator keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan telah memenuhi baseline untuk setiap siklus pembelajaran. Ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas. Menurut (Fimala & Miaz, 2020), salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar adalah jumlah siswa yang mencapai tujuan instruksional minimal 75 dari jumlah instruksional yang harus dicapai. Dengan demikian, pembelajaran dianggap berhasil dan berkualitas jika sebagian besar (setidaknya 75%) siswa terlibat aktif secara fisik, mental, dan sosial dalam

proses pembelajaran, serta menunjukkan semangat belajar yang tinggi dan rasa percaya diri. Penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 10 Surabaya yang menunjukkan keberhasilan penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Model pembelajaran PjBL terbukti lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam melatih siswa untuk bekerja sama dengan teman dan guru, aktif berdiskusi, berani menyampaikan pendapat di depan kelas, serta menghargai pendapat orang lain (Nurradiati et al., 2021). Proses ini divisualisasikan dalam dua siklus pembelajaran yang berbeda. Hasil evaluasi menyatakan bahwa peningkatan terjadi secara signifikan dalam prestasi akademik setelah implementasi model ini pada tahap pertama. Prestasi belajar adalah perubahan perilaku sosial yang terjadi setelah mengikuti proses pengajaran dan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran (Nuarta, 2020). Meskipun pada awal pembelajaran terdapat peningkatan keaktifan mahasiswa dan keterlibatan mereka dalam diskusi terkait proyek, akan tetapi pada tahap pertama masih mengalami beberapa hambatan atau tantangan yang dihadapi, seperti gangguan kelas yang menyebabkan ketidakteraturan (Ismanto et al., 2022).

Pada siklus kedua, sesi pembelajaran berjalan dengan baik, terutama dalam hal kegiatan dan prestasi akademik. Terjadi peningkatan yang signifikan dalam aktivitas mahasiswa, dimana mereka mendengarkan penjelasan materi dengan seksama, aktif berpendapat, serta berpartisipasi dalam proses menciptakan produk secara bersemangat. Proses kolaborasi dalam merancang, membagi tugas, dan menampilkan hasil kerja kelompok juga terlihat efektif. Bahkan, beberapa kelompok diberi kesempatan untuk melakukan proyek di luar ruangan, yang membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih positif dan nyaman.

Temuan dari studi ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan kognitif murid serta tingkat partisipasi mereka. Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) memiliki beberapa keunggulan, seperti meningkatkan motivasi belajar siswa, kemampuan untuk belajar secara kooperatif dan kolaboratif, serta meningkatkan kreativitas siswa (Dewi Pendi et al., 2022). Selain itu, menurut (Handhika et al., 2021) pembelajaran dengan strategi berbasis proyek mengajarkan siswa untuk secara mandiri berperilaku aktif dalam mencari solusi atas masalah dunia nyata berdasarkan tugas yang diberikan dalam pembelajaran. Dengan demikian, hal ini memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran dan meningkatkan prestasi belajar mereka (Izzah et al., 2022). Pendekatan pembelajaran proyek juga terbukti mampu meningkatkan tingkat partisipasi aktif dalam proses belajar dibandingkan dengan metode konvensional (Kanza et al., 2022). Selain itu, hasil penelitian ini mendapat dukungan dari penelitian lain yang dilakukan oleh (Marselus, 2021) yang menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dari siklus satu sebesar 71,87% menjadi 76,77% pada siklus kedua. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk mengekspresikan perbedaan minat, bakat, dan gaya belajar mereka (Ismanto et al., 2022). Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimiliki, berpikir kritis dan dapat memecah permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, model pembelajaran PjBL juga akan mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dan meningkatkan aktivitas belajar (Fitrianingrum, 2020). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tambunan, 2022), bahwa penerapan model pembelajaran PjBL pada pembelajaran Tema 2 sub tema 1, terjadi peningkatan tingkat keaktifan, kreativitas dan hasil belajar siswa secara bertahap dari siklus 1 ke siklus berikutnya.

Dalam melaksanakan penelitian ini peneliti mengalami beberapa keterbatasan diantaranya penelitian ini dilakukan dalam waktu singkat dikarenakan banyaknya kegiatan yang diadakan oleh sekolah yang berdampak pada kegiatan pembelajaran, sehingga peneliti hanya dapat melaksanakan penelitian tindakan kelas ini sebanyak 2 (dua) siklus. Peneliti mengambil jam luar belajar siswa untuk melakukan pendekatan dengan siswa, agar lebih mengenal mereka satu per satu, dan untuk memberikan motivasi agar siswa bisa lebih bersemangat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa keterbatasan, hasil penelitian tindakan kelas ini

1770 *Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Penelitian Tindakan Kelas guna Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar - Devi Ratnasari, Kholisatul Mar'ah, Muhammad Ramadhani, Finisica Dwijayati Patrikha, Dwi Indah Setyowati*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6596>

secara praktis diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 10 Surabaya. Keaktifan belajar dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL), selain itu dapat menjadi sumber acuan bagi peneliti lainnya yang akan mengadakan penelitian sejenis lebih lanjut, dan menambah wawasan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan variasi metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan, yang ditunjukkan dengan antusiasme siswa dalam mengikuti penjelasan materi, berdiskusi, dan menyelesaikan proyek yang diberikan guru. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dalam aspek: (1) Kognitif, yaitu terjadi peningkatan yang signifikan dalam pencapaian nilai akademik siswa sebesar 87,5%; (2) Afektif, yaitu terjadi peningkatan yang signifikan dalam sikap dan minat siswa terhadap mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan sebesar 90,6%; dan (3) Psikomotor, yaitu terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterampilan siswa dalam menyelesaikan proyek dan menerapkan pengetahuan dalam praktik sebesar 93,75%. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK, khususnya dalam mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhayat, A., Mukhidin, M., Utami, T., & Yustikarini, R. (2023). The Relevance of the Project-Based Learning (PjBL) Learning Model with "Kurikulum Merdeka Belajar." *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 105. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.69363>
- Apriyani, N. R., ZA, S. Z., Ramadhani, S. E. N., Vauza, V. T. S., Nabila, S., & Andre, A. (2022). Motivasi Belajar untuk Menumbuhkan Minat Berwirausaha dengan Memanfaatkan Digital Marketing sebagai Peluang Bisnis pada Siswa SMK Negeri 4 Samarinda. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 2(3), 160–164. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v2i3.206>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Betty, H., Oppusunggu, M. P., & Hasibuan, M. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X MPLB 4 SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2022 / 2023. *Jurnal Bastaka Universitas Balikpapan*, 139–146. Diambil dari <https://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/view/253>
- Dewi Pendit, S. S., Amelia, C., Azizah, A., Pilok, N. A., & Sitepu, M. S. (2022). Pengembangan E-Modul Discon Berbasis Android (E-Modul Disroid) Materi Bunyi bagi Siswa Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(3), 175–191. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.1941>
- Fimala, Y., & Miaz, Y. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *E-Journal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(3), 1–10. Diambil dari <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/8804>
- Fitrianingrum, V. (2020). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester 1 SDN 1 Jati Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(1), 32–47. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v3i1.36>
- Handhika, D., Santoso, & Ismaya, E. A. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning dan *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1544–1550.

- 1771 *Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Penelitian Tindakan Kelas guna Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar - Devi Ratnasari, Kholisatul Mar'ah, Muhammad Ramadhani, Finisica Dwijayati Patrikha, Dwi Indah Setyowati*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6596>
- <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1449>
- Ismanto, E., Vitriani, & Khairul Anshari. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran e-Modul untuk Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* (PjBL). *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 6(2), 17–24. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v6i2.3628>
- Izzah, F. N., Khofshoh, Y. A., Sholihah, Z., Nurningtias, Y., & Wakhidah, N. (2022). Analisis Faktor-faktor Pemicu Turunnya Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi. *Pensa E-jurnal: Pendidikan Sains*, 10(1), 150–154. Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/43965>
- Kabernarang, J. H., Pardanus, R. H. W., & Parinsi, M. T. (2022). EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Volume 2 Nomor 1, Februari 2022. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(April), 52–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.53682/edutik.v2i6.6341>
- Kanza, N. R. F., Lesmono, A. D., & Widodo, H. M. (2022). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model *Project Based Learning* dengan Pendekatan STEM pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 71. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17955>
- Marselus, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Multimedia Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Mempawah Hulu. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 21–34. <https://doi.org/10.54082/jupin.4>
- Mulatsih, B. (2023). Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru. *Penerapan Taksonomi Bloom Revisi pada Pengembangan Soal Kimia Ranah Pengetahuan*, 6(1), 1–10. Diambil dari <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru>
- Murniati. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pkwi Materi Sistem Produksi Kerajinan dari Bahan Limbah di Kelas XI-IPA Smakon Aceh Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Biology Education*, 11(1), 1–15. Diambil dari <https://ojs.serambimekkah.ac.id/jurnal-biologi/article/view/5889>
- Ni Kadek Nora Utarini. (2022). Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Peserta Didik Kelas XII BDP 1 SMK Negeri 1 Negara Best Practice: Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Widyadari Jurnal Pendidikan*, 23(1), 105–114. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6390990>
- Nuarta, I. N. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris melalui Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia (Indonesian Journal of Physics Education)*, 5(1), 37–41. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4006057>
- Nurradiati, N., Fitria, Y., Arief, D., & Mudjiran, M. (2021). Pengembangan Buku Ajar Tema 5 tentang Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Berbasis Model PjBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3224–3231. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1329>
- Nuzulia, A. (2024). Analisis Peran Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK. *Borjuis: Jurnal of Economy*, 2(3), 5–24. Diambil dari <https://borjuis.joln.org/index.php/home/article/view/27>
- Tambunan, E. (2022). Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Siswa Kelas V di UPT SDN 060870 Medan Timur T.A 2022/2023. *Educate: Journal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 1(3), 422–448. <https://doi.org/10.56114/edu.v1i3.464>
- Widiastuty, H. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan melalui Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Siswa Kelas XII. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 101–107. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2285>