

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI KETRAMPILAN PROYEK**Suyono**

Sma Negeri 2 Madiun

admin@sma2madiun.sch.id

Abstrak

Pembelajaran pada mata pelajaran Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas, terutama di kelas XII MIPA2 SMA N 2 Madiun, masih ditemui beberapa kendala. Hal ini dapat dilihat dari tingkat keterlambatan siswa dalam memulai, kelengkapan bahan, keterampilan merakit bahan, serta tahap penyelesaian dalam proses pembuatan produk. Tujuan umum penelitian ini adalah mendeskripsikan efektivitas penerapan metode Ketrampilan Proyek siswa Kelas XII MIPA2 SMA Negeri 2 Madiun. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (action research), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan di Kelas XII MIPA2 SMA Negeri 2 Kota Madiun semester ganjil tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan pada bulan September- November semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Subyek penelitian adalah siswa-siswi Kelas XII MIPA2 SMA Negeri 2 Kota Madiun tahun pelajaran 2022/2023. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Tugas Proyek pada materi Produk kerajinan lokal di kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 2 Madiun efektif dalam meningkatkan keterampilan proses dalam mengerjakan tugas proyek pada mata pelajaran PKWU.

Kata Kunci: Peningkatan, Hasil Belajar, Siswa, Keterampilan Proyek.**Abstract**

Learning in the subject of Entrepreneurship at the Senior High School level, especially in class XII MIPA2 at SMA N 2 Madiun, still encounters several challenges. This can be seen from the level of student delays in starting, the completeness of materials, skills in assembling materials, and the completion stage in the product-making process. The general objective of this research is to describe the effectiveness of implementing the Project Skills method for students in Class XII MIPA2 at SMA Negeri 2 Madiun. This research is an action research, as it is conducted to solve learning problems in the classroom. The research was carried out in Class XII MIPA2 at SMA Negeri 2 Kota Madiun, in the odd semester of the 2022/2023 academic year. The study was conducted from September to November in the odd semester of the 2022/2023 academic year. The subjects of the study were students in Class XII MIPA2 at SMA Negeri 2 Kota Madiun in

the 2022/2023 academic year. The methods used to collect data in this research were observation, tests, and questionnaires. The results of the study show that the implementation of the Project Task model in the subject of local craft products in Class XII MIPA2 at SMA Negeri 2 Madiun is effective in improving the process skills in completing project tasks in the Entrepreneurship subject.

Keywords: *Improvement, Learning Outcomes, Students, Project Skills.*

PENDAHULUAN

Dalam mencapai tujuan Pembelajaran pada mata pelajaran Kewira Usahaan di Sekolah Menengah Atas, khususnya di kelas XII MIPA2 SMA N 2 Madiun masih banyak mengalami kendala. Hal ini terlihat dari masih rendahnya kondisi siswa dalam memulai tepat waktu, kelengkapan bahan, merakit bahan, finishing dalam membuat produk.

Bertitik tolak dari hal tersebut di atas perlu pemikiran-pemikiran dan tindakan-tindakan yang harus dilakukan oleh guru dan siswa agar dalam membuat produk Kewira Usahaan tidak mengalami kesulitan, sehingga tujuan pembelajaran yang akan dicapai dapat terwujud dengan baik dan hasilnya dapat memuaskan semua pihak. Ditinjau dari karakteristik mata pelajaran Kewira Usahaan, pembelajaran Kewira Usahaan lebih diarahkan untuk terampil dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman dan keterampilan yang lebih mendalam tentang wira usaha. Penugasan proyek merupakan salah satu metode dalam pembelajaran agar siswa berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan dan keterampilan yang benar-benar bermakna (Ulfah, 2019). Bruner menyarankan agar siswa-siswa belajar dengan partisipasi secara aktif. Para siswa dianjurkan untuk memperoleh pengalaman dan melakukan eksperimen-eksperimen yang mengizinkan mereka untuk menemukan prinsip-prinsip itu sendiri.

Pembelajaran

Belajar adalah sebagai proses perubahan tingka laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya (WANDINI, 2018). Hal ini sesuai dengan yang diutarakan Burton bahwa seseorang setelah mengalami proses belajar akan mengalami perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sikapnya. Misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Sedangkan mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggungjawab moral yang cukup berat (Muchith, 2017). Mengajar pada prinsipnya membimbing siswa dalam kegiatan suatu usaha mengorganisasi lingkungan dalam hubungannya dengan anak didik dan bahan pengajaran yang menimbulkan proses belajar (Lestari, 2020).

Sehingga proses belajar mengajar merupakan suatu inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegangn peran utama (Tahir & Elihami, 2019). Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam

situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar (Musa, 2016). Belajar dapat membawa suatu perubahan pada individu yang belajar (Emda, 2018). Perubahan ini merupakan pengalaman tingkah laku dari yang kurang baik menjadi lebih baik. Pengalaman dalam belajar merupakan pengalaman yang dituju pada hasil yang akan dicapai siswa dalam proses belajar di sekolah (Loilatu et al., 2021).

Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU)

Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan termasuk ke dalam pengetahuan-transcience-knowledge, yaitu mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni dan teknologi berbasis ekonomis (Setiaji et al., 2018). Pembelajaran ini berawal dengan melatih kemampuan ekspresi-kreatif untuk menuangkan ide dan gagasan agar menyenangkan orang lain, dan dirasionalisasikan secara teknologis sehingga keterampilan tersebut bermuara apresiasi teknologi terbarukan, hasil ergonomis dan aplikatif dalam memanfaatkan lingkungan sekitar dengan memperhatikan dampak ekosistem, manajemen dan ekonomis.

Dalam kehidupan manusia membutuhkan keterampilan tangan untuk memenuhi standar minimal dan kehidupan sehari-hari sebagai kecakapan hidup (Riftiia, 2017). Keterampilan harus menghasilkan karya yang menyenangkan bagi dirinya maupun orang lain serta mempunyai nilai kemanfaatan yang sesungguhnya, untuk itu pelatihan berkarya dengan menyenangkan harus dimulai dengan memahami estetika (keindahan) sebagai dasar penciptaan karya selanjutnya (Arafik, 2014). Dalam rangkaian menemukan karya yang bermanfaat dilatihkan mencipta, memproduksi dan memelihara yang ada kemudian memperoleh nilai kebaruan (novelty) sehingga bermanfaat untuk kehidupan selanjutnya. Prinsip mencipta, yaitu memproduksi dan mereproduksi diharapkan meningkatkan nilai sensibilitas terhadap kemajuan jaman sekaligus mengapresiasi teknologi kearifan lokal yang telah mampu mengantarkan manusia Indonesia mengalami kejayaan pada masa lalu. Oleh karenanya, pembelajaran Prakarya di tingkat sekolah lanjutan pertama didahului dengan wawasan keteknologian hasil kearifan lokal menuju teknologi terbarukan. Pelatihan dimulai dengan memahami fakta, prosedur, konsep maupun dalil yang ada melalui studi perorangan, kelompok maupun projektif agar memberi dampak kepada pendidikan karakter yang berupa kecerdasan kolektif. Hasil pembelajaran melalui eksplorasi alami maupun artifisial ini akan memanfaatkan sebagai media sekaligus bahan pelajaran, sehingga berdasarkan nilai ekosistem dan keberlanjutan materialnya.

Tujuan mata pelajaran PKWU

Tujuan pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan sebagai berikut:

1. Dilaksanakan sebagai pendidikan formal namun mengharapkan tujuan akhir mempunyai keterampilan ekonomis.
2. Bertujuan sebagai pendidikan formal menghasilkan kualitas manusia yang mempunyai wawasan penciptaan berbasis pasar.

Secara keseluruhan tujuan Prakarya dan Kewirausahaan dapat diuraikan antara lain:

1. Memfasilitasi peserta didik mampu berekspresi kreatif melalui keterampilan teknik berkarya ergonomis, teknologi dan ekonomis.

2. Melatih keterampilan mencipta karya berbasis estetis, artistik, ekosistem dan teknologis
3. Melatih memanfaatkan media dan bahan berkarya seni dan teknologi melalui prinsip ergonomis, higienis, tepat-cekat-cepat, ekosistemik dan metakognitif.
4. Menghasilkan karya jadi maupun apresiatif yang siap dimanfaatkan dalam kehidupan, maupun bersifat wawasan dan landasan pengembangan aprioriatif terhadap teknologi terbarukan dan teknologi kearifan lokal.
5. Menumbuhkembangkan jiwa wirausaha melalui melatih dan mengelola penciptaan karya (produksi), mengemas, dan usaha menjual berdasarkan prinsip ekonomis, ekosistemik dan ergonomis

Ruang lingkup materi PKWU

PKWU di SMA sederajat disesuaikan dengan potensi sekolah, daerah setempat, karena sifat mata pelajaran ini menyesuaikan dengan kondisi dan potensi yang ada di daerah tersebut. Penyesuaian ini berangkat dari pemikiran ekonomis, budaya dan sosiologis. Ekonomis, karena pada tingkat usia remaja sudah harus dibekali dengan prinsip kewirausahaan agar tidak tertinggal konsep kemandirian pasca sekolah. PKWU terdiri dari:

1. Kerajinan Tangan
2. Rekayasa
3. Budidaya
4. Pengolahan

Pembelajaran Berbasis Proyek

Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) adalah tugas yang kompleks, berdasarkan tema yang menantang, yang melibatkan siswa dalam mendesain, memecahkan masalah, mengambil keputusan, atau kegiatan investigasi; memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan dalam menghasilkan produk (Thomas, Mergendoller, and Michaelson, 1999). Metode pembelajaran PBL adalah menggunakan proyek/kegiatan sebagai media dalam peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Pembelajaran Berbasis proyek memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja
2. adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik
3. peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan
4. peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan
5. proses evaluasi dijalankan secara kontinyu
6. peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan
7. produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif, dan

Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) adalah:

1) Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
3. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
4. Meningkatkan kolaborasi.
5. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
6. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
7. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
8. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
9. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
10. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.
11. situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

2) Kelemahan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

1. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
2. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
3. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.
4. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
5. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
6. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
7. Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Langkah-langkah Praktik Problem Based Learning

1. Orientasi Siswa pada Masalah
Pertama-tama, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan perlengkapan yang dibutuhkan, dan memotivasi siswa untuk aktif memecahkan masalah yang dipilih.
2. Mengorganisasi Siswa untuk Belajar
Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang dipilih.
3. Membimbing Penyelidikan Individual dan Kelompok

Guru berperan untuk mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai dan melakukan eksperimen untuk mendapat penjelasan serta pemecahan masalah.

4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Dalam tahap ini, guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan bentuk laporan yang sesuai untuk menunjukkan hasil penyelidikan. Laporan dapat berbentuk laporan tertulis, video, atau model lainnya.

5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

Langkah terakhir dari pelaksanaan problem based learning adalah guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang sudah dilewati.

Hasil Belajar Siswa

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Festiawan, 2020). Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar didefinisikan sebagai berikut: "Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar, misalnya perubahan yang terjadi dalam aspek-aspek kematangan, pertumbuhan, dan perkembangan tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar (Yuhana & Aminy, 2019). Jadi, belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri. Belajar menurut ilmu jiwa Gestalt, juga sangat menguntungkan untuk kegiatan belajar memecahkan masalah. Hal ini tampaknya juga relevan dengan konsep teori belajar yang diawali dengan suatu pengamatan. Belajar memecahkan masalah diperlukan juga suatu pengamatan secara cermat dan lengkap (Wardani, 2020).

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya (Susanti, 2013). Pengertian hasil Belajar tidak dapat dipisahkan dari apa yang terjadi dalam kegiatan belajar baik di kelas, di sekolah maupun di luar sekolah. Apa yang dialami oleh siswa dalam proses pengetahuan kemampuannya merupakan apa yang diperolehnya. Pengalaman tersebut gilirannya dipengaruhi pula oleh beberapa faktor seperti kualitas interaksi antar siswa, bahan dan guru serta karakteristik siswa pada waktu mendapatkan pengalaman tersebut. Hasil belajar digolongkan sebagai berikut: Pertama: hasil belajar kognitif yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran. Kedua: hasil belajar afektif yang berhubungan dengan pengembangan perasaan dan sikap siswa. Ketiga: hasil belajar proses yang berhubungan dengan cara siswa pada waktu mengembangkan kedua hasil belajar tersebut.

1) Hasil Belajar Keterampilan

Ranah keterampilan berhubungan dengan pengembangan motorik, koordinasi otot, dan keterampilan-keterampilan fisik. Dalam pembelajaran sains kompetensi siswa dititik beratkan pada keterampilan motorik. aspek-aspek keterampilan pembelajaran sains meliputi *moving manipulating, communiccting, dan creating*.

a) *Moving* (Bergerak)

Berkaitan dengan sejumlah gerakan tubuh yang melibatkan koordinasi gerakan fisik. Kategori ini merupakan respon otot terhadap rangsangan sensorik. Kata kerja operasional untuk merumuskan indikator dapat menggunakan kata membawa, membersihkan, mengikuti, menempatkan, menyimpan, dll.

b) *Manipulating* (Manipulasi)

Berkaitan dengan aktivitas yang mencakup pola-pola yang terkoordinasi dari gerakan-gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh, misalnya koordinasi antara mata, telinga, tangan, dan jari. Koordinasi gerakan tubuh melibatkan dua atau lebih bagian tubuh, misalnya koordinasi antarc mata, telingan, tangan, dan jari. Kata kerja operasional untuk merumuskan indicator dapat menggunakan kata mengkalibrasi, merangkai, meramg mengubah, membersihkan, menghubungkan, memanaskan, mencampurkan, mengadulg menimbang, mengoperasikan, dan memperbaiki.

c) *Communicating* (Komunikasi)

Menyajika gagasan dan perasaan untuk diketahui oleh orang lain, Kata kerja yang dapat digunakan untuk merumuskan indikator antara lain mengajukan pertanyaan, membuat grafih rnelaporkan, dll.

d) *Creating* (Kreasi)

Kreasi memerlukan sejumlah kombinasi dari gerakan, manipulasi, dan komunikasi dalam membangkitkan hasil baru yang sifatnya unik. Dalam konteks ini terjadi koordinasi antara aspek kognitif, keterampilan, dan afektif dalam upaya untuk memecahkan masalah dan menciptakan gagasan baru tersebut. Kata kerja operasional yang digunakan untuk merumuskan indikatornya arrtara lain membuat kreasi, merancang, merencanakan, mensintesis, menganalisis, dan membangun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (action research), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu metode pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian ini adalah guru. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini peneliti tidak bekerjasama dengan siapapun, kehadiran peneliti sebagai guru di kelas sebagai pengajar tetap dan dilakukan seperti biasa, sehingga

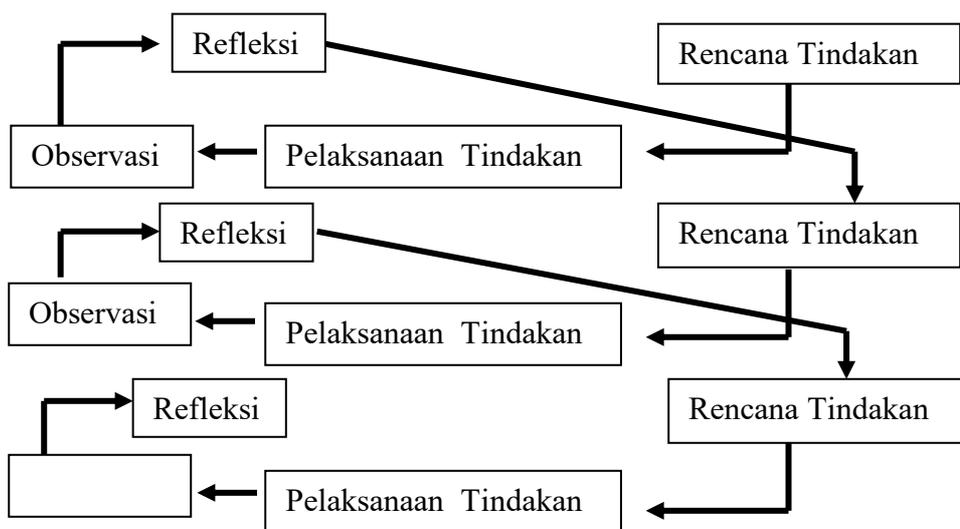
siswa tidak tahu kalau diteliti. Dengan cara ini diharapkan didapatkan data yang seobjektif mungkin demi kevalitan data yang diperlukan.

Penelitian ini dilakukan di Kelas XII MIPA2 SMA Negeri 2 Kota Madiun semester ganjil tahun Pelajaran 2022/2023. Sebagai tempat yang digunakan untuk memperoleh data.

Penelitian ini dilakukan pada bulan September- November semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

Subyek pada penelitian ini adalah siswa-siswi Kelas XII MIPA2 SMA Negeri 2 Kota Madiun tahun pelajaran 2022/2023. Dengan Kompetensi Dasar Wira usaha produk kerajinan untuk pasar lokal. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes dan angket.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart, yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1 Alur PTK

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembelajaran yang dilakukan selama di kelas sebagai sumber data dalam penelitian ini dan hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus. Pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus. Data lembar observasi diambil dari data pengamatan keterlaksanaan RPP yang digunakan untuk mengetahui persentasi keterlaksanaan RPP yang digunakan serta untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa dalam keterampilan melalui tugas proyek yang diberikan. Tes yang digunakan terdiri dari tes produk untuk mengetahui peningkatan ketuntasan individual dan klasikal

hasil belajar akademik dan tes proses untuk mengetahui peningkatan keterampilan. Deskripsi hasil analisis data pada setiap siklus beserta pembahasannya adalah sebagai berikut:

Analisis Data Penelitian Persiklus

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Tahap persiapan peneliti untuk perangkat pembelajaran pada tahapan ini terdiri dari Silabus: Produk kerajinan lokal, RPP 1: Produk kerajinan lokal, Lembar observasi 1 serta alat dan bahan yang diperlukan.

b. Tindakan dan Observasi

Kegiatan belajar mengajar pada siklus I dilaksanakan pada bulan September 2022 di kelas XII IPA 2 dengan jumlah siswa 35 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru PKWU. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada saat proses belajar mengajar siswa observasi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar serta keterampilan yang telah dilakukan.

Berdasarkan data hasil observasi selama pembelajaran siklus I, dilaksanakan analisis sebagai berikut:

c. Mengerjakan Tugas Proyek

Dengan menerapkan model tugas proyek pada siklus I ternyata hanya 2,78 % yang memulai tepat waktu kurang baik dari 36 siswa sedangkan selebihnya 88,89 % siswa dengan kondisi sangat kurang baik dalam memulai tepat waktu. Hal ini dikarenakan siswa masih merasa belum siap dan belum terbiasa menggunakan waktu yang efektif dan efisien dalam pembelajaran. Sementara kelengkapan bahan 91,67%, merakit bahan 94,44% serta finisihng 86,11% kurang baik . Hasil ini menunjukkan mayoritas pengerjaan proyek berjalan kurang baik. Ini terbukti dengan data yang diperoleh dalam semua variable dengan skor kurang baik yang tinggi. Data Observasi siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Observasi siswa pada Siklus I

Keterampilan yang Dinilai/Diamati	Persentase (%)	skor
Memulai tepat waktu	88,89	1
Kelengkapan bahan	8,33	2
Merakit bahan	2,78	3
Finishing	0	4

Dapat di artikan bahwa dengan table 1 siswa belum benar-benar paham dengan tugas yang diberikan serta masih terlihat canggung dengan mengerjakan tugas itu sendiri, tampak juga dari penggunaan alat yang masih belum terampil sehingga dalam pelaksanaan mengerjakan proyek terutama saat memulai memakan waktu yang cukup lama.

d. Refleksi

Dari paparan data pada siklus I yang telah diuraikan di atas menjadi dasar bahwa penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus II, karena belum memenuhi indikator keberhasilan yang lazim serta untuk memperbaiki hasil refleksi yang ditemukan pada siklus I

Siklus II

a. Tahap perencanaan

Tahap persiapan peneliti untuk perangkat pembelajaran pada tahapan ini terdiri dari Silabus: Produk kerajinan lokal, RPP 2: Produk kerajinan lokal, Lembar observasi 2 serta alat dan bahan yang diperlukan

b. Tindakan dan Observasi

Kegiatan belajar mengajar pada siklus II dilaksanakan pada pertengahan bulan Oktober sampai dengan Oktober 2022 di kelas XII IPA 2 dengan jumlah siswa 36 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru PKWU. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada saat proses belajar mengajar siswa observasi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar serta keterampilan yang telah dilakukan.

Berdasarkan data hasil observasi selama pembelajaran siklus II, dilaksanakan analisis sebagai berikut:

c. Mengerjakan Tugas Proyek

Dengan menerapkan model tugas proyek pada siklus II diperoleh 91,67% yang memulai tepat waktu dengan baik dari 36 siswa, ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari sebelumnya yaitu hanya 11,11 % sedangkan untuk kelengkapan bahan sebesar 88,89 % baik sementara untuk merakit bahan 83,33 % siswa baik serta 72,22 % siswa dengan skor finishing baik. Untuk kondisi finishing pada siklus 2 mengalami peningkatan yaitu 16,67 % pada siklus 1 menjadi 27,78 % pada siklus 2. Hal ini dikarenakan siswa masih merasa sudah siap dan menjadi terbiasa menggunakan waktu yang efektif dan efisien dalam pembelajaran. Sementara kelengkapan bahan 88,89%, merakit bahan 83,33% serta finishing 72,22% baik. Hasil ini menunjukkan mayoritas pengerjaan proyek berjalan baik. Ini terbukti dengan data yang diperoleh dalam semua variabel dengan skor baik yang tinggi. Data Observasi siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Observasi siswa pada Siklus II

Keterampilan yang Dinilai/Diamati	Persentase (%)	skor
Memulai tepat waktu	91,67	3
Kelengkapan bahan	88,89	3
Merakit bahan	83,33	3
Finishing	72,22	3

Secara keseluruhan dari tabel 4.2 untuk semua variabel tugas proyek memperoleh skor baik dengan prosentase yang tinggi. Dari hasil ini peneliti dapat menyimpulkan

bahwasannya pengerjaan tugas proyek pada siklus 2 mengalami peningkatan yang signifikan.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pada siklus 2 yang telah diuraikan di atas menjadi dasar bahwa penelitian ini sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, sehingga penelitian berhenti pada siklus 2.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model Tugas Proyek pada materi Produk kerajinan lokal di kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 2 Madiun efektif dalam meningkatkan keterampilan proses dalam mengerjakan tugas proyek pada mata pelajaran PKWU.

BLIBLIOGRAFI

- Arafik, M. (2014). Model Pendidikan Karakter yang Baik (Studi Lintas Situs Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Jawa Timur). *Seminar Nasional Dan Temu Alumni" Peran Pendidikan Dalam Pembangunan Karakter Bangsa*, 141.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish.
- Loilatu, S. H., Mukadar, S., Kasmawati, K., & Hentihu, V. R. (2021). Strategi Belajar Mengajar Dengan Menerapkan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Di SD Alhilaal Samalagi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(02), 65–73.
- Muchith, M. S. (2017). Guru PAI yang profesional. *Quality*, 4(2), 200–217.
- Musa, M. I. (2016). Pengembangan kompetensi guru terhadap pelaksanaan tugas dalam mewujudkan tenaga guru yang profesional. *Jurnal Pesona Dasar*, 2(4).
- Riftiia, S. N. (2017). Analisis Pembelajaran Ekstrakurikuler Kerajinan Tangan Berbahan Baku Limbah Di Smp Negeri 5 Banguntapan. *Pend. Seni Kerajinan-SI (e-Craft)*, 6(2), 202–220.

- Setiaji, K., Mulyono, K. B., & Feriady, M. (2018). Pengembangan Kualitas Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Bagi Guru Smk Dan Sma Jawa Tengah. *SNKPPM*, 1(1), 270–273.
- Susanti, N. D. (2013). *Memfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dengan tema lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, State University of Surabaya)*.
- Tahir, M., & Elihami, E. (2019). Peningkatan variasi mengajar pada proses pembelajaran mahasiswa semester tiga di Prodi Pendidikan Nonformal STKIP Muhammadiyah Enrekang. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 201–209.
- Ulfah, T. (2019). *Pengaruh Metode Kontekstual Berbantuan Video Time-Lapse Dan Penguasaan Diksi Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X Sma Negeri Di Kabupaten Kudus (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University))*.
- Wandini, R. R. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *Jurnal Raudhah*, 6(1).
- Wardani, D. S. (2020). Usaha peningkatan keterampilan pemecahan masalah melalui model *problem based learning* di kelas V SDN Babatan V/460 Surabaya. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(4), 104–117.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]*, 7(1), 79–96.

Copyright Holder:

Suyono (2023)

First publication right:

[Syntax Idea](#)

This article is licensed under:

