

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X BB2

G. B. Antara¹, I P. Suka Arsa², A. Adiarta³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja
e-mail: baluanpoleng@gmail.com, arsaganasha@yahoo.co.id, adiarta_pohgending@yahoo.com

Abstrak

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk: 1) meningkatkan nilai pengetahuan dan nilai praktik keterampilan siswa, 2) pengimplemetasian ilmu pengetahuan terhadap teknologi yang berkembang di masyarakat. Subjek dari penelitian ini adalah 31 siswa kelas X BB2 SMA Negeri 4 Singaraja. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus pembelajaran dengan tahapan-tahapan dalam tiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Data hasil pengetahuan siswa di peroleh dari tes ujian pilihan ganda di akhir masing-masing siklus dan data hasil praktik keterampilan diperoleh dari praktikum siswa pada masing-masing siklus. Hasil analisa menunjukkan: 1) terjadi peningkatan nilai rata-rata nilai pengetahuan siswa yaitu dari 62,03 dengan ketuntasan 48,8% pada siklus I dan pada siklus II menjadi 82,38 dengan ketuntasan 96,77%. 2) terjadi peningkatan nilai rata-rata praktik keterampilan siswa yaitu dari 48,1 dengan ketuntasan 0% pada siklus I dan pada siklus II menjadi 83,32 dengan ketuntasan 96,77%.

Kata kunci: penerapan model pembelajaran, hasil belajar, *project based learning*

Abstract

The aimed of classroom action research were. 1) to improve the result of students practical score, 2) to implement IPTEK which developed in society. The subject of this research were 31 student grade X BB2 at SMA Negeri 4 Singaraja. This research was done in two teaching process cycles, every cycles consists of some stages, they were planning, implementing, observing, evaluating, and reflekting. The data of the result of the students was collected from multiple choice test which was done in the ending of every cycle and student's practical score was collected from the student's practice in every cycles. The result of the study shown : 1) there was an improvement of the student's score, it was 62,03 with passing grade 48,8 % in first cycle and in cycle became 82,38 with passing grade 96,77 %. 2) there was an improvement of a mean student's practical score, that was 48,1 which passing grade 0 % in first cycle and in second cycle became 83,32 with passing grade 96,7 %.

Keyword: *the implementation of teaching model, result of study, project based learning*

1. Pendahuluan

Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 mengamanatkan bahwa pembentukan Pemerintah Negara Indonesia yaitu antara lain untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mewujudkan upaya tersebut, Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat (3) memerintahkan agar Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang.

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas merupakan salah satu mata pelajaran yang mengedepankan semangat, motivasi, kreatif, inovatif dan hasil belajar didalam membekali siswa untuk menghadapi dunia industri dan lingkungan sosial di masyarakat sehingga mampu memecahkan permasalahan yang diberikan di sekolah dan yang terjadi di lingkungan industri maupun masyarakat, serta mampu untuk bersaing didalam mengembangkan potensi dimasing-masing siswa. Seorang guru hendaknya mampu merancang dan menciptakan suasana pembelajaran di kelas secara kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga siswa dalam menerima materi tidak cepat bosan. Tugas guru adalah sebagai manager dan membantu siswa agar mampu mengkontruksikan pengetahuan sesuai dengan situasi yang konkrit di dalam kelas serta mampu mencari dan menciptakan

pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik sehingga materi dapat tersampaikan dengan mudah dan hasil belajarpun berjalan dengan optimal. Berbagai sumber tentang penelitian di dunia pendidikan, setiap sekolah dan setiap kelas berbeda-beda cara penyajian pembelajaran yang di sesuaikan dengan kondisi sekolah dan kelas yang diajar.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (Rekayasa) yang diajarkan oleh Ni Made Ayu Gunung Rinjani, S.Pd., M.Pd di SMA Negeri 4 Singaraja bahwa tingkat aktivitas dan hasil belajar siswa yang dicapai masih kurang pada kelas tertentu. Salah satunya yaitu pada kelas X BB2 di SMA Negeri 4 Singaraja khususnya pada materi pembelajaran Alat Pengatur Gerak Sederhana pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (Rekayasa). Adapun permasalahan yang ditemukan guru sebelumnya adalah:

1. Pada saat penyampaian materi pembelajaran Alat Pengatur Gerak Sederhana dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (Rekayasa) siswa masih sedikit bingung dengan materi pembelajaran yang akan ajarkan oleh pendidik.
2. Saat pembelajaran berlangsung beberapa siswa ditemukan bercanda di kelas yang dapat merugikan teman sekelasnya.
3. Dalam pengerjaan tugas hanya siswa yang pandai saja yang mau mengerjakan tugas dengan baik, sedangkan siswa yang memiliki kemampuan rendah kurang antusias dalam mengerjakan tugas.

Melihat berbagai permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan inovasi dalam dunia pendidikan khususnya pada materi pembelajaran Alat Pengatur Gerak Sederhana dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Inovasi yang dimaksud yaitu berupa perubahan cara berfikir, sehingga dapat memperbaiki suasana belajar menjadi lebih kondusif, konstruktif dan demokratis sehingga suasana interaksi kelas baik antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa itu sendiri dapat tumbuh berkembang. Untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan upaya, yakni dengan membangkitkan aktivitas siswa, misalnya dengan membimbing siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan pelajaran dengan cara saling berinteraksi antara siswa dengan guru pada saat penyampaian materi pembelajaran sekurang-kurangnya 68% dan praktikum bisa tercapai sekurang-kurangnya 75%.

Salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti cara/model pembelajaran yang selama ini tidak diminati oleh siswa, seperti pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah dan tanya-jawab, model pembelajaran ini membuat siswa jenuh dan tidak kreatif. Membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat menyerap dan memahami pelajaran dengan baik. Untuk menyikapi permasalahan diperlukan suatu metode yang tepat untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (Prakarya). Melalui penelitian ini penulis akan menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran *Project Based Learning* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di kelas X BB2 di SMA Negeri 4 Singaraja.

2. Kajian Pustaka

Penelitian tindakan tidak lain adalah suatu metode penelitian, dimana suatu kelompok orang yang juga peneliti dalam mengorganisasi suatu kondisi, mereka dapat mempelajari secara intensif pengalaman dan membuat pengalaman mereka dapat diakses oleh orang lain. Ada beberapa keunggulan, ketika seorang guru-peneliti melakukan riset dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. *Pertama*, mereka tidak harus meninggalkan tempat kerja. Tempat kerja guru yang utama adalah sekolah, dengan kelas sebagai tempat kerja mereka. Ini berbeda dengan penelitian konvensional, yang mengharuskan penelitian di tempat lain agar bisa menjaga objektivitas penelitian. *Kedua*, para guru-peneliti dapat merasakan hasil dari tindakan yang telah direncanakan penerapannya kepada para siswa. Jika tindakan atau *treatment* dilakukan pada responden, misalnya siswa, maka responden

yang menjadi subyek penelitian dapat merasakan hasil *treatment* dari penelitian tindakan tersebut. *Ketiga*, penelitian tindakan dapat memecahkan problem-problem praktis pendidikan yang dihadapi para guru.

Menurut Yunus Abidin (2014:167) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Base Learning*) adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu. Selain itu di dalam model pembelajaran berbasis proyek juga memiliki tahapan adalah sebagai berikut.

1. Praproyek. Tahapan ini merupakan kegiatan yang dilakukan guru di luar jam pelajaran. Pada tahap ini guru merancang deskripsi proyek, menentukan batu pijak proyek, menyiapkan media dan berbagai sumber belajar, dan menyiapkan kondisi pembelajaran
2. Fase 1: Mengidentifikasi Masalah. Pada tahap ini siswa melakukan pengamatan terhadap obyek tertentu. Berdasarkan pengamatannya tersebut siswa mengidentifikasi masalah dan membuat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan.
3. Fase 2: Membuat Desain Dan Jadwal Pelaksanaan Proyek. Pada tahap ini siswa secara kolaboratif baik dengan anggota kelompok ataupun dengan guru mulai merancang proyek yang akan mereka buat, menentukan penjadwalan pengerjaan proyek, dan melakukan aktivitas persiapan lainnya
4. Fase 3: Melaksanakan Penelitian. Pada tahap ini siswa melakukan kegiatan penelitian awal sebagai model dasar bagi produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan kegiatan penelitian tersebut siswa mengumpulkan data dan selanjutnya menganalisis data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.
5. Fase 4: Menyusun Draf/Prototipe Produk. Pada tahap ini siswa mulai membuat produk awal sebagaimana rencana dan hasil penelitian yang dilakukan.
6. Fase 5: Mengukur, Menilai Dan Memperbaiki Produk. Pada tahap ini siswa melihat kembali produk awal yang dibuat, mencari kelemahan, dan memperbaiki produk tersebut. Dalam praktiknya, kegiatan mengukur dan menilai produk dapat dilakukan dengan meminta pendapat atau kritik dari anggota kelompok lain ataupun pendapat guru.
7. Fase 6: Finalisasi Dan Publikasi Produk. Pada tahap ini siswa melakukan finalisasi produk. Setelah diyakini sesuai dengan harapan, produk dipublikasikan.
8. Pascaproyek. Pada tahap ini guru menilai, memberikan pengutan, masukan, dan saran perbaikan atas produk yang telah dihasilkan siswa.

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah diperolehnya informasi mengenai peningkatan hasil belajar Prakarya Dan Kewirausahaan dalam Alat Pengatur Gerak Sederhana siswa yang belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*.

3. Metode

Penelitian tindakan kelas (*classroom action reseach*) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X BB2 di SMA Negeri 4 Singaraja dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*

Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas khususnya di kelas X BB2 di SMA 4 Singaraja. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini, di dapat peneliti berupa jenis data dan sumber data, yakni meliputi sebagai berikut:

1. Data primer yang berupa hasil belajar siswa baik aspek kognitif dan psikomotor siswa pada kelas X BB2 di SMA Negeri 4 Singaraja.
2. Data sekunder, data yang mengenai model pembelajaran *Project Based Learning*. serta data yang menyangkut Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
3. Jenis data menurut sifatnya: a) data kuantitatif, berupa data hasil belajar siswa , serta respon siswa yang didapat melalui lembar observasi; b) data kualitatif, yakni data yang berupa angka-angka.

Di dalam penelitian ini yang dijadikan obyek penelitian yang dilakukan terhadap subyek penelitian tindakan kelas di SMA Negeri 4 Singaraja , khususnya kelas X BB2 semester II adalah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 4 Singaraja

Mengkaji dari Permendikbud nomor 66 tahun 2013 terdapat tiga kreteria penilaian diantaranya, sikap (*afektif*), pengetahuan (*kognitif*), dan keterampilan (*psikomotor*), untuk aspek penilaian sikap dan keterampilan menggunakan instrumen penelitian obsevasi dan aspek penilaian pengetahuan menggunakan instrumen berupa tes objektif.

Instrumen pada ranah *kognitif* menggunakan tes objektif pilihan ganda, untuk ranah *afektif* menggunakan observasi. Sanjaya (2006:95) menyatakan *rating scale* atau skala penilaian pada dasarnya hampir sama dengan daftar cek hanya aspek yang diobservasi dijabarkan kedalam bentuk skala atau kreteria tertentu, sedangkan untuk pengukuran ranah keterampilan menggunakan observasi tes unjuk kerja dengan bentuk penilaian seperti penilaian sikap bentuk *rating scale* (Abidin, 2013:102). Jenis instrumen dan teknik pengumpulan data terlihat pada tabel 3.6 dan untuk kisi – kisi instrumen tes objektif siklus I dan siklus II terlampir.

Untuk data nilai sikap siswa dikumpulkan dengan cara obsevasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan kreteria penilaian pada tabel dibawah ini

Tabel 1. Rubrik Penilaian Aspek *Afektif*

Skor	Kreteria
4	Selalu
3	Sering
2	Kadang-kadang
1	Tidak pernah

Jumlah kreteria observasi jenis *rating scale* sebanyak 10 kreteria untuk siklus I dan siklus II. Skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 100 dan skor minimum adalah 0.

Penilaian pengetahuan (*kognitif*) siswa dikumpulkan melalui tes objektif (*multiple choice*). *Multiple choice test* terdiri dari satu keterangan dan satu pemberitahuan tentang satu pengertian yang belum lengkap dan untuk melengkapinya harus memilih satu diantara beberapa jawaban yang telah disediakan (Arikunto, 2013:183). Instrumen *multiple choice* yang digunakan dalam pengambilan data *kognitif* ini menggunakan 5 pilihan yaitu, A, B, C, D, dan E yang mengandung jawaban yang benar.

Multiple choice test ini dikembangkan melalui prosedur, penyesuaian kisi-kisi pembuatan butir soal, uji validitas ahli (*jadgues*). Tes diberikan setiap dari akhir siklus I dan siklus II dengan menggunakan kreteria seperti tabel dibawah ini.

Tabel 2. Rubrik Tes Pilihan Ganda (*Multiple Choice*)

No	Skor	Kreteria
1	1	Memilih jawaban yang benar
2	0	Memilih jawaban yang tidak benar atau tidak memilih jawaban

Pengukuran ranah psikomotor dilakukan terhadap hasil belajar yang berupa keterampilan dalam pembuatan produk rekayasa dengan menggunakan penilaian tes unjuk kerja. Tes unjuk kerja adalah penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu (Arikunto,2013:242), penilaian keterampilan dilakukan disetiap akhir masing-masing siklus. Jumlah kreteria yang digunakan yakni keterampilan konsep, proses dan hasil. Skor maksimum yang didapat di peroleh adalah 100 dan skor minimum adalah 0

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang bersifat tindakan kelas atau yang sering disingkat dengan PTK ini dilaksanakan pada 20 April 2015 sampai selesai. Subjek yang digunakan untuk melaksanakan penelitian adalah kelas X BB2 yang berjumlah 31 orang siswa. Dalam penelitian tindakan kelas data yang dikumpulkan meliputi, data penilaian pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotor*) dan nilai sikap (*afektif*) siswa. Sebelum memulai penelitian pada siklus I dan siklus II peneliti memeberikan tes awal (refleksi awal) untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami dan menjawab ujian tes sebelum diberikan suatu treatment suatu model pembelajaran *project based learning*. Hasil dari tes tersebut bertujuan sebagai anca-ancang untuk pemberi treatmen pada peserta didik. Dari hasil tes tersebut menunjukkan data hasil belajar seperti berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Refleksi Awal

Keterangan	Pemahaman Konsep
Rata-Rata	68,89
Nilai Tertinggi	83,33
Nilai Terendah	30
Tuntas	15 orang
Belum Tuntas	16 orang
Ketuntasan Klasikal (%)	48,4%
Hasil Belajar	68,89%

Dari hasil analisa diatas dapat penulis amati dimana rata – rata nilai siswa sebesar 51,25 selain itu persentase hasil belajar siswa yaitu sebesar 51,25%. Dalam hal ini juga dapat penulis amati data persentase ketuntasan dari siswa yang sudah mengikuti tes , dapat diamati dimana siswa yang yang tuntas sebanyak 0 orang siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 31 orang siswa dengan ketuntasan klasikal sebesar 0 % . Peneliti melihat dari analisis data tersebut maka peneliti akan melanjutkan ke siklus I untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis yang dilaksanakan di kels X BB2 di SMA Negeri 4 Singaraja, maka didapat data berupa skor hasil belajar/prestasi belajar siswa sebagai berikut dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 67 untuk kreteria ketuntasan pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotor*), dan sikap (*afektif*). Dari hasil penerapan siklus I maka diperoleh hasil nilai tiga ranah penilaian seperti dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Belajar Pengetahuan Siswa (*Kognitif*) Siklus I

Keterangan	Pemahaman Konsep
Rata-Rata	68,89
Nilai Tertinggi	83,33
Nilai Terendah	30
Tuntas	15 orang
Belum Tuntas	16 orang
Ketuntasan Klasikal (%)	48,4%
Hasil Belajar	68,89%

Dari hasil analisa diatas dapat penulis amati dimana rata – rata nilai siswa sebesar 68,89, selain itu persentase hasil belajar siswa sebesar 68,89%. Dalam hal ini juga dapat penulis amati data persentase ketuntasan dari siswa yang sudah mengikuti tes , dapat diamati

dimana siswa yang yang tuntas sebanyak 15 orang siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 16 orang siswa dengan persentase persentase ketuntasan klasikal sebesar 48,4%

Tabel 5. Hasil Belajar Keterampilan Siswa (*Psikomotor*)

Keterangan	Pemahaman Konsep
Rata-Rata	48,1
Nilai Tertinggi	66,66
Nilai Terendah	33,33
Tuntas	0 orang
Belum Tuntas	31 orang
Ketuntasan Klasikal (%)	0%
Hasil Belajar	48,1%

Dari hasil analisa diatas dapat penulis amati dimana rata – rata nilai praktik siswa sebesar 48,1, selain itu persentase hasil belajar siswa yaitu sebesar 48,1%. Dalam hal ini juga dapat penulis amati data persentase ketuntasan dari siswa yang sudah dinilai hasil praktiknya , dapat diamati dimana siswa yang yang tuntas sebanyak 0 orang siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 31 orang siswa dengan persentase persentase ketuntasan klasikal sebesar 0%.

Tabel 6. Hasil Penilaian Sikap (*Afektif*) Siklus I

Keterangan	Pemahaman Konsep
Rata-Rata	68,2
Nilai Tertinggi	75
Nilai Terendah	59
Tuntas	20 orang
Belum Tuntas	11 orang
Ketuntasan Klasikal (%)	64,5%
Hasil Belajar	68,2%

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan observasi dan penilaian sikap (*Afektif*) dari masing – masing siswa di dalam kelas X BB2 dengan KKM sebesar 67. Dari hasil analisa diatas dapat penulis amati dimana rata – rata nilai sikap (*Afektif*) siswa sebesar 68,2 dengan persentase sebesar 68,2% dengan 20 siswa yang tuntas dan 11 siswa yang belum tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 64,5%.

Berdasarkan tes hasil belajar pada siklus I, dimana hasil yang didapat masih tergolong rendah serta banyaknya siswa yang belum tuntas, maka akan dilanjutkan di siklus II. Pada siklus II, proses pembelajaran berlangsung selama 2 pertemuan, dima pertemuan pertama membahas materi sebelumnya dan materi selanjutnya serta melakukan proses pengemasan alat pengatur gerak sederhana dengan melakukan praktikum berdasarkan alur sintak model pembelajaran yang berbasis proyek yakni proses pengemasan alat pengatur gerak sederhana, monitoring siswa kemajuan proyek dan yang terakhir penilaian produk alat pengatur gerak sederhana yang dibuat.

Tabel 7. Hasil Belajar Pengetahuan Siswa (*Kognitif*) Siklus II

Keterangan	Pemahaman Konsep
Rata-Rata	82,38
Nilai Tertinggi	93
Nilai Terendah	73
Tuntas	31 orang
Belum Tuntas	0 orang
Ketuntasan Klasikal (%)	100%
Hasil Belajar	82,38%

Dari hasil analisa diatas dapat penulis amati dimana rata – rata nilai hasil belajar siswa sebesar 82,38 selain itu persentase hasil belajar siswa yaitu sebesar 82,38%. Dalam hal ini juga dapat penulis amati data persentase ketuntasan dari siswa yang sudah dinilai hasil praktiknya , dapat diamati dimana siswa yang yang tuntas sebanyak 30 orang siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 0 orang siswa dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 100%

Tabel 8. Hasil Belajar Keterampilan Siswa (*Psikomotor*)

Keterangan	Pemahaman Konsep
Rata-Rata	83,32
Nilai Tertinggi	91,66
Nilai Terendah	50
Tuntas	30 orang
Belum Tuntas	1 orang
Ketuntasan Klasikal (%)	96,77%
Hasil Belajar	83,32%

Dari hasil analisa diatas dapat penulis amati dimana rata – rata nilai praktik siswa sebesar 83,32 selain itu persentase hasil belajar siswa yaitu sebesar 83,32%. Dalam hal ini juga dapat penulis amati data persentase ketuntasan dari siswa yang sudah dinilai hasil praktiknya , dapat diamati dimana siswa yang yang tuntas sebanyak 30 orang siswa dengan persentase dan siswa yang belum tuntas sebanyak 1 orang siswa dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 96,77%

Tabel 9. Hasil Penilaian Sikap (*Afektif*)

Keterangan	Pemahaman Konsep
Rata-Rata	82,18
Nilai Tertinggi	84
Nilai Terendah	77
Tuntas	31 orang
Belum Tuntas	0 orang
Ketuntasan Klasikal (%)	100%
Hasil Belajar Sikap	82,18%

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan observasi dan penilaian sikap (*Afektif*) dari masing – masing siswa di dalam kelas X BB2 dengan KKM sebesar 67. Dari hasil analisa diatas dapat penulis amati dimana rata – rata nilai sikap (*Afektif*) siswa sebesar 82,18 dengan persentase sebesar 82,18%. Dapat diamati siswa yang tuntas sebnyak 31 orang dan yang belum tuntas sebanyak 0 orang dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 100%.

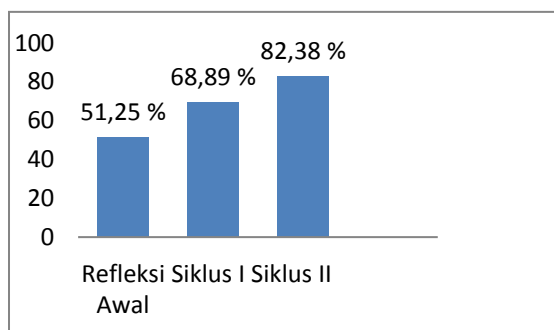
Perbandingan Hasil Penelitian Siklus I Dan Siklus II

Berdasarkan hasil analisa data, diperoleh data hasil belajar pengetahuan siswa dan hasil praktik siswa untuk siklus I dan siklus II seperti tabel dibawah ini.

Tabel 10. Perbandingan Skor Hasil Belajar Pengetahuan Siswa (*Kognitif*)

Aspek	Siklus	Rata-Rata	Persentase Hasil Belajar
Hasil Belajar	Refleksi Awal	51,25	51,25%
	Siklus I	68,89	68,89%
	Siklus II	82,38	82,38 %

Perbandingan skor hasil belajar pengetahuan siswa siklus I dan siklus II dalam grafik di bawah ini.

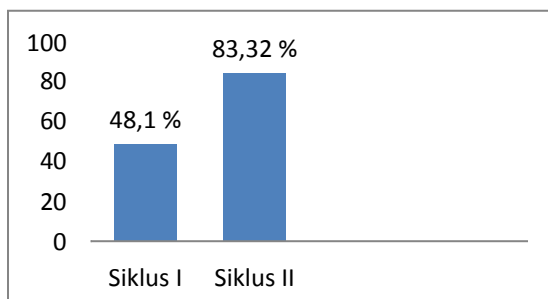


Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Ranah pengetahuan (*Kognitif*)

Tabel 11. Perbandingan Hasil Belajar Keterampilan Siswa (*Psikomotor*)

Aspek	Siklus	Rata-Rata	Persentase Hasil Belajar
Skor Keterampilan	I	48,1	48,1%
	II	83,32	83,32%

Perbandingan skor hasil belajar keterampilan siswa siklus I dan siklus II dalam grafik di bawah ini.

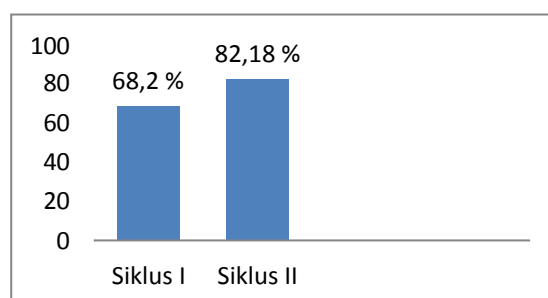


Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Ranah Keterampilan (*Psikomotor*)

Tabel 12. Perbandingan Skor Nilai Sikap (*Afektif*)

Aspek	Siklus	Rata-Rata	Persentase Nilai Sikap
Skor Nilai Sikap	I	68,2	68,2%
	II	82,18	82,18%

Perbandingan skor hasil belajar keterampilan siswa siklus I dan siklus II dalam grafik di bawah ini.



Gambar 3. Grafik Perbandingan Hasil Penilaian Sikap (*Afektif*)

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama 2 siklus menunjukkan terjadinya peningkatan dalam hasil belajar dan praktik siswa dengan penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan.

Temuan aspek *kognitif*, *psikomotor* dan *afektif* menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil analisis data, terjadi peningkatan skor rata – rata hasil belajar pengetahuan dan keterampilan praktik. Peningkatan skor rata – rata hasil belajar pengetahuan siswa dari 62,03 dengan kategori kurang menjadi 82,32 dengan kategori baik. Dan peningkatan skor rata – rata hasil keterampilan praktik siswa dari 48,1 dengan kategori kurang menjadi 83,32 dengan kategori baik. Penelitian ini sudah dapat dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu skor rata – rata hasil belajar minimal berkategori baik.

Peningkatan rata – rata hasil belajar disebabkan oleh beberapa faktor baik itu dari peneliti selaku pendidik dan juga dari peserta didik seperti di bawah ini :

1. Peran fasilitator dalam memfasilitasi dan memotivasi siswa untuk belajar lebih optimal dan semangat.
2. Fasilitator memberikan kesempatan sebesar – besarnya bagi siswa untuk mengeksplor kemampuannya dalam mempelajari segala materi yang diberikan dalam proses pembelajaran , penemuan masalah dan memecahkan masalah serta mencari solusi yang terbaik dalam pembelajaran yang dihadapi siswa.
3. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran baik itu pada saat pemberian materi pelajaran di bimbing secara maksimal guna untuk peningkatan pemahaman materi yang diberikan pada siswa secara pendekatan personal kepada siswa.

5. Simpulan dan Saran

Hasil penelitian menunjukkan, bahwa penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Bahasa 2 Dalam Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Di SMA Negeri 4 Singaraja berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan skor rata – rata hasil belajar pengetahuan siswa (*Kognitif*) ketuntasan klasikal dari refleksi awal sebesar 0 % dan hasil belajar siswa sebesar

51,25%. Pada siklus I ketuntasan klasikal menjadi 48,4% dengan hasil belajar siswa sebesar 68,89%. Pada siklus II ketuntasan klasikal menjadi 100% dengan hasil belajar sebesar 82,38%.

Hasil belajar keterampilan (*Psikomotor*) siswa pada siklus I dengan ketuntasan klasikal sebesar 0 % dan hasil belajar siswa sebesar 48,1 %. Dan pada siklus II ketuntasan klasikal sebesar 96,77% dan hasil belajar sebesar 83,32%.

Hasil penilaian sikap (*Afektif*) pada siklus I dengan ketuntasan klasikal sebesar 64,5% dan hasil belajar siswa sebesar 68,2%. Dan pada siklus II ketuntasan klasikal sebesar 100% dan hasil belajar sebesar 82,18 %.

Dari pernyataan diatas bahwa penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Bahasa 2 Dalam Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Di SMA Negeri 4 Singaraja berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Karena hasil belajar mulai dari refleksi awal sampai dengan siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup bagus sesuai dengan keinginan dari peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini, ada beberapa saran sebagai berikut.

1. Untuk pengembangan selanjutnya dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek ini dalam proses pembelajaran pada saat penyajian materi dengan menggunakan media, siswa dihadapkan langsung pada komponen pendukung pemahaman teori dasar dan praktik yang akan dilakukan.
2. Hendaknya peneliti melakukan pendekatan secara personal untuk menghadapi siswa yang kurang aktif dalam pemecahan permasalahan belajar secara individu dan kelompok yang dituntut untuk mengetahui penyebabnya. Sehingga semua siswa mampu menuntaskan proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan prolehan nilai pengetahuan dan praktik mencapai nilai rata – rata 100%.

Daftar Pustaka

- Abidin, Yunus.2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung:Ptrefika Aditya
- Agung, Gede. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan (Edisi 2)*. Singaraja: Aditya Media Publising
- Arikunto, Suharsini. 2013. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 2)*. Jakarta:PT Bumi Aksara
- Dantes,Nyoman.2012.*Metode Penelitian*.Yogyakarta:C.Vandi Offset
- Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasistandar Proses Pendidikan (Edisi Pertama)*. Bandung: Kencana Perdanamedia Group
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R &D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*.Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sukardi.2003.*Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. PT Bumi Aksara