

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING PADA MATERI TEKNIK PROMOSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X-BDP1 SMK NEGERI 1 JOMBANG

Fatihatin Naiyiroh
SMK Negeri 1 Jombang
fatihatin.naiyiroh@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran *Project Based learning* sebagai usaha untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas X-BDP 1 Bisnis Daring dan Pemasaran SMKN 1 Jombang pada mata pelajaran Komunikasi Bisnis. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Data yang didapat adalah data dari hasil observasi pelaksanaan kegiatan oleh guru dan siswa, observasi keaktifan dan soal tes akhir siklus. Ada 2 Siklus dalam penelitian ini, Siklus pertama dengan model ceramah materi teknik promosi periklanan dan tehnik promosi penjualan kemudian diberikan test untuk mengetahui hasilnya. Siklus dua dengan model PBL di mana siswa harus menghasilkan suatu project dalam proses pembelajaran, siswa secara individu untuk membuat desain teknik promosi point of purchase. Kemudian dilakukan tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Dalam siklus II disamping ada hasil kognitif juga ada hasil psikomotorik (gambar tehnik promosi Point of Purchase). Penelitian ini dilakukan di kelas X-BDP 1 tahun ajaran 2021/2022 SMKN 1 Jombang dengan jumlah 34 siswa. Hasil penelitian menggambarkan setelah diterapkan model PBL didalam siklus I hasil belajar siswa yang dibawah KKM ada 13 siswa, pada siklus II turun menjadi 6 siswa yang dibawah KKM. Rata-rata nilai pada siklus I 72,5 rata-rata pada siklus II meningkat menjadi 81,4. Disimpulkan bahwa dengan sedikit upaya KBM akan menjadi menyenangkan dan hasil belajar siswa semakin meningkat

Kata kunci: Project based learning, teknik promosi, hasil belajar

Abstract

The purpose of this study was to find out the implementation of the Project Based learning learning model as an effort to increase the activity and learning achievement of class X-BDP 1 Online Business and Marketing SMKN 1 Jombang in the subject of Business Communication. This research is a classroom action research. The data obtained are data from observations of the implementation of activities by teachers and students, observations of liveliness and end-of-cycle test questions. There are 2 cycles in this study, the first cycle with a lecture model on advertising promotion techniques and sales promotion techniques and then given a test to find out the results. Cycle two with the PBL model where students have to produce a project in the learning process, students individually to make point of purchase promotional technical designs. Then a test is carried out to measure student learning outcomes. In cycle II, besides cognitive results, there are also psychomotor results (pictures of Point of Purchase promotion techniques). This research was conducted in class X-BDP 1 for the 2021/2022 academic year at SMKN 1 Jombang with a total of 34 students. The results of the study illustrate that after applying the PBL model in the first cycle, the learning outcomes of students under the KKM were 13 students, in the second cycle it decreased to 6 students under the KKM. The average score in the first cycle was 72.5, the average in the second cycle increased to 81.4. It was concluded that with a little effort teaching and learning activities would be fun and student learning outcomes would increase

Keywords: Project-based learning, promotion techniques, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan dalam upaya membentuk kualitas sumber daya manusia yang mempunyai keahlian dan keterampilan yang di jadikan bekal dalam kehidupannya. Dengan seiringnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, paradigma pendidikan juga harus menyesuaikan perkembangan zaman tersebut. Oleh karena itu pembaruan pendidikan harus senantiasa dilakukan guna meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Nurhadi (2004:1) dalam konteks pembaruan pendidikan ada tiga

isu utama yang perlu disoroti, yaitu pembaruan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan efektifitas metode pembelajaran. Pendidikan merupakan hal yang penting untuk menciptakan kehidupan bangsa yang lebih baik dari sebelumnya. Sehingga sistem pendidikan harus selalu diperbaiki dan diperbarui. Pembaharuan pada pendidikan dilakukan sesuai dengan perkembangan zaman. Saat ini, perkembangan zaman telah memasuki abad 21

Pernyataan tentang ketrampilan abad ke-21 menyibukkan para profesional pendidikan.

The North Central Regional Central Laboratory (NCREL) dan *The Metiri Group* (2003) mengidentifikasi kerangka kerja 21st century skills, yang dibagi menjadi empat kategori yaitu *Core Subjects and 21st Century Theme, Life Career Skills, Learning and Innovation Skills* dan *Information Media and Technology Skills*. Pada kerangka kerja 21, terutama kategori keterampilan belajar dan inovasi (*Learning and Innovation Skills*) dijelaskan bahwa siswa memiliki kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, komunikasi, kolaborasi, kreatif dan inovatif untuk menyiapkan mereka pada kehidupan yang lebih kompleks di abad 21 (Key, 2010).

Telah disebutkan bahwa mampu berkolaborasi, kreatif dan inovatif sehingga metode pembelajaran perlu dipadukan dengan model yang mengharuskan siswa mengeluarkan pemikiran kreatif dan inovatif mereka. Oleh karena itu, dipilih model pembelajaran yang dapat menghasilkan ide-ide kreatif siswa.

Model-model yang diutamakan adalah model pembelajaran yang berada dalam lingkup pendekatan saintifik yaitu (1) *Inquiry Based Learning*, (2) *Discovery Based Learning*, (3) *Problem Based Learning*, dan (4) *Project Based Learning*. Diantara keempat model tersebut, model *Project Based Learning* secara langsung melibatkan siswa untuk menciptakan suatu proyek yang memiliki kekhasan dari yang lain. Untuk memiliki kekhasan tersebut perlu pemikiran-pemikiran yang kreatif dan inovatif.

Pada proses pembelajaran sebelumnya, guru menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi serta pemberian tugas bersifat kognitif pada siswa. Cakupan kognitif hanya sampai pada C4 yaitu Analisis. Sehingga untuk penilaian pun terbatas pada pemberian soal-soal baik lisan maupun tulisan yang mana banyak mengandalkan daya ingat. Hal tersebut menjadikan daya kreatif siswa kurang digali. Oleh karena itu dengan menerapkan model *PJBL*, penilaian tidak hanya berasal soal-soal yang diberikan melainkan juga proyek yang dihasilkan siswa bersama kelompoknya maupun individu. Dengan demikian cakupan kompetensi siswa meliputi ranah psikomotor.

Penerapan model *PJBL* pada tehnik promosi mengharuskan siswa menghasilkan sebuah proyek dari materi tersebut. Materi tehnik promosi. Tehnik promosi terdiri dari: Personal Selling, Periklanan, Publikasi, Promosi Penjualan, Point of purchase dan Sponsorship,. Pengerjaan proyek tersebut dapat dilakukan secara individu. Dengan mengerahkan ide-ide kreatif yang dimiliki, tiap siswa bebas menggunakan idenya agar proyek mengenai tehnik promosi Personal Selling, Periklanan, Publikasi, Promosi Penjualan, Point of purchase dan Sponsorship, menjadi menarik dan berbeda dengan lainnya. Materi tehnik promosi Personal Selling, Periklanan, Publikasi, Promosi Penjualan, Point of purchase dan Sponsorship, yang digunakan dalam model *PJBL* yaitu Tehnik promosi point off purchase (POP) sedangkan Personal Selling, Periklanan, Publikasi, Promosi Penjualan, dan Sponsorship, menggunakan model ceramah bervariasi dan penugasan. Pengerjaan proyek secara individu menjadi nilai siswa dalam ranah psikomotor.

Sehingga penerapan model *PJBL* dapat menilai segi kognitif dan psikomotor siswa. Tugas siswa tidak selesai dengan menghasilkan proyek namun juga menjelaskan misalkan pengertian, kelebihan dan kekurangan dari proyek yang dihasilkan. Penjelasan tersebut dapat menjadi bahan penilaian untuk C1 hingga C4.

KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Model pembelajaran *PJBL* yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu. Model pembelajaran berbasis proyek ini sebenarnya bukanlah model pembelajaran yang baru. Walaupun *PJBL* dapat dikatakan sebagai model lama, model ini masih banyak digunakan dan masih terus berkembang, karena dikatakan memiliki keunggulan tertentu di banding model pembelajaran lainnya. Salah satu keunggulan tersebut adalah bahwa *PJBL* dinilai merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat baik dalam mengembangkan berbagai keterampilan dasar yang harus dimiliki ketrampilan siswa meliputi ketrampilan berfikir, ketrampilan mengambil keputusan, kreativitas dan ketrampilan memecahkan masalah, dan sekaligus dia nggap efektif dalam

mengembangkan rasa percaya diri dan manajemen diri siswa. Model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu. *PJBL* dipandang sebagai sebuah model pembelajaran utama yang dapat digunakan guru dan peserta didik dalam pembelajaran sebagai saluran untuk mengembangkan kualitas proses dan kinerja pembelajaran.

Definisi *PJBL* yang lebih tepat dikemukakan oleh Helm dan Katz dalam Abidin (2001: 168) mengatakan: *PJBL* merupakan model pembelajaran yang mengkaji secara mendalam nilai-nilai mata pelajaran tertentu yang dipelajari. Kata kunci utama dari model ini adalah adanya kegiatan penelitian yang dilakukan siswa secara sadar, dengan fokus mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh guru. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran dimana siswa secara langsung berpartisipasi dalam pembuatan suatu proyek. Pada dasarnya model pembelajaran ini mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dengan mengerjakan suatu proyek yang dapat menghasilkan sesuatu, dan ketika dilaksanakan, model ini memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk mengambil keputusan tentang topik, bagaimana melakukan penelitian, dan bagaimana menyelesaikan proyek tersebut.

Pembelajaran berbasis proyek (*project Based learning*) adalah model yang menggunakan proyek sebagai model pembelajaran atau kegiatan proyek sebagai media. Para siswa bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistis sesuai dengan keadaan yang ada di lingkungan disekitarnya.

Kemendikbud dalam Abidin (2013:169) menjelaskan bahwa *PJBL* memiliki karakteristik sebagai berikut. (a) Siswa membuat keputusan tentang kerangka acuan. (b)Siswa dihadapkan pada masalah atau tantangan. (c)Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan. (d)Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk

mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan. (e)Proses evaluasi dilakukan secara terus menerus. (f) Siswa merefleksikan kegiatan yang telah diselesaikan dari waktu ke waktu. (g) Hasil akhir pembelajaran dievaluasi secara kualitatif (h) Situasi belajar sangat tahan terhadap kesalahan dan perubahan.

Thomas (dalam Made Wena, 2009: 145) menyebutkan pembelajaran berbasis proyek mempunyai beberapa prinsip, yaitu: (a) Prinsip sentralistis (*centrality*), model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana siswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. (b). Prinsip pertanyaan panduan berarti bahwa pekerjaan proyek berfokus pada pertanyaan atau masalah yang dapat memotivasi siswa untuk memperoleh konsep atau prinsip terpenting dalam bidang tertentu (c) Prinsip investigasi konstruktif (*constructive investigation*) merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. (d) Prinsip otonomi (*autonomy*) dalam pembelajaran proyek dapat diartikan sebagai kemandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. (e) Prinsip realistis (*realism*) berarti bahwa proyek merupakan sesuatu yang nyata, bukan seperti di sekolah (Suhartadi dalam Made Wena, 2009: 146).

Tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk melatih kemandirian siswa, siswa dilatih berpikir kritis, logis dan realistis sehingga mandiri dalam memecahkan masalah sehari-hari. Tujuan pembelajaran berbasis proyek juga untuk mengembangkan kemampuan membangun hubungan dengan sesama siswa (*soft skills*). Selain itu, menawarkan siswa kesempatan untuk memilih bagian dari kerja kelompok yang sesuai dengan keterampilan, kemampuan, kebutuhan dan minat mereka sendiri (Barnawi dan Mohammad Arifin, 2012:

Fase pembelajaran berbasis proyek dalam Abidin (2013: 172) adalah sebagai berikut: (a) Proyek pendahuluan pada tahap ini merupakan kegiatan yang dilakukan guru di luar kelas, dimana guru merencanakan deskripsi proyek, menentukan dasar-dasar proyek, menyiapkan media dan berbagai sumber belajar serta menyiapkan kondisi pembelajaran. (b)

Langkah 1 Identifikasi masalah Pada langkah ini, siswa melakukan pengamatan terhadap objek tertentu. Berdasarkan observasi tersebut, siswa mengidentifikasi masalah dan merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan. (c) Langkah 2 Buat perencanaan proyek dan rencana implementasi di mana siswa, bersama dengan anggota kelompok atau guru, mulai merencanakan proyek dan melakukan kegiatan persiapan lainnya. (c) Tahap 3 Dalam melakukan penelitian, pada tahap ini mahasiswa melakukan kegiatan penelitian awal sebagai model dasar dari produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan penelitian ini, mahasiswa mengumpulkan data kemudian menganalisisnya sesuai dengan teknik analisis data yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. (d) Fase 4 menyusun draf/prototipe produk Pada tahap ini siswa mulai membuat produk awal sebagaimana rencana dan hasil penelitian yang dilakukannya. (e) 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, mengukur dan mengevaluasi produk dapat dilakukan dengan meminta pendapat atau kritik dari anggota kelompok lain, atau pendapat guru. (f) Fase 6 *Finalisasi dan Publikasi Produk* Pada tahap ini siswa melakukan *finalisasi* produk. Jika produk di anggap memenuhi harapan, itu di rilis. (g) Pasca proyek Pada tahap ini guru menilai, memberikan penguatan, masukan, dan saran perbaikan atas produk yang telah dihasilkan siswa.

Pembelajaran berbasis proyek harus dapat memberikan siswa perasaan realistis, termasuk pilihan topik, tugas dan peran dalam konteks kerja, kolaborasi kerja, produk, pelanggan dan standar produk. Menurut Moursund (Made Wena, 2009: 147) adalah beberapa keuntungan dari pembelajaran berbasis proyek: (a) Meningkatkan motivasi. (b) Peningkatan kemampuan pemecahan masalah. (c) Meningkatkan keterampilan meneliti di perpustakaan. d) Penguatan kerjasama. (e) meningkatkan keterampilan pengelolaan sumber daya.

Langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek adalah: (a) Pembelajaran diawali dengan pertanyaan

fundamental, yaitu pertanyaan yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran dan mengaitkan materi yang diajarkan dengan kehidupan nyata, yang kemungkinan akan lebih mudah dipahami siswa. (b) Penyusunan rencana proyek, yang harus dikerjakan bersama oleh guru dan siswa, yang merundingkan aturan main dan alat serta bahan yang digunakan dalam pelaksanaan proyek. (c) Menyetujui jadwal kegiatan untuk penyelesaian bersama proyek, yang mencakup target untuk pelaksanaan tepat waktu dan sesuai jadwal yang diharapkan. (d) memantau kemajuan siswa dan proyek, d. H. Pada tahap ini, guru harus memantau (mengawasi) kegiatan siswa selama penyelesaian proyek, yang dilakukan dengan membimbing dan mendukung siswa dalam setiap proses. Guru bertanggung jawab atas proses ini dan hasilnya. (e) Menguji hasil, guru melakukan evaluasi pada tahap ini, bertujuan untuk mengukur pencapaian kriteria kesempurnaan minimal, yang mempengaruhi evaluasi kemajuan setiap siswa. (f) Evaluasi pengalaman, langkah ini adalah

Siswa berpikir baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini, siswa juga diminta mengungkapkan perasaan dan pengalamannya dalam menyelesaikan proyek. Guru dan siswa terlibat dalam diskusi untuk meningkatkan efisiensi selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya mengarah pada penemuan baru dan jawaban atas masalah yang diangkat pada tahap pertama.

Kelebihan dan Kelemahan Project Based Learning

Sebagai model yang telah lama dikenal kekuatannya dalam mengembangkan keterampilan siswa, banyak ahli yang menyebutkan keunggulan model ini. Helm dan Katz dalam Abidin (2001: 170) melihat keunggulan model ini adalah "dapat mengembangkan keterampilan akademik siswa, keterampilan sosio-emosional siswa, dan berbagai keterampilan berpikir yang dibutuhkan siswa dalam kehidupan nyata". Konsisten dengan pendapat ini Boss dan Kraus dalam Abidin (2007: 170) daftar keuntungan dari model itu sebagai berikut. (1) Model ini diintegrasikan ke dalam kurikulum, sehingga tidak memerlukan tambahan dalam pelaksanaannya. (2) Siswa terlibat dalam kehidupan nyata dan

mempraktikkan strategi otentik secara disiplin. (3) Para siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah yang penting bagi mereka. (4) Teknologi terintegrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi, dan komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran penting dengan cara baru. (5) Meningkatkan kolaborasi guru saat merencanakan dan melaksanakan proyek yang melintasi batas geografis atau bahkan zona waktu.

Selain dipandang memiliki keunggulan, model ini masih dinilai memiliki kelemahan-kelemahan, Adapun kelemahan model *Project Based Learning* tersedia online. <http://wahyubagustiadi14.blogspot.com/2014/12/model-project-based-learning-pbl-dalam.html> . sebagai berikut: (a) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah. (b) Membutuhkan biaya yang banyak. (c) Banyak pelatih merasa nyaman dengan pengajaran tradisional dimana pelatih memainkan peran utama dalam pelajaran. (d) Jumlah Peralatan yang akan dipasok. (e) Siswa yang memiliki kelemahan dalam tes dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan. (f) Siswa mungkin kurang aktif dalam kerja kelompok. (g) Jika topik yang diberikan pada setiap kelompok berbeda, dikhawatirkan siswa tidak akan memahami topik sama sekali. (h) Kondisi pembelajaran cukup sulit untuk dikontrol, dan selama pelaksanaan proyek, karena kebebasan siswa, mudah menjadi gaduh, yang dalam hal ini menciptakan peluang untuk kebisingan, dan ini membutuhkan kemampuan guru dalam manajemen dan kontrol kelas yang baik. (i) Meskipun waktu yang cukup telah dialokasikan, lebih banyak waktu diperlukan untuk mencapai hasil yang maksimal. (j) Pengorganisasian bahan ajar, perencanaan dan pelaksanaan metode ini sulit dan memerlukan keahlian khusus dari guru, yang mana guru belum siap. (k) Harus mengetahui bagaimana memilih mata pelajaran yang tepat, fasilitas yang sesuai dan sumber belajar yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan siswa. (l) Materi pembelajaran sering menjadi begitu banyak sehingga mengaburkan topik unit yang diajarkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar

berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama, Arikunto (2010:3). Ada beberapa karakter yang dimiliki oleh penelitian tindakan kelas menurut Suyadi (2017:7) yaitu : (1) ada permasalahan didalam kelas, (2) Refleksi diri, (3) Penelitian dilakukan didalam kelas, (4) Penelitian tindakan dilakukakan untuk memperbaiki pembelajaran.

Dalam pelaksanaan tindakan kelas ini ada beberapa tahap yang akan dilakukan yakni: (1) Tahap perencanaan, (2) tahap tindakan, (3) tahap observasi dan (4) tahap refleksi.

Untuk pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang dipakai adalah analisis data kualitatif. Dimana kegiatan analisis data ini memiliki tahapan-tahapan diantaranya menurut Muleong (2012:190) adalah: (1) mereduksi data, (2) penyajian data, (3) penyimpulan hasil analisis.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kegiatan guru dalam penerapan model pembelajaran, lembar observasi kegiatan siswa, lembar keaktifan siswa, lembar kerja siswa, lembar tes akhir siklus, dan dokumentasi.

Subyek dari penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas X-BDP 1 SMKN 1 Jombang dengan jumlah siswa 34 orang. Penelitian dilaksanakan pada semester Ganjil tahun ajaran 2021/2022. Kehadiran peneliti sangat diwajibkan dalam kegiatan penelitian ini. Peneliti bertindak sebagai pelaksana penelitian, penganalisis data dan yang membuat laporan hasil analisis data.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data yang mencakup penerapan model pembelajaran *PBL* serta keaktifan belajar dan prestasi belajar siswa. Sebelum pelaksanaan penelitian, lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh ahli yang berkompeten dalam hal ini dilakukan oleh wakil kepala sekolah bagian kurikulum. Untuk kriteria keberhasilan tindakan dapat dilihat ditabel berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Uji Peningkatan

Uji Peningkatan	Klasifikasi
$((UP)) > 0,7$	Tinggi
$0,7 < ((UP)) < 0,3$	Sedang
$((UP)) < 0,3$	Rendah

(Sumber: Adaptasi dari Arikunto, 2009-64)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan awal yaitu melakukan observasi awal. Peneliti mengamati proses pembelajaran, Kegiatan observasi dilaksanakan dibantu dengan satu orang observer. Pada saat pelaksanaan pembelajaran observer mengamati dan melakukan penilaian terhadap proses pembelajaran. Observer memberikan penilaian terhadap pelaksanaan penerapan model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan penerapan model pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa, observer juga melakukan pengamatan mengenai keaktifan siswa melalui lembar observasi keaktifan siswa. Observasi terhadap keaktifan siswa. Observer mengobservasi siswa satu persatu secara bergantian..

Sebagai data awal, guru memakai nilai ulangan harian pada kompetensi dasar 3.4 menjelaskan teknik promosi dan 4.5 Menerapkan teknik promosi, dimana ulangan harian tersebut terdiri dari materi pengertian, tujuan dan menggunakan teknik promosi. Berdasarkan ulangan harian tersebut didapatkan rata-rata sebesar 78,9 dengan seorang siswa yang memiliki nilai di bawah KKM yaitu 63. Dari nilai-nilai tersebut secara keseluruhan tergolong baik.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara pada murid yang menjadi subyek penelitian yaitu siswa kelas X- BDP 1 wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa selama proses pembelajaran Komunikasi bisnis. Narasumber untuk wawancara dipilih secara random dari 34 siswa.

Setelah memperoleh hasil observasi, hasil wawancara dan data awal pengetahuan siswa, peneliti mempersiapkan kelengkapan untuk penelitian seperti perangkat pembelajaran yang

terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran, instrument penelitian yang digunakan yang terdiri dari lembar observasi, lembar wawancara serta hal lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian.

Seperti pada perencanaan penelitian diawal, penelitian tindakan ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan empat kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Siklus I materi yang diberikan kepada siswa adalah materi Komunikasi Bisnis KD 3.4 yaitu mengenai Menjelaskan tehnik promosi.

a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Model pembelajaran yang dilaksanakan untuk setiap pertemuan Menggunakan PBL. Untuk pertemuan pertama pada siklus I ada beberapa langkah yang harus dipersiapkan diantaranya : Pertemuan di siklus I dilakukan selama 135 menit (3 jam pelajaran). Materi pada pertemuan ini yaitu Tehnik promosi periklanan dan Tehnik promosi penjualan yang dihadiri oleh seluruh siswa sejumlah 34 siswa.

Pada awal proses pembelajaran, guru menjelaskan kepada siswa mengenai Tehnik promosi periklanan dan tehnik promosi penjualan. Guru juga mengaitkan materi Tehnik promosi periklanan dan tehnik promosi penjualan dengan kehidupan sehari-hari seperti promosi, di TV, di jalan, dan di majalah/koran dan lainnya. Setelah guru memberikan penjelasan mengenai tehnik promosi dan mencontohkannya dalam kehidupan sehari-hari, guru memberikan soal test berupa soal essay yang terdiri dari 10 soal.

Pada kegiatan pembelajaran siklus I ini, guru hanya mengukur aspek kognitif. Berikut tabel hasil belajar pada proses pembelajaran siklus I

Tabel 4.1 Hasil Belajar Siklus I

Jumlah Nilai di bawah KKM		Rata-rata Pada Nilai Awal	Rata-rata pada Siklus I
Nilai Awal	Siklus I		
2 siswa	13 siswa	78,9	72,5

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Proses pembelajaran untuk siklus II dilakukan selama 1 pertemuan dengan durasi 135 menit (3 JP). Sub materi untuk pembelajaran siklus II yaitu Teknik promosi Point Of Purchase dan Sponsorship.

Berdasarkan pertemuan sebelumnya yakni pada proses pembelajaran siklus I yang ternyata mengalami penurunan dari nilai awal, membuat guru menerapkan strategi pembelajaran baru. Apabila pada pertemuan sebelumnya bahasan yang diukur hanya kognitif maka pada proses pembelajaran siklus II ini, guru menerapkan model pembelajaran lain yaitu *Project Based Learning*

Sehingga untuk proses pembelajaran siklus II, guru mengawali pembelajaran dengan menjelaskan dasar-dasar dari Teknik promosi Point Of Purchase dan Sponsorship. Agar lebih memahami penjelasan singkat dari guru, siswa diberikan latihan soal sejumlah 3-5 soal yang bertujuan untuk mengetahui seberapa paham siswa mengenai Teknik promosi Point Of Purchase dan Sponsorship.

Selanjutnya, guru meminta siswa untuk membuat desain atau sketsa di atas kertas asturo dari Teknik promosi Point Of Purchase Guru memberikan waktu hingga 20 menit terakhir pelajaran selesai. Setelah semua siswa membuat desain atau sketsa, guru meminta siswa untuk menjadikan desain atau sketsa tersebut menjadi sebuah gambar teknik promosi Point of Purchase yang lebih bagus dan menarik. Siswa bebas mengeluarkan ide-ide kreatifnya untuk membuat sebuah gambar Point Of Purchase.

Hasil karya berupa gambar Point Of Purchase tersebut yang menjadi nilai psikomotor siswa, dengan demikian hasil belajar siswa dapat meningkat dengan adanya nilai dari aspek psikomotor. Berikut tabel hasil belajar siswa pada proses pembelajaran siklus II.

Tabel 4.2 Hasil Belajar Siklus II

Jumlah Nilai di bawah KKM		Rata-rata Pada Siklus I	Rata-rata pada Siklus II
Siklus I	Siklus II		
13 siswa	6 siswa	72,5	81,4

Uji Peningkatan dilakukan untuk mengetahui

perbedaan antara nilai awal dengan siklus I dan siklus I dengan siklus II dengan menggunakan rumus seperti yang tertulis pada BAB III. Berikut tabel hasil uji peningkatan hasil belajar.

Tabel 4.3 Perbedaan hasil belajar siswa yang berada di bawah KKM pada Siklus II

Siklus I		Siklus II		Rata-rata Nilai Siklus II	Perbedaan
Kognitif	Psikomotor	Kognitif	Psikomotor		
1,5	-	73	85	79	7,5%
9	-	70	80	75	16%
8,5	-	68	80	74	25,5%
2,5	-	70	83	76,5	14%
7,5	-	70	80	75	7,5%
0	-	70	85	77,5	7,5%

Sehingga pada siklus II, nilai tiap siswa kelas X BDP-1 mengalami peningkatan. Ke enam siswa tersebut merupakan contoh siswa yang memiliki nilai di bawah KKM namun masih dikatakan mengalami peningkatan antara 7,5% sampai 25,5%

Uji Peningkatan dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara nilai awal dengan siklus I dan siklus I dengan siklus II dengan menggunakan rumus seperti yang tertulis pada BAB III. Berikut tabel hasil uji peningkatan hasil belajar.

Tabel 4.4 Hasil Uji Peningkatan

Hasil Uji Peningkatan	
Nilai Awal dengan Siklus I	Siklus I dengan Siklus II
-0,4	0,3

Berdasarkan tabel diatas, rata-rata hasil uji peningkatan antara nilai awal dengan siklus I sebesar -0,4. Hasil uji peningkatan menunjukkan jika peningkatan hasil belajar siswa rendah karena hasil uji peningkatan kurang dari 0,3 ($UP < 0,3$).

Sedangkan rata-rata hasil uji peningkatan antara siklus I dengan siklus II sebesar 0,3. Hasil tersebut menunjukkan jika peningkatan hasil belajar siswa antara siklus I dengan siklus II dalam kategori sedang. Perolehan hasil uji peningkatan dalam kategori sedang tersebut dapat membantu menyatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa (1) Proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* yaitu dengan memberikan sebuah proyek/tugas yang diawali dengan memberikan penjelasan mengenai materi serta menjadi fasilitator bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam membuat karya. Hasil karya/proyek tersebut yang menjadi alat ukur ranah psikomotor. (2) Setelah dilakukan observasi awal untuk memperoleh pengetahuan awal siswa dari nilai ulangan harian pada materi Teknik promosi personal seling dan publikasi, diketahui bahwa hanya 1 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM sehingga dapat dikatakan cukup baik. Selanjutnya dilakukan proses pembelajaran siklus I dimana siklus tersebut bertujuan agar seluruh siswa kelas X-PDP 1 memiliki nilai diatas atau minimal KKM. Namun, rata-rata hasil siklus I yang diperoleh lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata nilai awal siswa. Sehingga tingkat peningkatan hasil belajar siswa dari nilai awal ke siklus I sebesar -0,4 dimana -0,4 dalam kategori rendah.

Berdasarkan hal itu dilakukan siklus selanjutnya yaitu siklus II. Pada siklus tersebut kegiatan serta model pembelajaran disesuaikan dengan saran-saran perbaikan dari refleksi. Sehingga pada siklus II diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning* yang digunakan sebagai alat ukur untuk mengukur ranah psikomotor. Selain itu juga menampilkan lebih banyak gambar mengenai Teknik promosi Point Of Purchase dan Sponsorship untuk membantu pemahaman siswa agar dapat mengerjakan soal untuk mengukur aspek kognitifnya.

Setelah diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dan menampilkan lebih banyak gambar mengenai Teknik promosi, rata-rata hasil uji peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 0,3. Rata-rata hasil uji peningkatan tersebut masuk dalam kategori sedang sehingga model pembelajaran yang diterapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* diharapkan bisa

dipergunakan oleh guru dengan sebaik mungkin. Beberapa kekurangan yang terjadi dalam pelaksanaan model pembelajaran bisa diatasi dengan, (1) memberikan pemahaman yang lebih detil kepada siswa mengenai prosedur model pembelajaran *Project Based Learning*, (2) memberikan pemahaman kepada siswa bahwa semua teman adalah sama sehingga siswa mudah dibentuk kelompok yang bukan teman sebangkunya, (3) memberikan motivasi kepada siswa agar terbangun minat dan motivasinya untuk belajar, (4) guru bisa menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- AniSetiani, Sugeng Waluyo, dkk. 2001. *Pengantar Pelayanan Prima*, Jakarta : Pusat Pengembangan Penataran Guru Kejuruan (PPPGK).
- Alma, Buchari. 2004. *Manajemen Pemasarandan Pemasaran Jasa*, Bandung :Alfabet.
- Puspitasari Devi, *Penjualan Jilid 3*, Diterbitkan Oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Klaten : PT. Mancana Jaya Cemerlang. 2008
- Ricky W.Griffin, Ronald J.Elbert. , *Bisnis edisi 8*,2007
- Abidin, Yunus. 2013. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pusaka Publisher.
- Arifin dan Barnawi. 2012. *Etika dan Profesi Kependidikan*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Made, Wena. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*.

Bandung: Remaja Rosdakarya.

Munandar, S.C. Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Depdiknas dan Rineka Cipta. Sedianingsih, Dr, SE, M.Si, dkk. 2015. *Teori Dan Praktik Kesekretariatan*. Surabaya. Prenada Media Group.

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Wahyubagustiadi. 2014. *Kelemahan Model Project Based Learning*. (Online)
<http://wahyubagustiadi14.blogspot.com/2014/12/model-project-based-learning-pbl-dalam.html>. Diakses pada tanggal 15 Juni 2016

