



Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Berbasis Media Audiovisual Murni dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) Siswa Kelas XI ATPH SMK Negeri 3 Takalar

Nur Sawalia¹, Dewi Puspitasari², Khaidir Rahman³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

E-mail: sawalianur@gmail.com, dewi.puspita.sari@unm.ac.id, khaidir.rahman@unm.ac.id

Article Info

Article history:

Received September 08, 2025

Revised September 20, 2025

Accepted September 26, 2025

Keywords:

Project-Based Learning (PJBL), Pure Audiovisual, Learning Outcomes, Learning Activities, Creative Entrepreneurship Products (PKK)

ABSTRACT

This study aims to implement a Project Based Learning (PJBL) model based purely on audiovisual media to improve student learning outcomes in the Creative Entrepreneurship Products (PKK) subject for class XI ATPH at SMK Negeri 3 Takalar. The background of this research is based on the low learning outcomes of students observed through initial observations, where students experienced difficulties in understanding the material and were less active in the learning process. The research method used is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. In the first cycle, the percentage of student learning activity reached 65.5%, which was categorized as sufficient, while in the second cycle it increased to 95.5%, categorized as very good. In addition, student learning outcomes also improved from the good category of 72.09% to the very good category of 87.21%. It is hoped that the results of this study can serve as a reference for teachers in developing teaching methods

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received September 08, 2025

Revised September 20, 2025

Accepted September 26, 2025

Keywords:

Project Based Learning (PJBL), Audiovisual Murni, Hasil Belajar, Aktivitas Belajar, Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK).

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) berbasis media audiovisual murni untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) di kelas XI ATPH SMK Negeri 3 Takalar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar siswa yang telah diamati melalui observasi awal, dimana siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus I, persentase aktivitas belajar siswa mencapai 65,5% yang dikategorikan cukup, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 95,5% yang dikategorikan sangat baik. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari kategori baik sebesar 72,09% menjadi kategori sangat baik sebesar 87,21%. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



***Corresponding Author:***

Nur Sawalia

Universitas Negeri Makassar

E-mail: sawalianur@gmail.com**Pendahuluan**

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Berkembangnya dunia pendidikan, tidak terlepas dari berbagai permasalahan. Salah satu masalah yang terjadi saat ini adalah proses belajar didalam kelas yang memiliki beberapa kesulitan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah.

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk melihat seberapa berhasil siswa dalam menguasai materi yang telah disampaikan selama proses pembelajaran. Sehingga salah satu tugas dari seorang guru adalah menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, dimana dibutuhkan strategi pembelajaran yaitu kesiapan guru mengajar, kemampuan mengelola kelas dan juga kebiasaan belajar yang baik. Strategi pembelajaran adalah suatu langkah atau prosedur maupun metode, model, dan teknik yang dipilih agar dapat memberikan kemudahan fasilitas/buatan lain kepada siswa dalam mencapai tujuan-tujuan intruksional selama proses pembelajaran.

Model pembelajaran yang begitu bervariasi dapat digunakan agar proses pembelajaran menjadi efektif sehingga memungkinkan guru tidak harus memberikan semua informasi mengenai pelajaran yang diterima dengan cara mencari dari sumber lain yang dapat digunakan. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMK Negeri 3 Takalar yaitu Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK). Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKK masih relatif rendah. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata nilai siswa terhitung berada dibawah nilai standar kriteria ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini merupakan masalah utama yang masih dihadapi oleh guru di sekolah tersebut. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu dicari suatu solusi yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu alternative yang dapat memperbaiki hasil belajar siswa berdasarkan masalah tersebut adalah dengan melalui pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL).

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) merupakan model pembelajaran yang berorientasi terhadap masalah yang harus dipecahkan oleh siswa. Sehingga diharapkan dengan diterapkannya model pembelajaran ini hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan. Harapan lainnya yaitu dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan, dapat menarik perhatian siswa, dan siswa akan berusaha untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Sebagai suatu pembelajaran yang konstruktivis, PJBL menyediakan pembelajaran dalam situasi masalah yang nyata bagi siswa sehingga dapat menciptakan pengetahuan yang bersifat permanen. Hal ini dapat memberikan peluang bagi siswa agar lebih kolaboratif, lebih aktif menyelesaikan proyek-proyek secara mandiri maupun berkelompok.

Agar lebih efektif, model pembelajaran berbasis proyek ini dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran yang menarik. (Arsyad, 2014) menyimpulkan beberapa manfaat praktis



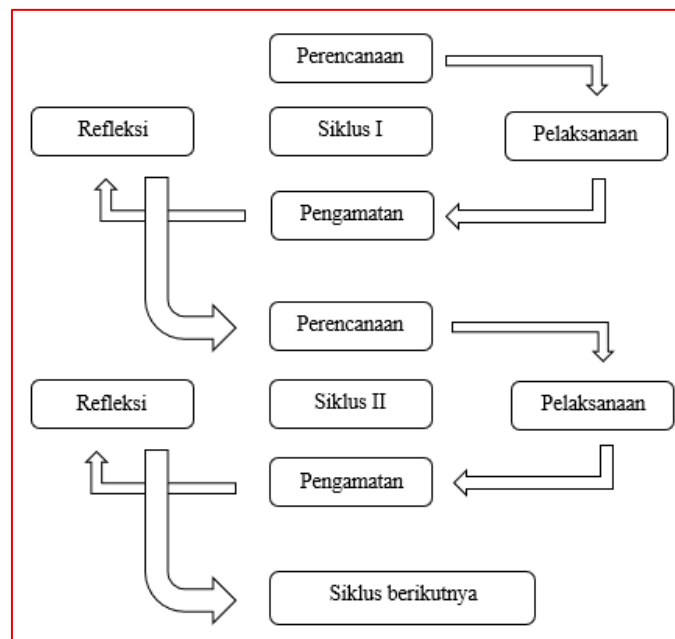
dari media pembelajaran, yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar serta menimbulkan motivasi belajar, interaksi antara siswa dan lingkungannya, memungkinkan siswa belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya. Dalam pembelajaran berbasis proyek ini, salah satu media yang dapat digunakan adalah media audiovisual. Media audiovisual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Materi audio dapat digunakan dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi. Audio (suara) ini dapat dikombinasikan dengan *slide* (visual) sehingga menjadi media audio visual.

Berdasarkan hasil wawancara Bersama guru mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) kelas XI ATPH SMK Negeri 3 Takalar diketahui bahwa masih terjadi permasalahan saat proses pembelajaran. Hal ini disebabkan pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) guru masih lebih dominan aktif pada proses pembelajaran atau bisa disebut *teacher centered*. Cara guru menyampaikan pembelajaran di kelas menggunakan strategi pembelajaran yang penerapannya masih kurang menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti penggunaan metode konvensional dengan alat bantu *LCD proyektor*. Saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang aktif. Hal ini dapat dilihat dari (1) jarang siswa bertanya maupun menanggapi pertanyaan, (2) siswa jarang mengkomunikasikan kesulitan yang dialami kepada guru. Sedangkan pemahaman siswa pada materi yang sudah disampaikan masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan (1) pada saat diberi pertanyaan langsung oleh guru, siswa sering kesulitan menjawab, (2) pada ulangan harian 1, nilai rata-rata kelas XI yaitu 71,97 yang terbilang masih di bawah KKM. Menanggapi permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya maka perlunya peningkatan model pembelajaran ataupun media pembelajaran yang digunakan, sehingga peneliti bermaksud melakukan sebuah penelitian dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan judul: “Implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) berbasis media audiovisual murni dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) siswa kelas XI SMK Negeri 3 Takalar”. Guna merespon hal tersebut maka diharapkan hasil dari penelitian ini siswa dituntut mampu berpikir kreatif dan inovatif untuk menghasilkan sebuah produk yang sesuai dengan kaidah yang diajarkan sebelumnya dan siswa diharapkan akan lebih aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi agar menghasilkan produk yang baik serta diharapkan mampu menjadi acuan guru SMK Negeri 3 Takalar dalam menerapkan model pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan menyesuaikan jadwal mata pelajaran PKK. Dilakukan di kelas XI ATPH SMK Negeri 3 Takalar yang beralamat di Desa Paddinging, Kecamatan Sanrobone, Kabupaten Takalar, Sulawesi Selatan. Dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) berbasis media audiovisual murni untuk mengetahui keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Desain Penelitian



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian Tindakan Kelas direncanakan dengan melalui siklus-siklus, setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan (planning), perencanaan tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection) disesuaikan dengan perubahan ke arah peningkatan dan perbaikan proses dalam mengajar. Model siklus yang digunakan dalam penelitian ini adalah siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Tanggart (Arikunto, 2010) yaitu model spiral.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI ATPH SMK Negeri 3 Takalar yang berjumlah 40 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel dalam penelitian yang dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang diperoleh sebanyak 20 siswa, tahapan dalam penentuan tersebut yaitu dengan cara melihat kelas mana yang hasil ulangan hariannya pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) lebih banyak dibawah KKM.

Prosedur Penelitian

Siklus 1

1. Perencanaan (*planning*)
2. Pelaksanaan (*action*):
Pada tahapan ini, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran yang merujuk pada *Project Based Learning* (PJBL).
3. Pengamatan (*Observation*):



pendidik dan peneliti mengamati hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada proses pelaksanaan pembelajaran *Project Based Learning* pada lembar observasi yang sesuai dengan indikator yang telah disiapkan sebelumnya.

4. Refleksi (*Reflection*):

Tahapan ini adalah kegiatan menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dan mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan di siklus berikutnya.

Siklus 2

Pelaksanaan kegiatan pada siklus II dimaksudkan sebagai perbaikan dari siklus I, dimana tahapan-tahapan siklus I dan siklus II itu sama yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dilanjutkan dengan refleksi. Jika evaluasi di akhir siklus tidak terjadi peningkatan, maka dilakukan siklus III, siklus VI, dan seterusnya yang tahapan-tahapannya sama seperti siklus I dan siklus II, siklus dihentikan jika tujuan penelitian sudah tercapai yaitu jika hasil belajar siswa kelas XI mata ATPH SMK Negeri 3 Takalar telah meningkat dan mencapai nilai KKM pada mata pelajaran PKK.

Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam menggunakan metode tes, peneliti menggunakan instrument berupa tes atau soal-soal tes. Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan dari hasil belajar siswa sehubungan dengan pokok bahasan yang telah dipelajari siswa dengan standar yang sesuai dengan KKM pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) kelas XI ATPH SMK Negeri 3 Takalar.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data secara langsung dari lapangan, dimana peneliti melihat situasi penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi kegiatan pembelajaran PKK terhadap kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran dan kinerja siswa selama pelaksanaan pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi. Dokumentasi yang dituju merupakan dokumentasi berupa foto yang akan memberikan gambaran saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan pengumpulan data dari hasil observasi pada proses pembelajaran yang diolah sehingga diperoleh keterangan-keterangan dan selanjutnya dianalisis. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data hasil observasi merupakan data kualitatif yang diambil dari hasil pengamatan. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.



Hasil dan Pembahasan

Siklus 1

Hasil Aktivitas Belajar Siswa

Tabel 1. Hasil observasi aktivitas belajar siswa. Siklus 1

No.	Aspek	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Siswa membaca doa sebelum memulai pembelajaran	20	20
2.	Siswa mendengarkan topik yang dikaji oleh guru	13	16
3.	Siswa mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan topik yang dikaji	9	12
4.	Siswa mencatat materi yang diberikan	7	10
5.	Siswa berani bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru	4	9
6.	Siswa menyiapkan alar dan bahan untuk merancang proyek		20
7.	Siswa mengerjakan proyek secara optimal dan bekerja secara efektif dan efisien dalam kelompok		6
8.	Siswa mempresentasikan hasil pembuatan proyek yang telah dibuat		7
9.	Siswa tampak antusias mengikuti proses pembelajaran	11	13
10.	Siswa membaca doa untuk mengakhiri pembelajaran	20	20
Jumlah		84	133
Rata-rata		8,4	13,3
Persentase		42%	65,5%
Kriteria		Sangat kurang	Cukup

Berdasarkan pada tabel 2 menunjukkan bahwa hasil observasi dilakukan dua kali pertemuan terhadap aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan pertama diperoleh jumlah nilai 84 dengan rata-rata 8,4 dan persentase 42% termasuk kriteria sangat kurang dan pertemuan dua diperoleh jumlah nilai 133 dengan rata-rata 13,3 dan persentasenya 65,5% yang termasuk kriteria cukup. Namun dari hasil observasi yang dilakukan observer dikemukakan beberapa aspek yang pelaksanaannya dikatakan masih kurang maksimal terutama pada pertemuan pertama.

Setelah didapatkan data aktivitas belajar siswa ada perbandingan yang didapat dari pertemuan 1 dan pertemuan 2, dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2. Perbandingan aktivitas belajar siswa pada siklus I

Hasil Belajar Siswa Pretest

Tabel 2. Analisis dan Hasil Ketuntasan *Pretest* Siswa. Siklus 1

Soal	Skor Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
<i>Pretest</i>	0-74	20	100%	Tidak Tuntas
	75-100	0	0	Tuntas
Jumlah		20	100%	

Berdasarkan data yang diperoleh pada Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa nilai pretest yang dihasilkan oleh siswa berada pada skor 0-74 sebanyak 20 orang siswa, dengan persentase sebesar 100% dan tergolong kategori tidak tuntas, sedangkan pada skor nilai 75-100 tidak ada siswa yang mendapatkan skor dengan persentase 0% dan tergolong Kategori tuntas. Pada tahap ini nilai seluruh siswa tidak tuntas hal ini dikarenakan siswa masih belum menguasai materi sehingga nilai yang diperoleh tidak mencapai kriteria yang diinginkan. Berikut statistic dan rata-rata pretest siswa sebagai berikut:

Tabel 3. Statistik Rata-rata Nilai *Pretest* Siswa

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Siswa	20
Nilai Terendah	20
Nilai Tertinggi	65
Rata-rata	43%
Tuntas	0

Posttest

Tabel 4. Analisis dan Hasil Ketuntasan *Posttest* Siswa. Siklus I

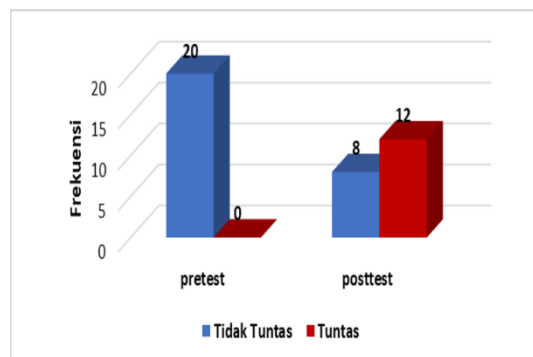
Soal	Skor Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	kategori
<i>Posttest</i>	0-74	8	40%	Tidak Tuntas
	75-100	12	60%	Tuntas
Jumlah		20	100%	

Berdasarkan tabel 4 diatas, menunjukkan bahwa siswa yang memiliki nilai 0-74 sebanyak 8 orang siswa dan siswa yang memiliki nilai 75- 100 ada 12 orang siswa. Hasil nilai posttest dari siswa pada siklus I menunjukkan hasil belajar yang cukup baik setelah diberikan tindakan yaitu penerapan model PJBL berbasis audiovisual murni. Adapun rekapitulasi ketuntasan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Statistik Rata-rata Nilai *Posttest* Siswa

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Siswa	20
Nilai Terendah	55
Nilai Tertinggi	95
Rata-rata	74%
Tuntas	12

Setelah didapatkan hasil belajar siswa ada perbandingan yang didapat dari Ketuntasan siswa dalam mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*, dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3. Perbandingan Ketuntasan Siswa Pada Siklus I



Peningkatan Hasil Belajar

Tabel 6. Persentase Hasil Belajar Siklus I

Pretest	Posttest	Persentase Peningkatan
43%	74%	72,09%

Berdasarkan Tabel 6 diatas mrenunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan pada nilai siswa setelah mengikuti pembelajaran. Nilai rata-rata pretest sebesar 43% meningkat menjadi 74% pada posttest. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 72,09% yang berarti adanya perkembangan yang signifikan dalam capaian hasil belajar. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa strategi atau metode pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar siswa.

Refleksi Siklus 1

1. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus I juga masih memiliki kekurangan diantaranya yaitu: masih banyak siswa yang kurang bisa mengidentifikasi masalah yang terkait dengan topik yang sedang dipelajari, siswa juga masih kurang kerja sama dalam pembuatan proyek, dan siswa belum bisa mempresentasikan hasil proyek yang telah mereka buat dengan baik. Oleh karena itu, peneliti atau guru akan (1) melakukan pembimbingan terstruktur yaitu bimbingan kelompok kecil saat siswa mengerjakan proyek, agar terarah dalam mengidentifikasikan masalah dan merumuskan solusi. (2) melakukan latihan presentasi dimana peneliti atau guru menyediakan waktu khusus di akhir sesi pembelajaran untuk latihan presentasi dalam kelompok kecil agar siswa lebih percaya diri menyampaikan hasil proyek.

2. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes pada siklus I dapat diketahui bahwa masih ada siswa yang belum mencapai KKM dan belum mencapai nilai Ketuntasan secara klasikal. Oleh karena itu, peneliti harus melanjutkan pembelajaran pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I dengan mengacu pada refleksi yang dilakukan pada aktivitas belajar siswa.

Siklus 2

Hasil Aktivitas Belajar Siswa

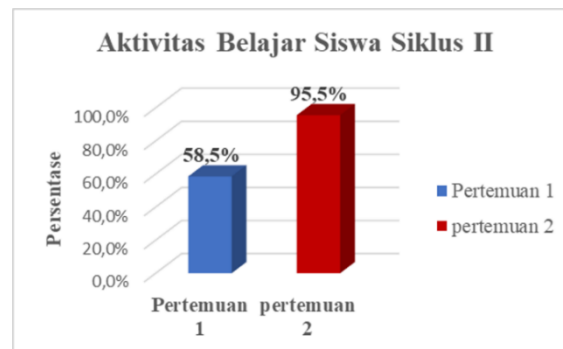
Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No.	Aspek	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Siswa membaca doa sebelum memulai pembelajaran	20	20
2.	Siswa mendengarkan topik yang dikaji oleh guru	18	19



3.	Siswa mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan topik yang dikaji	14	17
4.	Siswa mencatat materi yang diberikan	19	20
5.	Siswa berani bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru	11	16
6.	Siswa menyiapkan alar dan bahan untuk merancang proyek		20
7.	Siswa mengerjakan proyek secara optimal dan bekerja secara efektif dan efisien dalam kelompok		20
8.	Siswa mempresentasikan hasil pembuatan proyek yang telah dibuat		19
9.	Siswa tampak antusias mengikuti proses pembelajaran	15	20
10.	Siswa membaca doa untuk mengakhiri pembelajaran	20	20
Jumlah		117	191
Rata-rata		11,7	19,1
Persentase		58,5%	95,5%
Kriteria		kurang	Sangat Baik

Berdasarkan pada tabel 7 menunjukkan bahwa hasil observasi dilakukan dua kali pertemuan terhadap aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan pertama diperoleh jumlah nilai 117 dengan rata-rata 11,7 dan persentase 58,5% termasuk kriteria kurang dan pertemuan dua diperoleh jumlah nilai 191 dengan rata-rata 19,1 dan persentasenya 95,5% yang termasuk kriteria sangat baik. Setelah didapatkan data aktivitas belajar siswa ada perbandingan yang didapat dari pertemuan 1 dan pertemuan 2, dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4. Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Hasil Belajar Siswa Pretest

Table 8. Analisis dan Ketuntasan Pretest Siswa Siklus II

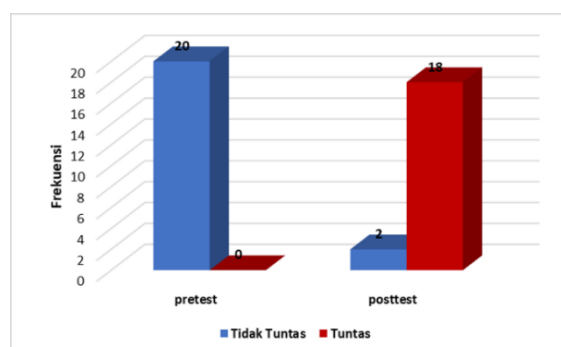
Soal	Skor Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	kategori
<i>Posttest</i>	0-74	2	10%	Tidak Tuntas
	75-100	18	90%	Tuntas
Jumlah		20	100%	

Berdasarkan tabel 8 diatas, menunjukkan bahwa siswa yang memiliki nilai 0-74 sebanyak 2 orang siswa dan siswa yang memiliki nilai 75- 100 ada 18 orang siswa. Hasil nilai *posttest* dari siswa pada siklus II menunjukkan hasil belajar yang sangat baik setelah diberikan tindakan yaitu penerapan model PJBL berbasis audiovisual murni. Hal ini sesuai dengan Ketuntasan klasikal menurut (Trianto, 2009) suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat <85% siswa yang telah tuntas belajarnya. Adapun rekapitulasi ketuntasan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Statistik Rata-rata Nilai *Posttest* Siswa

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Siswa	20
Nilai Terendah	55
Nilai Tertinggi	100
Rata-rata	80,5%
Tuntas	18

Setelah didapatkan hasil belajar siswa ada perbandingan yang didapat dari Ketuntasan siswa dalam mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*, dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 5. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus II



Peningkatan Hasil Belajar

Tabel 9. Persentase Hasil Belajar Siklus II

Pretest	Posttest	Persentase Peningkatan
43%	80,5%	87,21%%

Berdasarkan Tabel 9 diatas mrenunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan pada nilai siswa setelah mengikuti pembelajaran. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 43% meningkat menjadi 80,5% pada *posttest*. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 87,21% yang berarti adanya perkembangan yang signifikan dalam capaian hasil belajar. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa strategi atau metode pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar siswa.

Refleksi Siklus II

1. Aktivitas Belajar Siswa

Selama kegiatan pembelajaran, siswa semakin aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada saat mereka menyelesaikan proyek dan mempresentasikan hasil proyek mereka dengan baik. Berdasarkan hasil pengamatan setelah kedua siklus dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) berbasis media audiovisual murni pada materi pestisida nabati sudah efektif.

2. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II diatas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai Ketuntasan belajar sebanyak 18 siswa atau 90% sedangkan 2 siswa atau 10% belum mencapai Ketuntasan belajar. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar melalui penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) berbasis media audiovisual murni pada materi pestisida nabati di kelas XI-2 SMKN 3 Takalar sudah ada peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Pembahasan

Analisis Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Penelitian terhadap aktivitas guru dalam mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) berbasis media audiovisual murni untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) kelas XI-2 SMKN 3 Takalar sama halnya dengan observasi aktivitas belajar siswa dilaksanakan dalam dua siklus.

Berdasarkan data hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Sesuai dengan data hasil observasi aktivitas belajar siswa yang diperoleh dari observer/pengamat dengan nilai rata-rata dari siklus I adalah 3,00 dengan persentase 60% dan nilai rata-rata dari siklus II adalah 3,72 dengan persentase 74,54%. Hasil analisis menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas



belajar siswa pada siklus II dibandingkan pada siklus I dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) berbasis media audiovisual murni, hal ini menunjukkan bahwa siswa berusaha memperbaiki aktivitas pembelajaran yang lebih baik. Namun aktivitas belajar siswa pada siklus I umumnya masih tergolong rendah, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, motivasi belajar siswa pada tahap awal masih rendah, yang dapat disebabkan oleh kurangnya ketertarikan terhadap materi atau metode penyampaian yang belum optimal. Kedua, suasana kelas belum kondusif untuk mendukung interaksi dan partisipasi aktif siswa, baik antara siswa dengan guru maupun antar siswa. Ketiga, instruksi atau arahan dari guru pada siklus awal sering kali belum cukup jelas atau belum mampu mendorong keterlibatan siswa secara maksimal. Selain itu, sebagian siswa masih menunjukkan rasa tidak percaya diri untuk mengemukakan pendapat atau bertanya, yang berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menjadi dasar bagi perbaikan pada siklus II, melalui penyesuaian strategi pembelajaran yang lebih partisipatif, kontekstual, dan mampu memfasilitasi keterlibatan aktif seluruh siswa. Pendapat ini sejalan dengan (Hamruni, 2009) menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan segala bentuk kegiatan fisik maupun mental yang dilakukan siswa dalam rangka menunjang proses pembelajaran. Ketika siswa lebih banyak terlibat secara langsung, baik melalui diskusi, eksplorasi, maupun penyelesaian proyek, maka aktivitas belajar mereka meningkat. Dalam hal ini model PJBL memberikan ruang bagi siswa untuk berperan aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri.

Lebih lanjut, (Sudjana, 2005) menyatakan bahwa peningkatan aktivitas belajar akan berdampak langsung terhadap pencapaian hasil belajar karena siswa belajar melalui pengalaman langsung. Model PJBL berbasis media audiovisual mendukung hal ini dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui proyek nyata yang diperkaya dengan media visual dan suara yang menarik, sehingga memperkuat konsentrasi dan pemahaman. Sementara itu, menurut (Hosnan, 2014) pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mampu membangun motivasi dan rasa tanggung jawab siswa terhadap proses dan hasil belajarnya. Dalam konteks ini, peningkatan nilai rata-rata dan persentase aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa mereka mudah lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran.

Menurut (Fitriana dan Kurniawan, 2022) mengemukakan bahwa penerapan PJBL mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan, terutama dalam aspek keaktifan bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Sejalan dengan (Suryani, 2020) PJBL merupakan pendekatan efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar karena menuntut siswa terlibat secara aktif dalam seluruh tahap pembelajaran, dari perencanaan hingga presentasi hasil. PJBL menuntut guru untuk berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menyelesaikan proyek, menyediakan sumber belajar yang relevan, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi kolaborasi dan eksplorasi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) berbasis media audiovisual murni efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan memfasilitasi keaktifan siswa dalam proses belajar.



Analisis Data Hasil Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran PJBL Berbasis Media Audiovisual Murni

Pada hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat dari hasil tes pretest yang telah dikerjakan oleh setiap siswa mencapai rata-rata 43, dengan nilai terendah yaitu 20 dan nilai tertinggi yaitu 65. Pada tes pretest tidak ada satupun siswa yang mencapai nilai KKM yaitu 75. Kemudian dilakukan tes akhir yaitu posttest, dimana nilai rata-rata yang dihasilkan yaitu 75, dengan nilai terendah yaitu 55 dan nilai tertinggi yaitu 95, dari hasil *posttest* ini siswa yang tuntas sebanyak 12 orang siswa dan yang tidak tuntas ada 8 orang siswa. Setelah dilakukan olah data peningkatan hasil belajar siswa didapat persentase peningkatan adalah 72, 09%, dimana tergolong kategori baik, walaupun peningkatan hasil belajar siswa sudah dikategorikan baik tetapi masih ada beberapa siswa yang belum mencapai hasil belajar yang diinginkan, hal tersebut bisa disebabkan karena penjelasan peneliti yang masih kurang maksimal sehingga siswa masih kebingungan dan masih belum sepenuhnya paham terhadap materi yang diajarkan dan terdapat beberapa siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Wulandari dan Prasetyo, 2020) menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar pada siklus I juga dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru dalam mengelola sintaks pembelajaran secara sistematis. Seperti Tahapan merancang proyek belum dilakukan secara jelas atau kurang adanya bimbingan dalam kerja kelompok, sehingga aktivitas maupun hasil belajar siswa belum maksimal. Sebagaimana pendapat (Afriyanti. J.R, 2021) mengemukakan bahwa ketidaksamaan tingkat kebiasaan belajar siswa dapat menyebabkan perbedaan tingkat pencapaian hasil belajar. Siswa yang memiliki kebiasaan baik akan mendapatkan hasil belajar yang baik, sedangkan siswa yang memiliki kebiasaan belajar tidak baik akan mendapatkan hasil belajar yang tidak maksimal.

Selanjutnya pada siklus II ini pretest tidak lagi dilakukan pada siswa karena pretest hanya dilakukan pada siklus sebelumnya saja, dimana hasil tes yang diperoleh oleh siswa pada siklus II ini mencapai rata-rata 80,5 dengan nilai terendah yaitu 55 dan nilai tertinggi yang didapat oleh siswa yaitu 100. Berdasarkan hasil tersebut didapatkan bahwa siswa yang tuntas mencapai 18 orang siswa dengan persentase 90%, dan siswa yang tidak tuntas 2 orang siswa dengan persentase 10%. Setelah dilakukan olah data peningkatan hasil belajar didapat persentase peningkatan yaitu 87,21% dengan kategori sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang baik pada siklus I ke siklus II. Hal ini sejalan dengan (Heleni, 2016) yang menyatakan bahwa dalam Penelitian Tindakan Kelas (PKT) berhasil apabila jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat dari skor dasar siklus I ke siklus II. Hasil belajar sangat penting dalam proses belajar karena tujuan belajar itu sendiri adalah proses perubahan yang progresif, baik secara kognitif, emosional, maupun psikomotorik (Kristin, 2016). Selain itu menurut (Putri, 2023) menegaskan bahwa keberhasilan belajar siswa tidak hanya tercermin dari peningkatan nilai akademik, tetapi juga dari aspek afektif seperti rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan belajar

Maka dapat diketahui bahwa implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap hasil belajar siswa sudah mengalami ketuntasan yang telah tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Thomas, 2021) yang menegaskan bahwa PJBL yang dikombinasikan dengan multimedia memungkinkan pembelajar untuk berpikir kritis dan Kreatif. Media audiovisual mempermudah siswa dalam



menyampaikan gagasan mereka secara lebih efektif dan mendalam. Dan menurut (Heinich dkk, 2020) menekankan bahwa media audiovisual adalah alat penting dalam pembelajaran modern karena dapat memperjelas pesan pembelajaran, merangsang perhatian siswa, dan meningkatkan retensi. Dalam konteks PJBL, ini memperkuat proses kolaboratif dan presentasi proyek. Audiovisual membantu siswa memahami proyek dengan baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini yang telah dilakukan menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan selama dua siklus, maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) berbasis media audiovisual murni dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI (ATPH) SMK Negeri 3 Takalar pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK). Dimana pada siklus I aktivitas belajar siswa dikategorikan cukup dengan persentase 65,5% dan pada siklus II dikategorikan baik dengan persentase 95,5%. Selain itu, penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) berbasis media audiovisual murni dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI (ATPH) SMK Negeri 3 Takalar pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK). Dimana peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 72,09% dikategorikan baik dan pada siklus II sebesar 87,21% dikategorikan sangat baik.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. (*No Title*).
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode role playing berbantu media audio visual pendidikan dalam meningkatkan belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41-46.
- Fitriana, D., & Kurniawan, R. (2022). Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 15-23.
- Hamruni. (2009). Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2020). *T* (10th ed.). Pearson.
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 74-79.
- Putri, S. D., (2023). Penerapan Model *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Aktivitas dan Keberhasilan Belajar Siswa di SMA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 88-96.
- Sudjana, N. (2005). Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suryani, T. (2020). Penerapan *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa di Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 77-85.
- Thomas, J. W. (2021). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: The Autodesk Foundation.