



## Keefektifan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar

Siti Mega Farihatun<sup>✉</sup>, Rusdarti

DOI: 10.15294/eeaj.v8i2.31499

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

### Sejarah Artikel

Diterima: 8 Februari 2019  
Disetujui: 3 April 2019  
Dipublikasikan: 31 Juni 2019

### Keywords

*Creativity, Learning Outcomes and Project Based Learning (PjBL).*

### Abstrak

Penelitian ini merupakan *Quasi Experimental Design* dengan *Nonequivalent Posttest-only control design*. Proses pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, diperoleh 2 kelas yaitu kelas XI Pemasaran 3 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan kelas XI Pemasaran 2 sebagai kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari kemampuan peningkatan kreativitas, hasil belajar dan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Hasil analisis keefektifan pembelajaran kelas eksperimen dengan metode *Project Based Learning* (PjBL) menunjukkan rata-rata hasil tes akhir kelas kontrol sebesar 76,81 dan kelas eksperimen sebesar 79,94 dengan  $dk=31$ . Serta diperoleh  $t$  hitung sebesar 3,044 dan  $t$  tabel sebesar 1,684 dengan taraf signifikansi 5%. Karena  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel. Hal tersebut menunjukkan kemampuan peningkatan kreativitas dan hasil belajar pada materi penataan barang dagangan menggunakan pembelajaran *project based learning* lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas XI PM SMK Negeri 2 Semarang.

### Abstract

*This research is Quasi Experimental Design with Nonequivalent Post test-only control design. The sampling process used purposive sampling technique, obtained 2 classes, namely marketing class XI 3 as an experimental class which treated by using Project Based Learning (PjBL) while class XI Marketing 2 as a control class using conventional methods. The variables in this study consisted of the ability to increase creativity, learning outcomes and Project Based Learning (PjBL) learning. The results of the effectiveness analysis of experimental class learning using the Project Based Learning (PjBL) method shows the average final test results of the control class is 76.81 and the experimental class is 79.94 with  $dk = 31$ . And obtained  $t$  hitung 3.044 and  $t$  tabel 1.684 with a significance level of 5%. Because  $t$  hitung it's bigger than  $t$  tabel. This shows the ability to increase creativity and learning outcomes in the subject arrangement of stuffs using project based learning is more effective than using conventional learning in class XI PM of SMK Negeri 2 Semarang.*

### How to Cite

Farihatun, S., Rusdarti.(2018). Keefektifan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 8(2), 635-651.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat Korespondensi:  
Gedung L1 Lantai 1 FE Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: farihatunmega@gmail.com

## PENDAHULUAN

SMK Negeri 2 Semarang merupakan salah satu SMK di Kota Semarang yang memiliki sarana penunjang pembelajaran cukup memadai sehingga menunjang pelaksanaan pembelajaran yang inovatif seperti model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Masing-masing ruang kelas sudah tersedia LCD untuk menunjang proses pembelajaran. Sekolah juga menyediakan Wifi di Laboratorium dan di Perpustakaan, sehingga siswa bisa memanfaatkan dalam mencari informasi yang di butuhkan untuk keperluan belajar. Pada Tabel 1 terlihat bahwa persentase ketuntasan nilai siswa kelas pemasaran 1 sebesar 70%, kelas pemasaran 2 sebesar 90%, kelas pemasaran 3 sebesar 94%, dimana kriteria ketuntasan minimum nilai sebesar 75.

Model mengajar merupakan salah satu yang harus dikuasai oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dalam memilih model pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa, agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan diperoleh hasil sesuai dengan harapan,

**Tabel 1.** Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas XI Pemasaran SMKN 2 Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018.

Kelas	Tuntas		Tidak Tuntas		Jml
	Jml	Persen	Jml	Persen	
XI PM 1	26	70%	10	30%	36
XI PM 2	30	90%	3	10%	33
XI PM 3	31	94%	2	6%	33

Sumber : Nilai Ulangan Harian Siswa Materi Penataan Barang Dagangan Kelas XI Pemasaran SMKN 2 Semarang Tahun Ajaran 2017/2018.

maka dapat disimpulkan telah terjadi efektifitas penerapan model pembelajaran. Menurut Mulyasa (2006:82), efektifitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektifitasnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai stimulus pembelajaran yang efektif dan melatih kemampuan peningkatan kreativitas siswa adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

Berdasarkan hasil wawancara pada saat observasi awal tanggal 19 Februari 2018 dengan Dra. Wilujeng Handayani, M.Si selaku guru pemasaran yang mengampu materi penataan barang dagangan, menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di SMK Negeri 2 Semarang sudah menggunakan kurikulum 2013 yang bersifat *student center*. Tetapi menurut beliau pembelajaran tersebut masih memiliki kekurangan yaitu siswa merasa jenuh karena pemakaian model pembelajaran yang sama pada setiap mata pelajaran.

Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada siswa meningkatkan dan menggali rasa ingin tau siswa untuk mendalami serta mengetahui lebih dalam terkait materi yang sudah disampaikan dengan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya dan melakukan eksperimen secara kolaboratif dan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peningkatan kreativitas siswa dan hasil belajar siswa, sehingga kegiatan pembelajaran tidak lagi berjalan satu arah dan siswa bisa mengembangkan pemahaman serta kreativitas dari materi penataan barang dagangan.

Berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik menggunakan model pembelajaran yang akan digunakan adalah pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang diharapkan bisa efektif meningkatkan kreativitas siswa, dengan penelitian yang berjudul Keefektifan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Kompetensi Penataan Barang Dagan-

gan Pada Siswa Pemasaran SMK Negeri 2 Semarang.

Menurut Munandar (2009) sebagaimana dikutip oleh Budi (2013:56) kreativitas adalah kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, tidak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru yang menunjukkan kefasihan, keluwesan, dan orisinalitas dan berpikir. Menurut Rhodes (Munandar, 2009), sebagaimana dikutip oleh Noor Fajriah kreativitas dirumuskan dalam dimensi pribadi (*person*), proses (*process*), dorongan (*press*), dan produk (*product*).

Menurut Utami Munandar, sebagaimana dikutip oleh Agus Makmur ada 4 definisi kreativitas, yaitu: (1) Definisi pribadi, kreativitas diberikan dalam “ *three facet model of creativity* “ oleh Sternberg yang menyatakan bahwa titik pertemuan yang khas antara atribut psikologis : inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi. Ketiga segi alam fikiran ini bersama sama membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif; (2) Definisi proses, oleh Torrance yang menyatakan bahwa kreativitas pada dasarnya menyerupai langkah – langkah dalam metode ilmiah yaitu definisi yang meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan masalah; (3) Definisi produk, oleh Barron kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Hal ini terfokus pada produk kreatif yang menekankan orisinalitas. Menurut Haefele kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi – kombinasi baru yang mempunyai makna sosial; (4) Definisi *press*, dari ketiga definisi dan pendekatan terhadap kreativitas menekankan faktor “ *press* “ atau dorongan baik dorongan internal ( diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif ) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial psikologi.

Menurut Slameto dalam djamarah (2002:13) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh

suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Belajar adalah modifikasi atau memperkuat kelakuan melalui pengalaman. (*Learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*) belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan (Hamalik, 2009:36).

Dikutip dalam Rifa'I (2016:68), berikut disajikan beberapa pengertian belajar menurut para ahli : (1) Gage dan Berliner (1983: 253), menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman; (2) Morgan et.al. (1986: 140), menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan relative permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman; (3) Slavin (1994: 152), menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman; (4) Gagne (1977: 3), menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan.

Hasil belajar menurut Anni (2004:4) merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar.

Hasil belajar menurut Sudjana (2013:3) hakikatnya adalah perubahan-perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dikutip dalam Rifa'I (2016:68), berikut disajikan beberapa pengertian belajar menurut para ahli : (1) Gage dan Berliner (1983: 253) menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah

perilakunya karena hasil dari pengalaman; (2) Morgan et.al. (1986: 140) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan relative permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman; (3) Slavin (1994: 152) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman; (4) Gagne (1977: 3) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan.

Dalam Sujdana (2013:22) Menurut Howard Kingley hasil belajar ada 3 macam, yaitu: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Menurut Gagne hasil belajar dibagi menjadi 5 kategori, yaitu: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, keterampilan motoris. Menurut Benyamin Bloom hasil pendidikan diklasifikasikan menjadi 3, yaitu: (1) Ranah kognitif, berkenaan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi; (2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek, yaitu: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi; (3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak terdapat 6 aspek, yaitu: gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Efektifitas berasal dari kata efektif yang artinya ada efeknya, ada pengaruhnya. Keefektifan menurut Alwi (2003: 284) dapat diartikan sebagai keberhasilan (tentang usaha, tindakan). Keefektifan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberhasilan tentang usaha atau tindakan yaitu keberhasilan dalam penggunaan metode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada pelajaran penataan barang dagangan materi menganalisis penataan produk.

Dalam Sudjana (2013:56-57) hasil belajar yang dicapai siswa melalui belajar menga-

jar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai; (2) Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana harusnya. Ia juga yakin tidak ada sesuatu yang tak dapat dapat dicapai apabila ia berusaha sesuai dengan kesanggupannya; (3) Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemampuan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreatifitasnya; (4) Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku; (5) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

### **Konsep Dasar Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)**

Menurut Wena (2007: 138) pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek. Melalui pembelajaran kerja proyek, kreatifitas dan motivasi siswa akan meningkat. Kerja proyek dapat dipandang sebagai bentuk *open-ended contextual activity bases learning*, dan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberi penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha kolaboratif, yang dilakukan dalam proses pembelajaran dalam periode tertentu.

Thomas, dkk (1999) dalam Wena (2007: 144) pembelajaran berbasis proyek merupa-

kan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Menurut Clegg & Berch (2001) dalam Made Wena (2007: 144) Melalui pembelajaran kerja proyek, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat. Kerja proyek dapat dipandang sebagai bentuk *open-ended contextual activity bases learning*, dan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberi penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha kolaboratif, yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada periode tertentu.

Thomas, dkk (1999) dalam Wena (2007: 144) kerja proyek memuat tugas –tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan (*problem*) yang sangat menantang, dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri. Tujuannya adalah agar siswa mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya.

### **Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek**

Thomas (2000) dalam Made Wena (2007: 145) pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif, dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks, fokus pembelajaran terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna lain, memberikan kesempatan siswa bekerja secara otonom dalam mengontruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya untuk menghasilkan produk nyata. Gaer (1998) dalam Made Wena (2007: 145) pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Menurut Buck *Intitute for Education* (1999) dalam Made Wena (2007: 145) belajar berbasis proyek memiliki karakteristik berikut : (1) Siswa membuat keputusan dan

membuat kerangka kerja; (2) Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya; (3) Siswa merancang proses untuk mencapai hasil; (4) Siswa bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan; (5) Siswa melakukan evaluasi secara kontinu; (6) Siswa secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan; (7) Hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya; (8) Kelas memiliki atmosfir yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

### **Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek**

Thomas (2000) dalam Wena (2007: 145) Sebagai sebuah model pembelajaran, pembelajaran berbasis proyek mempunyai beberapa prinsip, yaitu : (1) Sentralistis (*centrality*), prinsip Sentralistis (*centrality*) menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana siswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Dalam pembelajaran berbasis proyek, proyek adalah strategi pembelajaran dimana siswa mengalami dan belajar konsep-konsep inti suatu disiplin ilmu melalui proyek; (2) Pertanyaan pendorong/ penuntun (*driving question*), prinsip pertanyaan pendorong/penuntun (*driving quetion*) berarti bahwa kerja proyek berfokus pada “pertanyaan atau permasalahan” yang dapat mendorong siswa untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama suatu bidang tertentu. Stepien & Gallagher (1993) dalam Wena (2007:146) Kaitan antara pengetahuan konseptual dengan aktivitas nyata dapat ditemui melalui pengajuan pertanyaan jadi dapat menumbuhkan kemandiriannya dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran; (3) Investigasi konstruktif (*constructive investiation*), prinsip konstruktif (*constructive investiation*) merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Dalam investigasi memuat proses perancangan, pembuatan keputusan, penemuam masalah, pemecahan masalah, *discovery*, dan pembentukan model; (4) Otonomi (*autonomy*),

prinsip otonomi (*autonomy*) dalam pembelajaran berbasis proyek dapat diartikan sebagai kemandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri, bekerja dengan minimal supervise, dan bertanggung jawab. Suhartadi (2001) dalam Wena (2007:146) lembar kerja siswa, petunjuk kerja praktikum, dan yang sejenisnya bukan merupakan aplikasi dari prinsip pembelajaran berbasis proyek. Dalam hal ini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk mendorong tumbuhnya kemandirian siswa; (5) Realistis (*realism*), Suhartadi (2001) dalam Made Wena (2007:146) realistis (*realism*) berarti bahwa proyek merupakan sesuatu yang nyata bukan seperti di sekolah. Pembelajaran berbasis proyek harus dapat memberikan perasaan realistis kepada siswa, termasuk dalam memilih topik tugas, dan peran konteks kerja, kolaborasi kerja, produk, pelanggan, maupun standar produknya. Gordon (1998) dalam Made Wena (2007:146) membedakan antara tantangan akademis, tantangan yang dibuat-buat, dan tantangan nyata. Pembelajaran berbasis proyek mengandung tantangan nyata yang berfokus pada permasalahan yang autentik, bukan dibuat-buat, dan solusinya dapat diimplementasikan di lapangan.

Menurut Moursund (1997) dalam Wena (2007:147) beberapa keuntungan pembelajaran berbasis proyek antara lain sebagai berikut : (1) *Increased motivation*, Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terbukti dari beberapa laporan penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek yang menyatakan bahwa siswa sangat tekun, berusaha keras untuk menyelesaikan proyek, siswa merasa lebih bergairah dalam pembelajaran, dan keterlambatan dalam kehadiran sangat berkurang; (2) *Increased problem solving ability*, Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat siswa lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang bersifat kompleks; (3) *Increased library research skills*, Pembelajaran berbasis proyek mempersyaratkan siswa harus mampu secara cepat mempe-

roleh informasi melalui sumber-sumber informasi, maka keterampilan siswa untuk mencari dan mendapatkan informasi, maka keterampilan siswa untuk mencari dan mendapatkan informasi akan meningkat; (4) *Increased collaboration*, Pembelajaran berbasis proyek mementingkan kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan ketrampilan komunikasi. Kelompok kerja kooperatif, evaluasi siswa, pertukaran informasi online adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek; (5) *Increased resource-management skills*, Pembelajaran berbasis proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasikan proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Kelemahan pembelajaran berbasis proyek antara lain sebagai berikut: (a) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah; (b) Membutuhkan biaya yang cukup banyak; (c) Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional di mana instruktur memegang peran utama di kelas; (d) Banyaknya peralatan yang harus di sediakan; (e) Siswa yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan; (f) Ada kemungkinan siswa yang kurang aktif dalam kerja kelompok; (g) Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan siswa tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

### **Konsep Dasar Ceramah Bervariasi**

Metode ceramah merupakan sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Dalam hal ini biasanya guru memberikan uraian mengenai topik tertentu di tempat tertentu dan dengan alokasi waktu tertentu. Metode ini adalah sebuah cara melaksanakan pengajaran yang dilakukan guru secara monolog dan hubungan satu arah Faturohman dan Sobry (2009:61) .

Menurut Jacobsen, dkk dalam Yamin (2013:150) metode ceramah merupakan metode pengajaran yang cukup paradoksal. Namun demikian, meskipun metode ceramah merupakan metode yang paling banyak dikritik dari seluruh metode pengajaran, namun metode ini justru menjadi metode yang paling sering digunakan. Ceramah adalah penyajian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penutupan atau penjelasan yang dilakukan guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa (Djamarah dan Aswan zain 2006:97). Menurut Mulyasa (2005:114), ceramah merupakan suatu metode dimana guru menyajikan bahan melalui penuturan terhadap siswa.

Metode ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan (Sudjana, 2017; 77). Menurut Sutikno (2009: 94) metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan penyajian materi melalui penjelasan lisan oleh seorang guru kepada siswa-siswanya.

Metode Ceramah Bervariasi merupakan metode yang divariasikan dengan metode yang lainnya seperti, tanya jawab dan penugasan. Dengan melakukan ceramah bervariasi diharapkan siswa termotivasi optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sutarsih (2013: 2) ceramah bervariasi adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya menuntut banyak keterlibatan atau keaktifan siswa. Siswa dituntut untuk aktif baik bertanya kepada guru maupun berdiskusi atau berinteraksi dengan teman-temannya. Dalam proses pembelajaran setiap siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat serta memecahkan masalah secara bersama-sama dalam bentuk diskusi. Sedangkan guru berperan sebagai pembimbing dan mengarahkan siswa untuk bekerja sama dalam diskusi. Disebut metode ceramah bervariasi karena dalam metode ini terdapat beberapa komponen yaitu: variasi metode ceramah (tanya jawab, diskusi dan tugas), variasi media, variasi penampilan (gerak, ekspresi, suara dan kontak pandang), serta variasi bahan sajian.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode ceramah adalah suatu cara atau langkah yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa, dimana proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah, perhatian terpusat pada guru sedangkan siswa hanya menerima secara pasif.

Menurut Djamarah dalam Sinta dan Gafur penggunaan metode mengajar yang bervariasi dapat menggairahkan belajar anak didik, pada suatu kondisi tertentu seorang siswa akan merasa bosan dengan metode ceramah maka guru perlu mengalihkan suasana dengan menggunakan metode lain seperti metode tanya jawab, diskusi atau metode penugasan sehingga kebosanan dapat terobati dan suasana kegiatan pengajaran jauh dari kelesuan.

Menurut Sutarsih (2013: 2) ceramah bervariasi adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya menuntut banyak keterlibatan atau keaktifan siswa. Siswa dituntut untuk aktif baik bertanya kepada guru maupun berdiskusi atau berinteraksi dengan teman-temannya. Dalam proses pembelajaran setiap siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat serta mengemukakan pendapat serta memecahkan masalah secara bersama-sama dalam bentuk diskusi. Sedangkan guru berperan sebagai pembimbing dan mengarahkan siswa untuk bekerja sama dalam diskusi. Disebut metode ceramah bervariasi karena dalam metode ini terdapat beberapa komponen yaitu: variasi metode ceramah (tanya jawab, diskusi dan tugas), variasi media, variasi penampilan (gerak, ekspresi, suara dan kontak pandang), serta variasi bahan sajian.

### **Prosedur Ceramah Bervariasi**

Langkah-langkah dari metode ceramah bervariasi adalah: (1) Persiapan, jenis kegiatan belajar mengajar yaitu: mempersiapkan kondisi belajar siswa, memberikan informasi atau penjelasan tentang masalah tugas dalam diskusi (metode ceramah, mempersiapkan sarana atau prasarana untuk melakukan diskusi

(tempat, peserta dan waktu); (2) Pelaksanaan, jenis kegiatan belajar mengajar yaitu: siswa melakukan diskusi, dimana guru merangsang seluruh peserta berpartisipasi dalam diskusi, memberikan kesempatan kepada semua anggota untuk aktif, mencatat tanggapan atau saran dan ide-ide yang penting; (3) Evaluasi atau tindak lanjut, jenis kegiatan belajar mengajar yaitu: memberikan tugas kepada siswa untuk membuat kesimpulan diskusi, mencatat hasil diskusi, menilai hasil diskusi.

### **Kelebihan dan Kelemahan Ceramah Bervariasi**

Menurut Sutarsih (2013: 2) kelebihan dan kekurangan ceramah bervariasi: Kelebihan: (1) Guru dapat melihat siswa yang pandai, sedang dan kurang; (2) Untuk mendapatkan umpan balik. Kekurangan: (1) Guru sulit mengatur alokasi waktu; (2) Minat siswa yang berbeda terhadap materi.

### **Karakteristik Materi Penataan Barang Dagangan**

Karakteristik materi penataan barang dagangan secara garis besar adalah pemahaman, analisis dan praktik. Untuk pemahaman, siswa dituntut untuk menerjemahkan dengan bahasa sendiri, menjelaskan dan menyimpulkan materi terkait penataan barang dagangan. Analisis, siswa dituntut untuk menguraikan satuan dan membedakan dua hal yang hampir sama. Praktik, siswa dituntut untuk mempraktikkan ataupun mencari di lingkungan sekitar tentang materi yang terkait penataan barang dagangan.

Dalam materi penataan barang dagangan dituntut untuk menjelaskan pengertian produk, ruang lingkup penataan produk, tujuan penataan produk, syarat penataan produk, prinsip-prinsip visual *display*, desain produk *display*, tujuan *display* bagi penjual dan pembeli, jenis-jenis produk yang akan di *display*, penataan secara vertikal, penataan secara horizontal.

Dalam membantu siswa untuk mempermudah memahami dan menganalisis materi tersebut, siswa tidak hanya berpikir secara

individual, tetapi secara berkelompok untuk saling bertukar pikiran, kemudahan siswa secara berkelompok dapat menyampaikan hasil pemikirannya di depan kelas dan siswa yang lainnya berhak untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum jelas serta dapat mengemukakan pendapatnya. Dengan begitu pembelajaran tidak hanya melibatkan guru saja tetapi siswa juga dapat berpartisipasi aktif.

### **Ruang Lingkup Display**

Departemen atau bagian yang sangat berkaitan dengan kegiatan penataan barang dagangan adalah *Merchandising*. Penataan barang dagangan adalah suatu cara dimana barang dagangan disajikan dengan menarik ke hadapan konsumen. Proses yang secara rinci menjadikan toko dan barang dagangannya memiliki daya tarik adalah tugas dan kegiatan *merchandising*. Dengan kata lain segala aktivitas yang berhubungan dengan arus barang mulai barang dibeli sampai terjual serta pengembangannya adalah tugas pokok *Merchandiser*, yaitu orang yang bertanggung jawab atas penataan barang dagangan.

Batasan masalah merupakan ruang lingkup penelitian agar peneliti dapat mengkaji dan menjawab masalah secara lebih mendalam. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diungkapkan, maka cakupan masalah penelitian ini adalah keefektifan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pemasaran kelas XI SMKN 2 Semarang. Agar dapat dibahas secara tuntas dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan, maka dipilihlah pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang diteliti pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

### **Klasifikasi Produk Dalam Display**

Barang dapat diartikan "sebagai atribut dan secara fisik dapat diraba dalam bentuk nyata". Produk menurut J.Stanton adalah : "Suatu sifat kompleks baik dapat diraba maupun tidak dapat diraba, termasuk bungkus, warna, harga, prestise perusahaan dan penge-



cer, serta pelayanan perusahaan yang diterima oleh pembeli untuk memuaskan keinginan atau kebutuhannya”. Barang-barang dapat dikelompokkan menjadi : (1) Kelompok barang berdasarkan kepuasan segera dan kesejahteraan konsumen jangka panjang; (2) Kelompok barang menurut tujuan pemakaian; (3) Kelompok barang berdasarkan sifat dan tingkat konsumsinya; (4) Barang-barang di *Supermarket*

### **Bentuk Penataan Produk**

Pemajangan barang dagangan (*display*) adalah penataan barang dagangan di tempat tertentu dengan tujuan menarik minat konsumen untuk melihat dan akhirnya membeli produk yang ditawarkan. Secara umum *display* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu : *Window display*, *Interior display*, *Eksterior display*, *Solari display*.

### **Prinsip - Prinsip Visual Display**

(1) *Proximity*, jarak terhadap susunan *display* yang di susun secara bersama-sama dan saling memiliki dapat membuat suatu perkiraan atau pernyataan; (2) *Similaraty*, menyatakan bahwa item-item yang sama akan dikelompokkan bersama-sama (dalam konsep warna, bentuk dan ukuran) bahwa pada sebuah *display* tidak boleh menggunakan lebih dari 3 warna; (3) *Symetry*, menjelaskan perancangan untuk memaksimalkan *display* artinya elemen-elemen dalam perancangan *display* akan lebih baik dalam bentuk simetrikal. Antara tulisan dan gambar harus seimbang; (4) *Continuity*, menjelaskan sistem perseptual mengekstrakan informasi kualitatif menjadi satu kesatuan yang utuh.

Strategi *display* berkaitan dengan taktik dalam mengatur tampilan dan mengemloppokkan barang sesuai dengan jenisnya serta menyesuaikan harga dengan produknya. Hal ini berupaya untuk mendorong konsumen dalam proses pengambilan keputusan. Dengan demikian, *display* berkaitan dengan klasifikasi semua jenis barang yang ditawarkan sesuai dengan bentuk, ukuran dan merek barang dagangan yang sejenis. Dalam penataan barang

perlu diperhatikan pengadaan barang dan kemudahan memperoleh barang yang didalamnya mengandung petunjuk-petunjuk yang dapat memberitahukan dimana letak barang yang diinginkan konsumen. Dalam penampilan barang yang perlu diperhatikan adalah tentang kebersihan, kerapihan, pencahayaan.

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Menganalisis penggunaan metode pembelajaran metode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar pada kompetensi penataan barang dagangan siswa kelas XI Pemasaran SMKN 2 Semarang tahun pelajaran 2017/2018, dan menganalisis keefektifan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar pada kompetensi penataan barang dagangan siswa kelas XI Pemasaran SMKN 2 Semarang tahun pelajaran 2017/2018.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2016:107). Metode eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Metode ini merupakan bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri yaitu adanya kelompok kontrolnya. Dengan menggunakan metode penelitian eksperimen, peneliti sengaja membangkitkan timbulnya suatu keadaan, kemudian diteliti akibatnya, dengan kata lain penelitian eksperimen dilakukan untuk mencari hubungan sebab akibat, antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh penelitian dengan mengurangi faktor-faktor lain yang mengganggu.

Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian yaitu *Pre-Eksperimen Design*, *True Eksperimen Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi Eksperimental Design* (Sugiyono, 2016: 108). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimental design*. *Quasi eksperimental* biasa disebut dengan eksperimen semu, karena dalam penelitian yang ini, peneliti hanya

menggunakan kelas sampel yang sudah ada, tanpa harus membentuk kelas eksperimen baru. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sedangkan kelompok kontrol tidak (menggunakan metode konvensional).

Penelitian ini merupakan studi eksperimen dengan *nonequivalent Posttest-Only control design* yang merupakan bagian dari *quasi experiment*. Menurut Sugiyono (2016: 116), bentuk desain nonequivalent ini pengambilan kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random. Penelitian ini mengambil sekelompok subjek dan populasi tertentu yang dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dikenai variabel perlakuan tertentu dalam jangka waktu tertentu.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2016:117). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI Pemasaran semester II (Genap) SMKN 2 Semarang Kota Semarang tahun pelajaran 2017/2018 yang terdiri dari 3 kelas.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016:118). Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif atau mewakili dari keseluruhan populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI Pemasaran 2 dan XI Pemasaran 3 SMKN 2 Semarang Kota Semarang.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengambilan sampel secara *Purposive Sampling*. Dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling* diperoleh 2 kelas sebagai kelas sebagai kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Menurut Sugiyono (2016:124) *Purposi-*

*ve Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Tujuan atau pertimbangan pemilihan kelas XI Pemasaran 2 dan XI Pemasaran 3 sebagai sampel adalah berdasarkan kondisi awal yaitu dilihat hasil belajar siswa pada ulangan harian, kedua kelas tersebut memiliki nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda, selain pemilihan sampel juga berdasarkan kesamaan guru pengampu mata pelajaran Penataan Barang Dagangan di SMKN 2 Semarang Kota Semarang.

Variabel dalam penelitian ini adalah pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan peningkatan kreativitas serta hasil belajar siswa materi penataan barang dagangan pada siswa kelas XI Pemasaran SMKN 2 Semarang Kota Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018.

Penelitian ini merupakan studi eksperimen dengan *nonequivalent Posttest-Only control design* yang merupakan bagian dari *quasi experiment*. Menurut Sugiyono (2016: 116), bentuk desain nonequivalent ini pengambilan kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random. Penelitian ini mengambil sekelompok subjek dan populasi tertentu yang dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dikenai variabel perlakuan tertentu dalam jangka waktu tertentu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Hasil Uji Coba

Uji Beda Antara Kreativitas dan Hasil Belajar Pembelajaran Konvensional Pada Kelas Kontrol

#### *Analisis Hasil Uji Kreativitas*

#### *Analisis Hasil Belajar Kognitif*

Setelah kegiatan pembelajaran selesai baik di kelas kontrol, selanjutnya dilakukan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa. Pada Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata hasil tes akhir pada kelas kontrol diperoleh rata-rata hasil tes akhir yaitu 76,81 dengan persentase 77% dari 33 siswa.

**Tabel 2.** Hasil Deskripsi Pengamatan Kreativitas Kelas XI PM SMKN 2 Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018

Indikator	Kontrol		Kriteria
	Persentase	Rata-rata	
Paham Informasi Masalah	55,55%	57,73%	Cukup
Kefasihan	56,56%		
Flesibilitas	57,57%		
Kebaruan	58,58%		
Inovatif	60,39%		

Sumber: Data Diolah, 2018

#### *Analisis Hasil Belajar Praktik*

Setelah kegiatan pembelajaran selesai di kelas kontrol dilakukan tes akhir berupa tes praktik untuk mengetahui hasil belajar siswa. Deskripsi hasil tes akhir dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata hasil tes praktik pada kelas kontrol adalah 69,96 dengan persentase ketuntasan sebesar 72% dari 33 jumlah siswa.

#### **Uji Beda Antara Kreativitas dan Hasil Belajar Pembelajaran Project Based Learning Pada Kelas Eksperimen**

#### *Analisis Hasil Uji Kreativitas*

Berdasarkan Tabel 5 terlihat bahwa persentase kemampuan peningkatan kreativitas siswa kelas eksperimen, rata-rata persentase kemampuan peningkatan kreativitas kelas eksperimen yaitu sebesar 78,53% dengan kriteria kreatif.

#### *Analisis Hasil Belajar Kognitif*

Setelah kegiatan pembelajaran selesai baik di kelas eksperimen tes akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tabel 6 menunjuk-

**Tabel 3.** Deskripsi Hasil Tes Akhir Siswa Kelas XI PM SMKN 2 Semarang Tahun Ajaran 2017/2018

No.	Komponen	Tes Akhir Kontrol
1.	Banyak siswa	33
2.	Nilai tertinggi	90
3.	Nilai terendah	55
4.	Rata-rata	76,81
5.	Varian	77,84
6.	Simpangan baku	8,69
7.	Persentase ketuntasan	77%

Sumber: Data Diolah, 2018

kan bahwa rata-rata hasil tes akhir pada kelas eksperimen adalah 79,84 dengan persentase ketuntasan sebesar 80% dari 33 jumlah siswa.

#### *Analisis Hasil Belajar Praktik*

Setelah kegiatan pembelajaran selesai di kelas eksperimen dilakukan tes akhir berupa tes praktik untuk mengetahui hasil belajar siswa. Deskripsi hasil tes akhir dapat dilihat pada tabel 7. Tabel 7 menunjukkan bahwa rata-rata hasil tes praktik pada kelas eksperimen adalah 75,21 dengan persentase ketuntasan sebesar 82% dari 33 jumlah siswa.

**Tabel 4.** Deskripsi Hasil Tes Akhir Siswa Kelas XI PM SMKN 2 Semarang Tahun Ajaran 2017/2018

No.	Komponen	Tes Akhir Kontrol
1.	Banyak siswa	33
2.	Nilai tertinggi	95
3.	Nilai terendah	60
4.	Rata-rata	69,96
5.	Presentase ketuntasan	72%

Sumber: Data Diolah, 2018

**Tabel 5.** Hasil Deskripsi Pengamatan Kreativitas Kelas XI PM SMKN 2 Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018

Indikator	Kontrol		Kriteria
	Persentase	Rata-rata	
Paham			
Informasi Masalah	82,82%	76,88%	Kreatif
Kefasihan	84,84%		
Fleksibilitas	74,75%		
Kebaruan	71,72%		
Inovatif	70,29%		

Sumber: Data Diolah, 2018)

**Hipotesis**

Ho: Kemampuan peningkatan kreatifitas siswa yang menggunakan metode pembelajaran Projec Based Learning lebih rendah atau sama dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.

Ha :Kemampuan peningkatan kreatifitas siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan metode konvensional.

**Tabel 6.** Deskripsi Hasil Tes Akhir Siswa Kelas XI PM SMKN 2 Semarang Tahun Ajaran 2017/2018

No.	Komponen	Tes Akhir Eksperimen
1.	Banyak siswa	33
2.	Nilai tertinggi	95
3.	Nilai terendah	60
4.	Rata-rata	79,84
5.	Varian	57,01
6.	Simpangan baku	7,56
7.	Persentase ketuntasan	80%

Sumber: Data Diolah, 2018

**Tabel 7.** Deskripsi Hasil Tes Akhir Siswa Kelas XI PM SMKN 2 Semarang Tahun Ajaran 2017/2018

No.	Komponen	Tes Akhir Eksperimen
1.	Banyak Siswa	33
2.	Nilai tertinggi	97
3.	Nilai terendah	70
4.	Rata-rata	75,21
5.	Persentase ketuntasan	82%

Sumber: Data Diolah, 2018

**Kriteria**

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  **ditolak**.

**Uji Hipotesis**

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus

Berdasarkan Tabel 8 di atas rata-rata hasil tes akhir kelas kontrol sebesar 76,81 dan kelas eksperimen sebesar 79,94 dengan  $dk=31$ . Berdasarkan tabel tersebut diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,044 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,684 dengan taraf signifikansi 5%. Karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka data tes akhir berbeda. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan peningkatan kreatifitas pada materi penataan penataan barang dagangan antara menggunakan pembelajaran *project based learning* dengan metode konvensional pada kelas XI PM SMKN 2 Semarang.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} + \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

$$t = \frac{79.848 - 76.818}{\sqrt{\frac{57.01}{33} + \frac{77.84}{33} - 2(0.754) \left( \frac{7.56}{\sqrt{33}} + \frac{8.69}{\sqrt{33}} \right)}}$$

$t = 3,044$   
pada  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = 33-2=31$  diperoleh  $= 1,684$

**Tabel 8.** Uji Hipotesis Tes Akhir Siswa Kelas XI PM SMKN 2 Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018

Kelas	Rata-rata	Dk	t hitung	t tabel
Kontrol	76,81	31	3,044	1,684
Eksperimen	79,94			

Sumber: Data Diolah, 2018

Karena  $t$  hitung berada pada penolakan  $H_0$ , maka dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi eksperimental design* yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan metode pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas XI Pemasaran materi penataan barang dagangan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Pemasaran yang berjumlah 102 siswa yang terbagi dalam 3 kelas yaitu XI PM 1, XI PM 2, XI PM 3. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, diperoleh 2 kelas yaitu kelas XI PM 2 dan XI PM 3. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, tujuan atau pertimbangan pemilihan kelas XI PM 2 dan XI PM 3 sebagai sampel adalah berdasarkan kondisi awal yaitu dilihat dari hasil belajar siswa pada ulangan harian, kedua kelas tersebut memiliki nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda, pemilihan sampel juga berdasarkan kesamaan guru pengampu mata pelajaran penataan barang dagangan, kemudian hasil analisis data awal yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh data uji homogenitas  $df_1 = 1$ ,  $df_2 = 54$ , signifikansi  $0,247 > 0,05$  maka data diambil dari populasi kedua kelas yang homogen.

Dua sampel penelitian diterapkan model pembelajaran yang berbeda. Kelas XI PM 2 sebagai kelas kontrol diterapkan metode pembelajaran konvensional sedangkan kelas XI PM 3 sebagai kelas eksperimen diterapkan

pembelajaran *project based learning*. Hasil penelitian ini diperoleh dari beberapa data yang telah dianalisis.

Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu kemampuan peningkatan kreatifitas dan hasil belajar siswa pada materi penataan barang dagangan kelas kontrol dan kelas eksperimen, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran materi penataan barang dagangan pada kelas kontrol dan eksperimen, hasil observasi aktivitas siswa materi penataan barang dagangan pada kelas kontrol dan eksperimen, analisis keefektifan model pembelajaran yang dilaksanakan baik dikelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap, tahap pertama berupa kegiatan pembelajaran materi penataan barang dagangan dengan menggunakan metode konvensional untuk kelas kontrol dan metode pembelajaran *project based learning* untuk kelas eksperimen. Kegiatan pembelajaran dalam kelas kontrol maupun eksperimen meliputi 3 kegiatan, yaitu kegiatan 1 (pendahuluan), kegiatan 2 (inti), dan kegiatan 3 (penutup). Tahap kedua adalah pelaksanaan tes akhir di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes dilakukan untuk mengetahui keefektifan metode pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi penataan barang dagangan.

Menurut Munandar (2009) dalam Johan Budi (2013:56) kreativitas adalah kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, tidak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru yang menunjukkan kefasihan, keluwesan, dan orisinalitas berpikir.

Menurut Sund (Riyanto, 2002) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri – ciri sebagai berikut: Hasrat keingintahuan yang cukup besar, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, panjang atau banyak akal, keingintahuan untuk menemukan dan meneliti, cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, menanggapi pertanyaan

yang diajukan serta cenderung memberikan jawaban lebih banyak, kemampuan membuat analisis dan sintesis, memiliki semangat bertanya serta meneliti, memiliki daya abstraksi yang cukup baik, dan memiliki latar belakang membaca cukup luas.

Menurut Isaken sebagaimana dikutip oleh Greishober (2004) menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan proses konstruksi ide yang menentukan pada aspek kelancaran, keluwesan, kebaruan, dan keterincian. Berdasarkan analisis data hasil observasi kemampuan peningkatan kreativitas siswa yang dilakukan di kelas kontrol dan eksperimen, rata-rata persentase kemampuan peningkatan kreatifitas kelas kontrol rata-rata persentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama sebesar 50,54%, pertemuan kedua sebesar 60,23%, pertemuan ketiga sebesar 64,43%. Aktivitas belajar siswa terlihat lebih tinggi pada kelas eksperimen dikarenakan penerapan metode pembelajaran *project based learning* yang lebih inovatif, menarik, tidak membosankan dan kreatif bagi siswa.

Sedangkan kelas eksperimen pada pertemuan pertama sebesar 67,63% termasuk dalam kategori kreatif, kemudian pada pertemuan kedua rata-rata persentase kemampuan peningkatan kreatifitas siswa meningkat menjadi 79,63% termasuk dalam kategori sangat kreatif, kemudian di pertemuan ketiga rata-rata persentase kemampuan peningkatan kreatifitas siswa meningkat menjadi 83,39% termasuk dalam kategori sangat kreatif.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriana (2016) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model PjBL lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau berdasarkan keseluruhan siswa, peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model PjBL lebih baik dari pada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau berdasarkan keseluruhan siswa.

Proses pembelajaran merupakan suatu

proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Penilaian proses pembelajaran terutama adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap konsep yang dipelajari. Kadar keaktifan siswa dapat dimaksimalkan dengan mengatur faktor guru, situasi pembelajaran, dan faktor sarana belajar. Pelaksanaan proses pembelajaran hendaknya memperlihatkan beberapa prinsip belajar, sehingga siswa dapat terlibat secara optimal.

Efektifitas berasal dari kata efektif yang artinya ada afeknya, ada pengaruhnya. Keefektifan menurut Alwi (2003: 284) dapat diartikan sebagai keberhasilan (tentang usaha, tindakan). Menurut Slameto dalam Djamarah (2002:13) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Belajar adalah modifikasi atau memperkuat kelakuan melalui pengalaman. (*Learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*) belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan (Hamalik, 2009:36).

Hasil belajar menurut Anni (2004:4) merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar.

Hasil belajar menurut Sudjana (2013:3) hakikatnya adalah perubahan-perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif,

afektif dan psikomotorik.

Dalam Sudjana (2013:67) hasil belajar dan proses belajar tidak hanya dilihat oleh tes, baik melalui tes uraian maupun tes objektif, tetapi juga dapat dinilai oleh alat-alat non tes atau bukan tes. Alat-alat bukan tes sering digunakan antara lain ialah kuisioner dan wawancara, skala (skala penilaian, skala sikap, skala minat), observasi atau pengamatan, studi kasus, dan sosiometri.

Bisa dilihat dari hasil belajar siswa dapat diperoleh dari analisis uji perbedaan dua rata-rata (uji hipotesis). Berdasarkan uji hipotesis di peroleh  $t$  hitung sebesar 3,044 dan  $t$  tabel sebesar 1,684 dengan taraf signifikansi 5% karena  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya bahwa kemampuan peningkatan kreatifitas siswa kelas eksperimen dengan penerapan metode pembelajaran *project based learning* terbukti efektif.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Rosidah (2014) yang menyatakan bahwa proses belajar yang ditinjau dari aktivitas siswa (*visual, oral, writing, listening, mental, dan emotional*) dengan model PBL dilengkapi LKS dalam penerapan kurikulum 2013 dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 82,71 dan persentase ketercapaian 81,25%. Hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dengan model PBL dilengkapi LKS dalam penerapan kurikulum 2013 dikategorikan baik dengan rata-rata nilai berturut-turut adalah 81; 83; dan 79, Hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dengan model PBL dilengkapi LKS dikategorikan baik dengan persentase siswa yang mencapai kompetensi inti kurikulum 2013 berturut-turut adalah 78%, 81,24% dan 78,13%.

Menurut Mulyasa (2003: 99) efektivitas penggunaan strategi belajar mengajar yang digunakan dalam pembelajaran dapat dilihat dari keberhasilan kelas menurut teori ketuntasan belajar, yaitu siswa mampu mencapai minimal 65% dan sekurang-kurangnya 85% dari keseluruhan jumlah siswa, dilihat dari hasil analisis keefektifisan pembelajaran di kelas eksperimen yaitu sebesar 87,87% dan kelas

kontrol sebesar 63,63% maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *project based learning* efektif terhadap kemampuan peningkatan kreatifitas dan hasil belajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Pembelajaran *project based learning* yang diterapkan pada kelas eksperimen mampu meningkatkan dan membangkitkan dorongan kepada siswa untuk lebih berani dan leluasa untuk mengeksplor serta mengaktualisasikan keinginan siswa dalam belajar melalui pembuatan proyek, dimana membuat siswa lebih mudah untuk memahami pelajaran serta melakukannya langsung. Hal ini dikarenakan siswa berinteraksi dan langsung mempraktekkan apa yang sudah dipelajari serta leluasa untuk mengeksplor serta merencanakan apa yang ingin dibuat dalam menjalankan proyek pembelajaran. Selain itu pembelajaran *project based learning* juga mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran penataan barang dagangan materi klasifikasi jenis-jenis produk yang akan *display* yang ditunjukkan oleh hasil rata-rata persentase aktivitas belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yang di terapkan metode pembelajaran konvensional; (2) Metode pembelajaran *project based learning* efektif terhadap kemampuan peningkatan kreatifitas dan hasil belajar, terbukti bahwa persentase kemampuan kreativitas kelas eksperimen yang diterapkan metode pembelajaran *project based learning* sebesar 76,88% dengan kriteria kreatif, sedangkan sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional sebesar 57,73% dengan kriteria cukup kreatif serta rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen sebesar 87,87 sedangkan di kelas kontrol sebesar 76,81.

## SARAN

Guru penataan barang dagangan dapat mempertimbangkan metode pembelajaran *project based learning* untuk materi-materi yang

membutuhkan pemahaman dan aktualisasi yang tinggi dan analisis, karena terbukti efektif dalam kemampuan peningkatan kreatifitas siswa dan hasil belajar siswa.

Siswa hendaknya lebih berani dalam mengeksplor serta mengaktualisasikan dalam proses pembelajaran dan tidak malu untuk mendiskusikan dengan guru terkait usaha untuk mengaktualisasikan dalam proses pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari dalam penyusunan artikel ini telah mendapatkan bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak, maka dengan rasa hormat penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada: (1) Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang; (2) Drs. Heri Yanto MBA., Ph.D., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penyusun sehingga dapat menyelesaikan skripsi dan studi dengan baik; (3) Ahmad Nurkhin., S. Pd., M. Si, Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada penyusun untuk melakukan penelitian; (4) Prof. Dr. Rusdarti, M.Si., dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan motivasi yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.; (5) Dr. Widiyanto, MBA, MM., Dosen Wali yang senantiasa membimbing, menasehati dan memberikan saran serta masukan kepada saya selama menempuh pendidikan; (6) Seluruh Bapak Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ekonommi yang telah membimbing dan memberikan ilmunya selama menempuh pendidikan; (7) Kepala SMK Negeri 2 Semarang yang telah memberikan izin penelitian untuk menggali data di lingkungan SMK N 2 Semarang; (8) Dra. Wilujeng Handayani, M. Si., Guru Pemasaran yang telah memberikan izin untuk mengambil data di kelas XI Pemasaran SMK N

2 Semarang; (9) Peserta didik kelas XI Pemasaran yang telah membantu menjadi responden dalam penelitian ini; (10) Untuk orang tua tercinta, Bapak Much. Khalim dan Ibi Siti Aisah, terimakasih atas segala dukungan dan Doanya; (11) Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu oersatu yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. , & Zain, A. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. , & Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajriah, Noor dan Asiskawati, Eef. 2015. "Kemampuan Berpikir Kratif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Di SMP" Dalam *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3 No. 2 Hal. 157-165 Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Fitrina, Tien dkk. 2016. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Komunikasi Matematis Siswa SMA melalui Mode Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Debat". Dalam *Jurnal Didaktik Matematika*, Volume 3 No. 1 Hal. 87-95 Jember: Univesrsitas Jember.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Rifa'I Achmad dan Anni, Catharina Tri dan.2004. *PSikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rifa'I Achmad dan Anni, Catharina Tri dan.2016. *PSikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Subur, Johan. 2013. " Analisis Kreativitas Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematika Di Kelas". Dalam *Jurnal Didaktik Matematika*, Volume 3 No. 1 Hal. 50-55 Jember: Univesrsitas Jember.



- Sudjana Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sudjana. 2001. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung.
- Sudjana. 2013. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi. 2009. *Kurikulum Dan Pengajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarsih, Sri. 2013. "Pengaruh Penerapan Metode Ceramah Bervariasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPS di SMK Al-Hidayah Lestari". *Skripsi*. Jakarta. Universitas Syarif Hidayatullah.
- Sutikno, Sobry. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran."Upaya Kreatif Dalam Mewujudkan Pembelajaran Yang Berhasil"*. Lombok: Holistica.
- Wena, Made. 2007. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wena, Made. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yamin M. 2013. *Manajemen Kurikulum Pendidikan*. Jogjakarta: Diva Press.