

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) TERHADAP KREATIFITAS SISWA KELAS X SMKN 10 SURABAYA

Yessi Mey Widiarti

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: yessiwidiarti@mhs.unesa.ac.id

Brilliant Rosy

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: brilliantrosy@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa kelas X OTKP pada kompetensi dasar menerapkan tata ruang kantor di SMK Negeri 10 Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen *jenis quasi experimental design* dengan bentuk *non-equivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X OTKP 1 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas X OTKP 2 sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan analisis uji-t gain score diperoleh hasil t_{hitung} yakni 4,715 taraf signifikansi yakni ,000 (0,00) dan $\alpha = 5\%$ dengan $df = 68$, maka $t_{tabel} = 1,995$. Hasil ini menunjukkan bahwa $t\text{-test} < 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$ dan $t_{hitung} 4,715 > t_{tabel} 1,995$. Sementara berdasarkan analisis hasil uji-t nilai kreativitas siswa diperoleh hasil t_{hitung} yakni 16,288 taraf signifikansi yakni ,000 (0,00) dan $\alpha = 5\%$ dengan $df = 68$, maka $t_{tabel} = 1,995$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $t\text{-test} < 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$ dan $t_{hitung} 16,288 > t_{tabel} 1,995$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa kelas X OTKP pada kompetensi dasar menerapkan tata ruang kantor di SMK Negeri 10 Surabaya.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), Kreativitas, Administrasi Umum.

Abstract

This study aims to determine the differences in the application of project based learning (PjBL) models to the creativity of Grade X OTKP students on the basic competencies of implementing office layout at SMK Negeri 10 Surabaya. This research is an experimental research type of quasi experimental design with a form of non-equivalent control group design. The sample in this study were students of class X OTKP 1 as a control class and students of class X OTKP 2 as an experimental class. Based on the analysis of t-test results obtained gain score value is 4,715 with significance 0,00, and $\alpha = 5\%$ as well as $df = 68$ so that $t_{table} = 1,995$. These results indicate that the $t\text{-test} < 0,05$ is $0,00 < 0,05$ and $t_{arithmetic} (4,715) > t_{table} (1,995)$. While based on the analysis of the results of t-test students' creativity values obtained $t_{arithmetic} = 16,288$ with a significance level of 0,00, and $\alpha = 5\%$ as well as $df = 68$ so that $t_{table} = 1,995$. These results indicate that the $t\text{-test} < 0,05$ is $0,00 < 0,05$ and $t_{arithmetic} (16,288) > t_{table} (1,995)$ so that H_0 is rejected and H_1 accepted. Thus it can be concluded that there are differences in project based learning (PjBL) models towards the creativity of Grade X OTKP students on the basic competencies of implementing office layout at SMK Negeri 10 Surabaya.

Keywords: Learning Model Project Based Learning, Creativity, Public Administration.

PENDAHULUAN

Mutu kegiatan perkantoran dan tercapainya tujuan organisasi dipengaruhi oleh suasana kantor yang dapat memberi keefektifan dalam pekerjaan di kantor. Penataan ruang kantor yang buruk membuat kegiatan kantor menjadi tidak efisien. Hal ini akan mengganggu jalannya kegiatan karyawan lainnya. Kemampuan pemahaman mengenai sistem penataan ruang kantor dapat disiapkan mulai dari seseorang berada dibidang pendidikan. Pendidikan sebagai sarana dimana peserta didik dipersiapkan menjadi subyek yang memiliki kemampuan,

mandiri, berjiwa tangguh, pemikiran kreatif (Rosy, 2013). Salah satu tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi siswa yakni cakup, mandiri, dan kreatif. Tujuan yang diharapkan ini dapat diperoleh melalui fasilitator yaitu peran guru dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK menyiapkan lulusan yang kompeten dalam bidang tertentu, salah satunya siswa berkompeten dalam membuat *layout* tata ruang kantor yang dapat ditempuh dari mata pelajaran administrasi umum.

Studi pendahuluan yang dilaksanakan di SMK Negeri 10 Surabaya menyatakan bahwa siswa tidak

semuanya aktif dan kreatif terlihat ketika pembelajaran kelas berlangsung siswa hanya diam dan tidak bertanya kepada guru serta kurang percaya diri dalam menyampaikan hasil presentasi. Hal ini didukung pernyataan siswa kelas X OTKP 1 bahwa pembelajaran di kelas, guru hanya memberi penugasan tanpa memberi *feedback* kepada siswa. Pembelajaran yang dilakukan guru dalam mata pelajaran administrasi umum hanya menekan pada kemampuan kognitif siswa sehingga kemampuan siswa dalam keterampilan khususnya berpikir kreatif tidak terlihat. Kemampuan kognitif siswa pun juga belum memenuhi KKM. Hal ini didukung dengan studi dokumen yang menyatakan bahwa rata-rata nilai ulangan akhir semester siswa kelas X OTKP 2 sebesar 57. Sedangkan KKM yang harus ditempuh pada mata pelajaran administrasi umum sebesar 70. Melihat permasalahan ini, guru diharapkan agar dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk berperan kreatif dalam belajar adalah model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*. Dengan menerapkan model pembelajaran PjBL hasilnya meningkat hampir 26% dibandingkan dengan sekolah control dan nada peningkatan dalam memecahkan masalah di kelas eksperimen antara pretes-postes (Thomas & Ph, 2000). Adanya model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* yang diterapkan pada mata pelajaran administrasi umum khususnya kompetensi dasar menerapkan tata ruang kantor maka siswa dapat memiliki keterampilan membuat produk kreatif berupa diorama *layout* tata ruang kantor sesuai dengan kebutuhan kantor.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian di SMK Negeri 10 Surabaya pada kelas X OTKP 1 dan X OTKP 2. Tujuan dilaksanakan penelitian yang dijelaskan ini yakni untuk mengetahui perbedaan penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreatifitas siswa kelas X OTKP pada kompetensi dasar menerapkan tata ruang kantor di SMK Negeri 10 Surabaya.

Belajar

Pernyataan Cronbach (dalam Sardiman, 2011) belajar dibentuk dari perubahan kebiasaan yang didapat dari pengalamannya. Pernyataan Geoch (dalam Sardiman, 2011) belajar merupakan perubahan perbuatan yang berasal dari praktik. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka belajar merupakan hasil dari perubahan tingkah laku dari semua pengalamannya.

Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu pengaturan kondisi di luar intern individu sehingga mendukung proses belajar siswa (Siregar, Eveline & Nara, 2015). Pembelajaran

merupakan bentuk pelaksanaan dari kurikulum yaitu tujuan, bahan atau isi pelajaran, metode, media dan evaluasi (Rosy, 2013). Penjelasan tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran sebuah pengaturan dan penciptaan suatu kondisi ekstern terhadap proses belajar siswa agar pelaksanaannya terkendali.

Kreatifitas

Berpikir kreatif membantu siswa menemukan cara-cara yang baru yang dapat diperoleh dari berbagai perlakuan sehingga dapat menghasilkan sebuah produk (Fitriarosah, 2016). Kreatifitas merupakan bentuk dari potensi dalam mengasikkan suatu produk sehingga produk tersebut menjadi berguna (Ekasari & Sahidu, 2016). Kreatifitas merupakan sesuatu yang ada dalam diri siswa untuk mengembangkan gagasan yang sudah ada sebelumnya (Roshandi & Koestiani, 2016). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka kreatifitas merupakan suatu konsep gagasan atau ide yang tercipta dari diri siswa itu sendiri untuk memecahkan suatu masalah atau membuat ide baru dalam bentuk karya nyata.

Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Project Based Learning (PjBL) secara sederhana menghubungkan antara kenyataan di sekolah dengan masalah yang terjadi di lingkungan sekitar. Bransfor dan Stein (dalam Warsono & Hariyanto, 2014) mendefinisikan pembelajaran berbasis proyek merupakan pengajaran dimana siswa terlibat dalam kegiatan yang bersifat kooperatif dan berkelanjutan. Pembelajaran berbasis proyek membantu peserta didik menggunakan segala potensinya untuk memecahkan permasalahan dalam penyelesaian tugas-tugas (Hutasuhut, 2010). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* ialah pembelajaran dimana siswa aktif untuk membuat suatu proyek dengan memanfaatkan segala potensinya dalam memecahkan suatu masalah.

METODE

Jenis penelitian menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *quasi experimental* bentuk *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian yakni siswa kelas X OTKP SMKN 10 Surabaya. Sampel penelitian yang dimaksud adalah siswa kelas X OTKP 1 berjumlah 35 siswa dan siswa kelas X OTKP 2 berjumlah 35 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan studi dokumentasi dan angket. Peneliti menggunakan instrument berupa lembar tes ranah kognitif berupa *pretest* dan *posttest*. Pada ranah psikomotorik peneliti menggunakan kinerja presentasi dari hasil kerja berupa produk diorama *layout* tata kantor.

Teknik analisis data terdiri atas analisis butir soal berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda soal, dan uji taraf kesukaran soal. Analisis hasil penelitian berupa uji homogenitas, uji normalitas, uji gain score dan uji hipotesis.

Sebelum membuat soal *pretest-posttest*, soal terlebih dahulu divalidasi oleh validator yaitu dosen pembimbing dengan rumus menurut Riduwan (2016):

$$\text{Tingkat penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian soal diujicobakan kepada siswa untuk menentukan kelayakan soal yang akan menjadi soal *pretest-posttest*. Pengujian validitas menggunakan bantuan program SPSS, pengujian reliabilitas, uji daya beda, uji taraf kesukaran soal menggunakan bantuan program anates.

Soal *pretest-posttest* kemudian dikerjakan oleh siswa. Setelah mendapatkan hasil dari pengerjaan siswa, hasil tersebut dapat dianalisis sesuai dengan pengujian sesuai dengan penjelasan sebelumnya dengan menggunakan bantuan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Kelas X OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Tata Ruang Kantor di SMK Negeri 10 Surabaya

Hasil penelitian ini melihat apakah terdapat perbedaan penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa kelas X OTKP pada kompetensi dasar menerapkan tata ruang kantor di SMK Negeri 10 Surabaya.

1. Pelaksanaan Penelitian

Anggota kelas kontrol dan eksperimen yang terdiri dari 35 siswa dibagi menjadi 8 kelompok. Pelaksanaan penelitian pada kelas kontrol dilakukan dengan 3x pertemuan. Pertemuan ke-1 pada tanggal 29 Mei 2019 siswa diberi soal *pretest*. Pertemuan ke-2 pada tanggal 18 Juni 2019 siswa diberi perlakuan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah dan penugasan berupa resume jenis tata ruang kantor. Pertemuan ke-3 pada tanggal 20 Juni 2019 siswa mempresentasikan hasil resume sesuai kelompoknya masing-masing kemudian mengerjakan soal *posttest*.

Penelitian di kelas eksperimen dengan menerapkan model *project based learning* (PjBL) dilakukan dengan 3x pertemuan. Pertemuan ke-1 pada tanggal 29 Mei 2019 siswa diberi soal *pretest*. Pertemuan ke-2 siswa diberi perlakuan model pembelajaran *project based learning* (PjBL). Model ini menurut Jalinus, Nabawi, & Mardin, (2017) memiliki 7 tahapan yakni: 1) perumusan hasil yang diharapkan; 2) memahami konsep bahan ajar; 3) pelatihan

keterampilan; 4) merancang tema proyek; 5) membuat proposal proyek; 6) melakukan tugas proyek; dan 7) presentasi laporan proyek. Pertemuan ke-3 dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2019 siswa mempresentasikan hasil proyek pembuatan diorama *layout* tata ruang kantor. Setelah siswa mempresentasikan hasil tersebut, siswa mengerjakan soal *posttest*.

2. Analisis Data

Hasil dari analisis data diperoleh dari sumber data di lapangan. Hasil analisis butir soal dengan pengujian validitas yang dilakukan validator menunjukkan kriteria kuat menurut Riduwan (2016) dengan tingkat penilaian 70,4%. 20 soal yang diuji coba kepada siswa menunjukkan valid yaitu dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar 0,396.

Uji reliabilitas butir soal menunjukkan hasil sebesar 0,95. Hasil tersebut menurut Arikunto (2014) menunjukkan interpretasi koefisien reliabilitas sangat tinggi. Uji tingkat kesukaran soal menurut Arikunto (2014) menunjukkan 19 soal dengan kategori sedang dan 1 soal dengan kategori mudah. Uji daya beda soal menurut Arikunto (2014) menunjukkan hasil soal berkategori baik sekali dan cukup.

3. Analisis Belajar Siswa

Hasil dari analisis ini terdiri dari 2 penilaian yang diperoleh dari penilaian kognitif dan psikomotorik. Penilaian ranah kognitif siswa diperoleh dari hasil *pretest-posttest* siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji homogenitas, uji normalitas, uji gain score dan uji hipotesis.

Hasil pengujian homogenitas menggunakan bantuan *software* SPSS menunjukkan nilai signifikansi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 0,07. Artinya, penyebaran data yang digunakan bersifat homogen karena $P\text{-Value} >$ taraf signifikansi dan dapat disimpulkan data yang digunakan memiliki varian yang sama.

Hasil pengujian normalitas menggunakan bantuan *software* SPSS teknik *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan hasil :

Tabel 1. Hasil Pengujian Normalitas

Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
0,126	0,61	0,064	0,59

Sumber: data oleh peneliti (2019)

Data di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest-posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Artinya, data tersebut dinyatakan terdistribusi normal.

Hasil uji gain score diperoleh dari selisih nilai *pretest-posttest* yakni :

Tabel 2. Hasil Uji Gain Score

Ket.	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Rata-rata	36,71	51,42	47	76,57

Sumber: data oleh peneliti (2019)

Data di atas merupakan hasil selisih pada kelas kontrol sebesar 14,71 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 29,57. Berdasarkan hasil tersebut kemudian peneliti menganalisis menggunakan uji-t dengan bantuan *software* SPSS dan dijelaskan pada pembahasan pengujian hipotesis.

Penilaian psikomotorik didapat dari nilai presentasi siswa di kelas kontrol dengan metode ceramah dan penugasan dan di kelas eksperimen dengan model *project based learning* (PjBL) Hasil yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 3. Penilaian Psikomotorik Siswa

Rata-Rata Kelas Kontrol	Rata-Rata Kelas Eksperimen
72,07	92,7

Sumber: data diolah peneliti (2019)

Dari data-data hasil *posttest*, hasil gain score dan hasil nilai psikomotorik berupa kreatifitas kelas kontrol dan kelas eksperimen di atas, data yang terkumpul akan dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis ini menggunakan uji-t teknik *Independent Sample Test* dengan bantuan *software* SPSS. Kriteria hipotesis adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima jika hasil uji-t < 0,05 dan $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Hasil uji-t nilai *posttest* siswa menunjukkan t_{hitung} yakni 9,034 taraf signifikansi yakni ,000 (0,00) dan $\alpha = 5\%$ dengan $df = 68$, maka $t_{tabel} = 1,995$. Mengacu pada perhitungan uji t tersebut disimpulkan bahwa $t\text{-test } 0,00 < 0,05$ dan $t_{hitung} 9,034 > 1,995$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil uji-t gain score siswa menunjukkan t_{hitung} yakni 4,715 taraf signifikansi yakni ,000 (0,00) dan $\alpha = 5\%$ dengan $df = 68$, maka $t_{tabel} = 1,995$. Mengacu pada perhitungan uji t tersebut disimpulkan bahwa $t\text{-test } 0,00 < 0,05$ dan $t_{hitung} 4,715 > 1,995$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil uji-t nilai psikomotorik siswa menunjukkan t_{hitung} yakni 9,034 taraf signifikansi yakni ,000 (0,00) dan $\alpha = 5\%$ dengan $df = 68$, maka $t_{tabel} = 1,995$. Mengacu pada perhitungan uji t tersebut disimpulkan bahwa $t\text{-test } 0,00 < 0,05$ dan $t_{hitung} 9,034 > 1,995$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Mengacu dari ketiga hasil pengujian hipotesis di atas dapat disimpulkan bahwa kriteria menunjukkan terdapat perbedaan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreatifitas siswa kelas X OTKP pada kompetensi dasar menerapkan tata ruang kantor di SMK Negeri 10 Surabaya.

Dengan demikian, melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memiliki keefektifan jika dilaksanakan karena kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilannya untuk berpikir kreatif dalam belajar dengan menggunakan segala potensi yang dimilikinya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan penilaian ranah kognitif rata-rata *pretest-posttest* siswa pada kelas eksperimen mengalami kenaikan hasil belajar sebesar 29,57 atau 62%. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata *pretest-posttest* siswa mengalami kenaikan hasil belajar sebesar 14,71 atau 40%. Hasil pengamatan presentasi produk diorama siswa menghasilkan rata-rata nilai kreatifitas siswa pada kelas eksperimen diperoleh hasil sebesar 92,7 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 72,07. Sehingga dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) terhadap kreatifitas siswa kelas X OTKP pada kompetensi dasar menerapkan tata ruang kantor di SMKN 10 Surabaya.

Saran

Saran yang diajukan peneliti dalam penelitian ini yaitu: 1) pendidik dapat menentukan model pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran yang bersangkutan khususnya materi menerapkan tata ruang kantor sehingga guru dapat menerapkan model pembelajaran *project based learning*; 2) sekolah dapat menerapkan model pembelajaran *project based learning* dalam mengetahui keterampilan siswa terutama di segi psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekasari, R. R., & Sahidu, H. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Laboratorium Terhadap Kreatifitas Fisika Siswa SMA, *II*(3), 106–110.
- Fitriarosah, N. 2016. Pengembangan Instrumen Berpikir Kreatif Matematis, *1*(1997), 243–250.
- Hutasuhut, S. 2010. Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Pembangunan Pada Jurusan Manajemen FE Unimed, *2*(1), 196–207.
- Jalinus, N., Nabawi, R. A., & Mardin, A. 2017. *The Seven Steps of Project Based Learning Model to*

Enhance Productive Competences of Vocational Students, 102(Ictvt), 251–256.

Riduwan. 2016. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.

Roshandi, W., & Koestiani, S. 2016. Meningkatkan Aktivitas Dan Kreativitas Siswa Melalui Collaborative Learning, 1–19.

Rosy, B. 2013. *School Based Management ; Keefektifan Kurikulum Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Madiun* Brillian Rosy: Universitas Negeri Surabaya Brillian Rosy: Universitas Negeri Surabaya, 92–102.

Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Thomas, J. W., & Ph, D. 2000. *A Review Of Research On Project-Based Learning*.

Warsono, & Hariyanto. 2014. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

