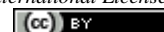


Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berbantu Jobsheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika

Anjjani Mardhika Adif^{1*} dan Lika Jafnihirda²

^{1,2} Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

Journal of Research and Investigation in Education is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



ARTICLE HISTORY

Received: 07 December 25
Final Revision: 10 December 25
Accepted: 27 December 25
Online Publication: 31 December 25

KEYWORDS

Learning Models, Project Based Learning, Jobsheets, Student Learning Outcomes, and Informatics

KATA KUNCI

Model Pembelajaran, Project Based Learning, Jobsheet, Hasil Belajar Siswa, dan Informatika

CORRESPONDING AUTHOR

anjjanidif@mail.com

DOI

10.37034/residu.v3i3.211

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes using the Project Based Learning learning model assisted by jobsheets in the Informatics subject of class X hospitality 6 at SMK Negeri 9 Padang in the 2024/2025 Academic Year. This study uses a classroom action research method, using cycle I and Cycle II consisting of planning, implementation of actions, observation, and reflection. The research subjects were 36 students of class X hospitality 6. The results of the study showed that the Percentage of Completeness of the learning outcomes of class X hospitality 6 students in Cycle I was 78% and in Cycle II was 92% and the grades obtained by students in the Informatics subject through the use of the Project Based Learning learning model assisted by Jobsheets increased from cycle I to cycle II by 14%. The conclusion of this study is that Informatics learning carried out using the Project Based Learning learning model assisted by Jobsheets can have a very significant influence on improving the learning outcomes of class X hospitality 6 students at SMK Negeri 9 Padang with the percentage of learning completeness in cycle I and cycle II.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Project Based Learning berbantu jobsheet pada mata pelajaran Informatika kelas X perhotelan 6 di SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), dengan menggunakan siklus I dan Siklus II yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa kelas X perhotelan 6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Presentase Ketuntasan hasil belajar siswa kelas X perhotelan 6 pada Siklus I sebesar 78% dan pada Siklus II sebesar 92% dan nilai yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran Informatika melalui penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu *Jobsheet* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 14%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran Informatika yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu *Jobsheet* dapat memberikan pengaruh yang sangat signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X perhotelan 6 di SMK Negeri 9 Padang dengan adanya persentase ketuntasan belajar pada siklus I dan siklus II.

1. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Pendidikan yang baik adalah Pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk sesuatu profesi atau jabatan [1][2]. Pendidikan merupakan suatu proses berharga yang bertujuan membimbing anak-anak sejak lahir menuju puncak kedewasaan, baik secara fisik maupun mental [3][4]. Dalam memajukan pendidikan banyak hal yang perlu diperhatikan yaitu guru sebagai pelaksana pendidikan yang berperan dalam peningkatan sumber daya manusia [5]. Oleh sebab itu, guru harus mampu mengarahkan segala potensinya dalam kegiatan belajar mengajar seperti memilih dan mempraktikkan suatu model pembelajaran di dalam kelas, mampu memilih strategi yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa,

sehingga proses belajar mengajar di dalam kelas bisa terjadi komunikasi dua arah, serta guru harus mampu memotivasi siswa agar lebih bersemangat lagi dalam belajar dan meningkatkan hasil belajarnya [6].

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar [7]. Hasil belajar pada umumnya merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan dan pengalaman. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor atau nilai yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah pembelajaran tertentu [8].

Pembelajaran informatika adalah bidang ilmu mengenai studi perancangan, dan pengembangan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan dan pengembangan tersebut serta mencakup segala hal mulai dari teori komputasi hingga teknologi jaringan dan di era digital seperti sekarang, keahlian di bidang informatika menjadi sangat penting untuk mencapai kesuksesan, tidak hanya dalam ranah teknologi tetapi juga di berbagai sektor kehidupan lainnya, termasuk pendidikan, kesehatan, bisnis, dan tata kelola pemerintahan. Oleh karena itu pembelajaran informatika sangat dibutuhkan saat sekarang ini dan dengan digabungkan dengan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi dan teknologi pada masa sekarang [9].

Model pembelajaran merupakan strategi yang dapat digunakan guru dalam memberikan informasi kepada siswa dengan lebih mudah dan menyenangkan [10]. Di zaman sekarang banyak siswa yang mudah merasa bosan pada saat pembelajaran sedang berlangsung, banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi maka dari itu dengan menggunakan model pembelajaran guru lebih terbantu dalam mendekati siswa, mengondisikan kelas dan mengajak siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran sangat banyak jenis-jenisnya salah satunya adalah *Project Based Learning* dalam kegiatan praktik mengajar dikelas [11].

Project based learning adalah model pembelajaran yang menggunakan *project* atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dicapai peserta didik. Pembuatan produk sebagai media pembelajaran banyak dilakukan dalam berbagai kegiatan seperti seminar, diskusi dan sejenisnya. Strategi dalam belajar, misalnya guru memberi arahan kepada siswa dalam memberi tugas *project* seputar materi yang sudah dibahas sehingga siswa bisa memahami cara pengimplementasiannya dan *jobsheet* sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran praktik di laboratorium, dan lembar kerja juga dilengkapi dengan lembar evaluasi hasil kerja siswa [12].

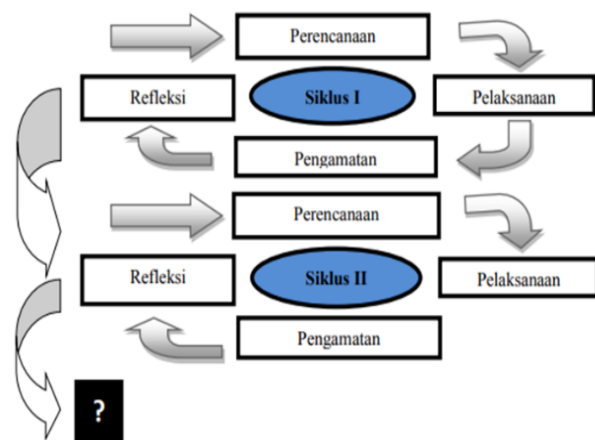
Jobsheet atau lembar kerja siswa adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. *Jobsheet* atau lembar kerja siswa memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh [13]. *Jobsheet* adalah sebuah buku tulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan atau tanpa bimbingan guru [14].

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti saat melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) pada mata pelajaran informatika siswa kelas X di SMKN 9 Padang diperoleh gambaran permasalahan

mengenai kondisi peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung yang menunjukkan bahwa model yang digunakan sudah tepat tetapi kurangnya media yang digunakan di dalam kelas sehingga banyak siswa yang bertanya setelah selesai penjelasan dan tidak paham akan materi yang diberikan. Hasil observasi juga menyatakan bahwa sebagian besar siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, ketika guru menanyakan apakah paham atau tidak dengan penjelasan guru di depan, siswa cenderung diam dan ada beberapa siswa yang mengatakan paham, tetapi pada saat diberikan tugas atau *project* tidak banyak yang mengerjakan dan kurangnya media tambahan seperti *jobsheet* yang membantu mereka dalam melakukan praktik di laboratorium. Akibatnya, hasil belajar dari proses pembelajaran Informatika juga kurang maksimal dan belum seluruhnya memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan agar meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu *jobsheet* pada mata pelajaran Informatika kelas X SMK Negeri 9 Padang.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Pemilihan metode penelitian tindakan kelas didasarkan atas dasar masalah dan tujuan penelitian yang menuntut adanya perbaikan atau peningkatan (tindak lanjut) di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas melalui paparan gabungan definisi dari tiga kata, penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pengamatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama [15]. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata, kemudian melakukan refleksi terhadap hasil tindakan. Berikut ini Desain Perencanaan Pelaksanaan Tindakan Kelas yang akan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Perencanaan Pelaksanaan Tindakan Kelas [16]

Prosedur penelitian tindakan menggunakan model siklus yang terdiri dari empat bagian yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), Pengamatan (*observasi*) dan refleksi yang dirancang dalam 2 siklus yaitu [17]:

2.1. Siklus I

2.1.1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan di dapat berupa gambaran umum tentang rencana penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan. Tahap perencanaan dapat berupa [18] adalah:

- Mempersiapkan jadwal penelitian tindakan kelas
- Merencanakan materi yang akan dilaksanakan pada waktu penelitian agar mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran
- Mempersiapkan silabus, RPP, dan *Jobsheet*
- Mempersiapkan rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan yang diterapkan dalam PTK
- Mempersiapkan media yang akan dipakai pada saat penelitian
- Mempersiapkan format observasi

2.1.2. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Secara garis besar urutan kegiatan adalah sebagai berikut:

- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
- Guru menyajikan pembelajaran
- Guru memberi tugas berbasis project kepada seluruh peserta didik
- Diakhir pembelajaran guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran

2.1.3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama kegiatan pelaksanaan tindakan berlangsung. Kegiatan yang diamati disini adalah aktivitas siswa kelas X di SMK Negeri 9 Padang yang meliputi menjawab soal ulangan harian, quis, dan tugas berbasis *project*.

2.1.4. Refleksi

Refleksi dilakukan sebagai acuan atau pedoman untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemui pada siklus I.

2.2. Siklus II

Bila perubahan yang diharapkan belum tercapai pada siklus I, maka diperlukan langkah selanjutnya pada siklus II. Kegiatan pada siklus II merupakan kesatuan dari tahap pada siklus I, namun tindakan dikurangi atau diperbaharui sesuai hasil kesepakatan guru dengan

peneliti untuk melangkah perbaikan yang lebih tepat. Apabila perbaikan yang diharapkan telah tercapai minimal 75% maka indikator keberhasilan sudah memenuhi kriteria.

2.2.1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan di dapat berupa gambaran umum tentang rencana penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan. Tahap perencanaan dapat berupa:

- Menerapkan konsep materi yang akan dijadikan bahan pembelajaran
- Mempersiapkan silabus
- Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Mempersiapkan *Jobsheet*

2.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Secara garis besar urutan kegiatan adalah sebagai berikut:

- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
- Guru menyajikan pembelajaran
- Guru memberi tugas berbasis project kepada seluruh peserta didik
- Diakhir pembelajaran guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran

2.2.3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yakni dilakukan guru untuk mengamati siswa sehubungan dengan kegiatan melalui metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantu *jobsheet*.

2.2.4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk memahami dan memaknai proses dan hasil yang dicapai sebagai akibat dari tindakan yang dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan selama dan setelah tindakan dilaksanakan semua informasi yang diperoleh dalam siklus akan dikaji dan dipahami bersama oleh peneliti dan praktisi.

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, data yang dikumpulkan pada waktu observasi, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis persentase. Data hasil belajar siswa pun akan diolah menggunakan persamaan (1) [19].

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Dimana P adalah Angka Persentase, f adalah Jumlah frekuensi dari setiap jawaban yang telah menjadi pilihan responden, N adalah Jumlah frekuensi atau banyaknya individu.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Siklus 1

3.1.1. Perencanaan

Persiapkan modul pembelajaran dimana modul ini berisi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan lain-lain. Kemudian menentukan strategi pembelajaran apa yang akan digunakan, media yang akan digunakan dan kegiatan apa saja yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran, yang semuanya disesuaikan dengan materi pembelajaran. Selain itu, disiapkan pula lembar kerja atau jobsheet yang harus dikerjakan oleh siswa berupa soal-soal latihan yang akan digunakan untuk menilai penguasaan siswa terhadap materi. Selanjutnya ditetapkan bahwa target penelitian tindakan kelas ini adalah minimal hasil belajar siswa yaitu $\geq 85\%$ siswa sudah mencapai nilai KKM untuk mata pelajaran Informatika sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan [13].

3.1.2. Pelaksanaan

Siklus I terdiri atas dua kali pertemuan, satu kali digunakan untuk kegiatan pembelajaran, serta latihan praktik dan satu kali untuk tes praktik. Hasil belajar yang harus dikuasai oleh siswa yaitu siswa dapat memahami dan mengetahui macam-macam teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari seperti macam-macam aplikasi perkantoran khususnya microsoft PowerPoint dan melakukan *project* dalam membuat *slide* presentasi.

Guru mengiring minat dan perhatian siswa melalui pembacaan doa. Kemudian menyampaikan pokok pembahasan pembelajaran. Selanjutnya kegiatan yang dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

- Menanyakan apersepsi siswa tentang teknologi informasi dan komunikasi.
- Guru menjelaskan macam-macam teknologi informasi dan komunikasi pada aplikasi perkantoran.
- Guru membagikan contoh teknologi informasi dan komunikasi pada aplikasi perkantoran.
- Guru memberikan materi dan lembar kerja (*jobsheet*) yang berkaitan dengan aplikasi perkantoran khususnya microsoft PowerPoint.
- Guru memberikan *project* secara pribadi kepada siswa tentang pembuatan *slide* presentasi dengan *hyperlink* dan dipadukan dengan alat-alat yang ada pada microsoft PowerPoint dan cara pengerjaan pada *jobsheet* yang telah diberikan lalu menyerahkan hasil *project* yang telah dibuat kepada guru.
- Sebagai penutup guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan.

3.1.3. Pengamatan

Berikut ini hasil pengamatan yang peneliti peroleh pada penelitian siklus I, yaitu:

- Project* dilakukan secara pribadi, siswa mulai mengerjakan atau menyelesaikan *project* yang diberikan, siswa terlihat senang dalam mengerjakan *project* tersebut.
- Pada pengerjaan *project* yang dibagikan ini tak terlihat adanya siswa yang bermain-main ataupun sibuk dengan pekerjaan yang lain, semuanya terlihat senang dalam mengerjakan *project* yang telah diberikan.
- Pada saat pengerjaan *project* tersebut terlihat adanya siswa yang mengalami hambatan dalam menyelesaikan *project*, sehingga bertanya pada teman terdekatnya namun ada pula siswa yang mengalami hambatan dalam mengerjakan *project* tersebut langsung bertanya kepada peneliti selaku guru pengajar.
- Pada akhir pembelajaran peneliti mengecek tugas *project* setiap siswa dan ditemukan dari 36 siswa ada 8 siswa yang tidak menyelesaikan *project* tersebut. Akhirnya nilai yang didapat sesuai yang dikerjakan, hal ini berarti 78% siswa telah mampu mendapatkan nilai yang bagus.

3.1.4. Evaluasi dan Refleksi

Pelaksanaan tindakan siklus I pada mata pelajaran Informatika kelas X Perhotelan 6 (X PH 6) di SMK Negeri 9 Padang tahun ajaran 2024-2025 melalui metode *Project Based Learning* berbantu *jobsheet* telah diselesaikan. Memperoleh data untuk pelaksanaan siklus I, dilihat melalui hasil tes belajar, dan diadakan refleksi bagaimana cara mengatasi kelemahan-kelemahan yang terdapat pada siklus I dan menentukan pemecahannya pada siklus II. Adapun penilaian hasil belajar mata pelajaran informatika pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa pembuatan *project* dengan kriteria penilaian yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Pada Siklus I

Kriteria	Jumlah siswa	Presentase
Tuntas	28	78%
Tidak Tuntas	8	22%
Jumlah	36	100%

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa 22% siswa kelas X Perhotelan 6 tidak tuntas, 78% yang tuntas dalam mata pembelajaran Informatika. Kesimpulan hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus I yaitu:

- Guru membagi *project* pada masing-masing individu dan harus memantau kinerja setiap siswa, apakah ada hambatan atau tidak dalam pengerjaan *project* tersebut.

- b. Media yang digunakan guru masih kurang, sebaiknya guru menambahkan media lain seperti presentasi tentang pembelajaran yang akan diajarkan dan video tutorial yang dibagikan kepada masing-masing siswa agar siswa tidak ribut bertanya saat sedang mengerjakan tugas yang diberikan.
- c. Aktivitas belajar siswa masih kurang, perlu adanya peningkatan untuk mencapai hasil yang lebih baik, untuk itu perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.
- d. Hasil belajar siswa masih di bawah kriteria yang ditentukan, untuk itu perlu dilakukan perbaikan pada siklus II untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.

3.2. Siklus 2

3.2.1. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus kedua ini, guru harus melakukan identifikasi masalah yang terjadi pada siklus pertama (berpedoman kepada refleksi siklus pertama) dan menetapkan alternatif pemecahan masalah tersebut. Selanjutnya guru membuat program pengembangan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus kedua dengan target pencapaian ketuntasan yaitu $\geq 78\%$ dan nilai yang lebih baik lagi. Selanjutnya ditetapkan bahwa target penelitian tindakan kelas ini adalah standar minimal aktivitas siswa berkriteria baik dengan persentase $\geq 78\%$.

3.2.2. Pelaksanaan

Program yang sudah ditetapkan pada siklus kedua, harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Dalam pelaksanaan, koordinasi dan diskusi dengan kolaborator sangat diperlukan untuk mengarahkan apakah kegiatan sudah berjalan sesuai dengan rencana dan untuk mendapatkan hasil yang maksimal, pelaksanaan siklus II dengan melakukan perbaikan selama 2 kali pertemuan. Guru mengiring minat dan perhatian siswa melalui pembacaan doa. Kemudian menyampaikan pokok pembahasan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada materi Microsoft Excel. Selanjutnya kegiatan yang dilaksanakan yaitu:

- a. Menanyakan apersepsi siswa tentang teknologi informasi dan komunikasi pada aplikasi perkantoran khususnya Microsoft Excel.
- b. Guru menjelaskan macam-macam dan contoh teknologi informasi dan komunikasi pada aplikasi perkantoran khususnya Microsoft Excel.
- c. Guru memberikan materi berupa presentasi, video tutorial dan lembar kerja (*jobsheet*) yang berkaitan dengan aplikasi perkantoran khususnya Microsoft Excel kepada siswa.
- d. Video tutorial dan *jobsheet* menjelaskan dan mengarahkan langkah-langkah pengerjaan

kemudian siswa mempraktikkannya secara pribadi di damping peneliti.

- e. Guru memberikan project secara pribadi kepada siswa tentang pembuatan data nilai siswa dengan rumus-rumus dan cara pengerjaan pada *jobsheet* yang telah diberikan lalu menyerahkan hasil *Project* yang telah dibuat kepada guru.
- f. Sebagai penutup guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan.

3.2.3. Pengamatan

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, maka peneliti menemui beberapa hal-hal yaitu:

- a. Siswa terlihat senang dalam belajar praktek secara langsung dan menghasilkan sebuah *project* yang berguna bagi mereka kedepannya.
- b. Siswa merasa termotivasi untuk belajar.
- c. Siswa sudah terlihat aktif dalam pembelajaran.
- d. Siswa terlihat sudah berani dan dapat merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- e. Siswa terlihat bersemangat diberikan pembelajaran *project based learning* dengan bantuan *jobsheet* dalam melakukan praktik.
- f. Siswa terlihat senang menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan terlihat puas dengan diberikan penilaian dan penghargaan.
- g. Siswa sudah memiliki tanggung jawab terhadap tiap siswa lain dengan menunjukkan sikap saling tolong menolong dan kerja sama, tidak hanya bertanggung terhadap keberhasilan belajar diri sendiri.
- h. Pembagian kerja siswa sudah terbagi rata secara adil.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dilihat peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran jika dibandingkan dengan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 78%. Pada siklus II ini siswa terlihat lebih aktif dalam belajar. Hal ini terjadi setelah dilakukan upaya perbaikan dari segala segi pada siklus II ini, baik dari segi pemberian video tutorial, maupun dari memberikan modul dan *jobsheet* atau lembar kerja kepada masing-masing siswa.

Pada siklus II ini juga dapat dilihat hasil tes belajar siswa yang tujuannya adalah untuk melihat ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa. Untuk itu peneliti akan menyajikan hasil belajar yang diperoleh siswa pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Pada Siklus II

Kriteria	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	33	92%
Tidak Tuntas	3	8%
Jumlah	36	100%

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa dari 36 orang siswa masih terdapat 3 orang siswa atau 8 % yang tidak tuntas dalam pembelajaran, sedangkan sebagian besar siswa telah mencapai tuntas pembelajaran yaitu sebanyak 33 orang siswa atau 92%. Secara umum jika dibandingkan dengan persentase ketuntasan pembelajaran pada siklus I, ketuntasan yang diperoleh siswa pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih baik sebesar 14%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan telah dikuasai secara tuntas oleh siswa.

3.2.4. Evaluasi dan Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dengan kolaborator diperoleh hal-hal berikut yaitu:

- Adanya kesabaran dari peneliti dan guru terhadap perubahan yang terjadi pada siklus II ini.
- Pelaksanaan pembelajaran Informatika melalui penggunaan model *Project Based Learning* berbantu *jobsheet* yang telah disempurnakan pada siklus II ini terlihat bahwa keaktifan dan kreativitas siswa dalam mengemukakan pemikirannya lebih meningkat.
- Media yang digunakan telah efektif dan sesuai dengan pembelajaran.
- Siswa sudah aktif bertanya dan tidak malu-malu untuk bertanya.
- Siswa sudah mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan mandiri.
- Guru sudah bisa mengondisikan kelas karena kelas tetap teratur dan siswa fokus mengerjakan *jobsheet* masing-masing.
- Siswa bisa menyelesaikan project dengan baik dan benar sesuai langkah-langkah yang telah diberikan serta selesai dengan tepat waktu.

3.3. Pembahasan

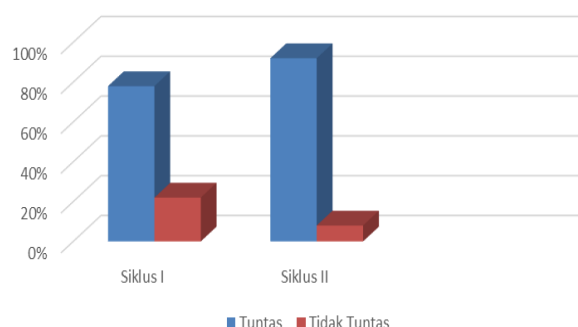
Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II terkait pokok-pokok pikiran yang telah diuraikan pada latar belakang masalah dan berkaitan dengan teori-teori yang relevan. Sesuai dengan data hasil belajar siswa kelas X PH 6 di SMKN 9 Padang tahun ajaran 2024-2025 yang telah dibahas pada siklus I dan siklus II, yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Persentase Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II

Siklus	Jumlah		Persentase	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Siklus I	28	8	78%	22%
Siklus II	33	3	92%	8%

Grafik Persentase Ketuntasan hasil belajar siswa kelas X PH 6 pada siklus 1 dan siklus 2 yang disajikan pada Gambar 2.

Grafik Presentase Ketuntasan hasil belajar siswa kelas X PH 6 pada siklus I dan siklus II



Gambar 2. Grafik Persentase Ketuntasan hasil belajar siswa kelas X PH 6

Berdasarkan data pada Tabel 3 dan Gambar 2 pada Grafik Persentase Ketuntasan hasil belajar siswa kelas X PH 6 Siklus I dan Siklus II dapat dilihat bahwa nilai yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran Informatika melalui penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu *jobsheet* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 14%. Pada umumnya nilai setiap siswa mengalami peningkatan walaupun masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai rendah. Maka upaya yang dilakukan guru terhadap siswa ini adalah melakukan pendekatan dan menanyakan kendala yang dihadapinya melalui pertemuan pribadi secara langsung. Ternyata siswa ini kurang dapat memahami dan mengerti terhadap tugas yang diberikan karena dia kaku dalam bermain komputer. Tindakan yang diambil oleh guru adalah meminta siswa tersebut untuk datang ke ruang guru untuk diberikan penjelasan dan pengarahan secara langsung dan memberikan bimbingan dan konseling individu agar siswa tersebut dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan dapat meraih nilai yang baik pula.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dilihat adanya hubungan yang baik antara aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Apabila guru mampu mengelola kelas dan pembelajaran dengan baik, maka ini akan berdampak pada keaktifan siswa dalam pembelajaran. Jika siswa sudah aktif dalam proses belajar, maka dengan sendirinya hal ini juga mampu meningkatkan hasil belajar mereka. Untuk itu sangat diharapkan guru mata pelajaran informatika kelas X PH 6 di SMK Negeri 9 Padang tahun ajaran 2024-2025 dapat menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu *jobsheet* dalam proses belajar mengajar di kelas karena melalui model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajarnya.

4. Kesimpulan

Pembelajaran Informatika yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu *Jobsheet* dapat memberikan pengaruh yang sangat signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 9 Padang dengan adanya persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 78% dan pada siklus II sebesar 92% sehingga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 14%.

Daftar Rujukan

- [1] Biesta, G. (2015). *Good education in an age of measurement: Ethics, politics, democracy*. Routledge. <https://books.google.co.id/books?id=pmbvCgAAQBAJ>
- [2] Biesta, G. (2015). What is education for? On good education, teacher judgement, and educational professionalism. *European Journal of education*, 50(1), 75-87.
- [3] Salam, P. A., Maya, N., Nasir, N., Marisda, D. H., & Parawansa, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMA Negeri 5 Maros. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(1), 214-222. <https://doi.org/10.47861/jdan.v2i1.802>
- [4] Hutabarat, A. M. C., & Naibaho, D. (2023). PENTINGNYA KOMUNIKASI ANTARA GURU DENGAN ORANG TUA DALAM PERKEMBANGAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 15520-15526.
- [5] Mantiri, J. (2019). Peran pendidikan dalam menciptakan sumber daya manusia berkualitas di Provinsi Sulawesi Utara. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(1), 20-26.
- [6] Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- [7] Nurohmah, N., Suchyadi, Y., & Mulyawati, Y. (2022). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sd Negeri Sukaharja 01 Kabupaten Bogor. *Journal of Social Studies Arts and Humanities (JSSAH)*, 2(1), 067-070.
- [8] Nawawi dalam K. Brahim (2007). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: kencana
- [9] AWVA, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Informatika Dan Keterampilan Generik di Kelas VII Mts Negeri 2 Pontianak (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
- [10] Sunarti, S. (2021). Metode mengajar kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Jurnal Perspektif*, 13(2), 129-137.
- [11] Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizziz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- [12] Santoso, T. D. P. (2022). Rancangan Pembelajaran Berkarakteristik Inovatif Abad 21 Pada Materi Penguat Audio Dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) di SMKN 1 Adiwarna. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 276-287.
- [13] Trianto. (2016). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif, konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [14] Sugiyono. (2012). *Metodologi penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [15] Kemmis and Taggart. (1990). *The Action Research Planner*. Victorio. Deakin. Univ Press.
- [16] Muchlisin Riadi. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. KAJIANPUSTAKA.COM. <https://www.kajianpustaka.com/2019/03/penelitian-tindakan-kelas-ptk.html>
- [17] Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian tindakan kelas*. Bumi aksara, 136(2), 2-3.
- [18] Depdiknas. (2006). *Pedoman Penyusun Usulan dan Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Classroom Action Research)*. Jakarta: Ditjen Dikti.
- [19] Sudjana, N. (2009). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.