

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Katolik Melalui Model *Project Based Learning* Pada Fase F di SMK Negeri 2 Palangka Raya

Morita Bayudita Eliananda¹

SMK Negeri 2 Palangka Raya

Korespondensi : vins.mobael@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study was to improve the activities and learning outcomes of Catholic religious education and ethics students on the material of developing a culture of love, so that they can act correctly and appropriately through the Project Based Learning learning model. This research is a classroom action research involving 16 Catholic students of Phase F of SMK Negeri 2 Palangka Raya in the 2023/2024 academic year. The action was carried out in two learning cycles. Data were collected using observation guidelines, tests in each cycle, and analyzed descriptively qualitatively. The results showed that in cycle I the average percentage of student learning activities was 69.53% with classical completeness of cognitive learning outcomes obtained at 68.75%, with an average learning outcome score of 76.31. In cycle II, the average percentage of student learning activities was 93.75% with classical completeness of cognitive learning outcomes of 93.67%, with an average learning outcome value of 86.43. Thus, the application of the use of the Project Based Learning learning model with the help of Canva TTS can improve student learning activities and outcomes.*

Keywords: *activity, learning outcomes, Project Based Learning*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pendidikan agama Katolik dan budi pekerti pada materi mengembangkan budaya kasih, sehingga dapat bertindak secara benar dan tepat melalui model pembelajaran *Project Based Learning*. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang melibatkan 16 peserta didik beragama Katolik Fase F SMK Negeri 2 Palangka Raya pada tahun pelajaran 2023/2024. Tindakan dilakukan dalam dua siklus pembelajaran. Data dikumpulkan dengan pedoman observasi, tes pada masing-masing siklus, dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata prosentase aktivitas belajar siswa sebesar 69.53 % dengan ketuntasan klasikal hasil belajar kognitif diperoleh sebesar 68.75 %, dengan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 76.31. Pada siklus II rata-rata prosentase aktivitas belajar siswa sebesar 93.75 % dengan ketuntasan klasikal hasil belajar kognitif sebesar 93.67 %, dengan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 86.43. Dengan demikian penerapan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan berbantuan TTS Canva ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: aktivitas, hasil belajar, *Project Based Learning*

LATAR BELAKANG

Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi yang demikian cepat diharapkan membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan sekarang ini. Era digitalisasi yang sekarang lebih tren disebut era revolusi industri 4.0, telah merambah ke berbagai sektor termasuk pendidikan. Hal ini dapat menjadi media yang sangat efektif dan efisien untuk digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Beragam fasilitas multimedia berbasis IT dapat dimanfaatkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Berbagai aplikasi pembelajaran menarik baik gratis maupun berbayar sudah tersedia untuk bisa dimanfaatkan maksimal bagi generasi milenial.

Perkembangan teknologi yang cepat dalam segala aspek kehidupan menjadikan teknologi sebagai salah satu aspek yang dinilai penting untuk ditambahkan dalam dunia pendidikan, karena perkembangan teknologi tidak dapat kita hindari, guru yang profesional

Received Septemver 30, 2022; Revised Oktober 30, 2022; Accepted November 17, 2023

* Morita Bayudita Eliananda, vins.mobael@gmail.com

akan selalu mengembangkan dirinya seiring dengan perkembangan zaman, karena jika guru tidak bisa mengembangkan dirinya sesuai dengan perkembangan zaman maka akan ketinggalan dan dianggap bukan guru yang profesional. Tugas utama guru di lembaga Pendidikan adalah sebagai pendidik profesional, yaitu mengajar, melatih, membimbing, dan melakukan penilaian murid. Fungsi media pembelajaran yang terintegrasi, yaitu stimulasi untuk menumbuhkan minat atau ketertarikan saat mendalami pelajaran, mediasi penghubung bagi anak didik dan guru, informasi yang menampilkan penjelasan dari guru. Aplikasi online didalamnya banyak tersedia design menarik yang dapat dipakai untuk kebutuhan dunia pendidikan salah satunya yaitu menggunakan canva. Canva dapat menjadi alat bantu yang friendly dalam jenis platform design yang bermanfaat untuk pengembangan kreativitas, skill desain secara visual, sehingga memudahkan komunikasi dan menyenangkan dalam penggunaannya. Canva merupakan salah satu fitur berbasis online yang bersifat gratis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendesain media pembelajaran.

Salah satu cara penggunaan Canva dalam pembelajaran adalah menggunakan platform tersebut untuk membuat berbagai desain dengan template kosong atau template yang telah disiapkan, sehingga memudahkan peserta didik untuk dapat melakukan aktivitas belajar dengan memanfaatkan Teknologi.

SMKN 2 Palangka Raya yang merupakan tempat dilakukan penelitian ini merupakan Sekolah Pusat Keunggulan yang mengharuskan semua guru harus membuat media pembelajaran dimana perkembangan teknologi informasi di era Industri 4.0 dan Society 5.0 menjadikan guru harus mengalihkan kegiatan pembelajaran melalui media digital. Pembelajaran di Fase F pada Pendidikan Agama Katolik harus menggunakan media pembelajaran yang tepat dengan menggunakan media Canva sebagai salah satu aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan melalui observasi sebelumnya, menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik masih tidak bersemangat, lebih senang mengobrol dengan teman dan tidak fokus dalam pembelajaran, sehingga di prosentasekan hanya sebesar 50 % dan berpengaruh dengan hasil belajar yang memperoleh nilai rata2 sebesar 77,43 atau dengan prosentase sebesar 56 % . Dari latar belakang diatas, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Katolik melalui Model Project Based Learning di Fase F SMKN 2 Palangka Raya".

KAJIAN TEORITIS

1. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Menurut (Kunandar, 2011:277), mendefinisikan aktivitas peserta didik sebagai keterlibatan peserta didik dalam bentuk sikap, minat, perhatian, dan adanya interaksi antara peserta didik dan guru serta teman dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Aktivitas dalam penelitian ini mencakup sikap, perhatian, partisipasi, peserta didik, dalam bekerja kelompok maupun individu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode lingkungan sekitar sekolah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Menurut (Mølstad & Karseth, 2016) Hasil pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran (Aziz, Yusof, & Yatim, 2012). Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Kpolovie, Joe, & Okoto, 2014). Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang telah diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran (Popenici & Millar, 2015). Dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki peserta didik yang diperoleh melalui proses pembelajaran

3. Indikator Hasil Belajar

Menurut (Nabillah, T., & Abadi, A. P.2019) dalam teori Benjamin S.Bloom dengan Taxonomi of education objectives yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu:

- a. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
- b. Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud

dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

- c. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika peserta didik telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

4. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar

Menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2009: 19-28), bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

1. Faktor internal
 - a. Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang mempengaruhi dengan kondisi fisik individu.
 - b. Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap, dan bakat.
2. Faktor eksternal
 - a. Lingkungan sosial, seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga.
 - b. Lingkungan non sosial, seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental (perangkat belajar), dan faktor materi pelajaran.

5. Model Pembelajaran Project Based Learning

- a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut (Afriana, J.2015) Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Melalui *PjBL*, proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. *PjBL* merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

- b. Langkah-langkah Pelaksanaan Model *Problem Based Learning (PBL)*

Sintak/Langkah	Aktivitas Guru
Langkah 1. Menentukan Pertanyaan Mendasar	Guru menyampaikan tema/topik pertanyaan terkait permasalahan dan mengajar peserta didik

	untuk berdiskusi untuk menyelesaikan masalah
Langkah 2. Mendesain Perencanaan Produk	Guru membagi peserta didik bisa secara perorangan ataupun kelompok dan mengetahui prosedur pembuatan proyek
Langkah 3. Menyusun Jadwal	Guru Menyusun jadwal pembuatan proyek dan membagi tahapan pelaksanaannya
Langkah 4. Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek	Guru memantau perkembangan proyek yang dirancang, membimbing jika ada kendala dan memantau partisipasi keterlibatan peserta didik
Langkah 5. Menguji Hasil	Guru berdiskusi dengan peserta didik dan menilai hasil kerja sesuai dengan rubrik yang telah ditentukan
Langkah 6. Evaluasi Pengalaman Belajar	Guru mengevaluasi dan memberikan masukan untuk tindak lanjut dari proyek yang dihasilkan peserta didik

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

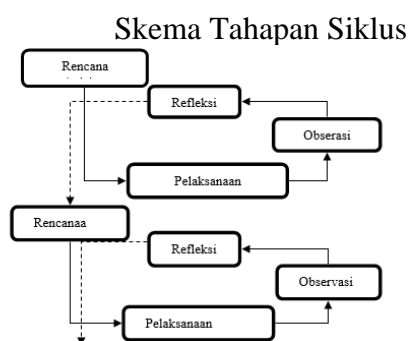
Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom Action Research) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus secara tatap muka. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Palangka Raya. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI di Fase F semester 1 tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 16 peserta didik. 4 peserta didik berjenis kelamin laki-laki dan 12 peserta didik berjenis kelamin perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan pembagian materi sebagai berikut:

Siklus	Materi	Jam Pelajaran	Hari/Tanggal
Siklus 1	Mengembangkan Budaya Kasih 1	2 JP	Kamis, 09 Oktober 2023
Siklus 2	Mengembangkan Budaya Kasih 2	2 JP	Kamis, 09 November 2023

B. Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas mengadaptasi pendapat yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Tagget. Penelitian Tindakan menggunakan 2 siklus dimana setiap siklus memiliki 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Masing masing siklusnya terdiri dari 1 pertemuan. Pada siklus satu dilaksanakan dengan 1 pertemuan pada materi

Mengembangkan Budaya Kasih 1, sedangkan siklus kedua juga dilaksanakan dengan 1 pertemuan pada materi Mengembangkan Budaya Kasih 2. Siklus-siklus tersebut bertujuan untuk mengambil data yang akan dianalisis pada langkah selanjutnya dalam penelitian ini. Data tersebut berguna untuk mengetahui apakah adanya peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* dengan berbantuan *TTS Canva*. Prosedur penelitian ini menggunakan ketentuan yang berlaku dalam Penelitian Tindakan Kelas dengan alur sebagai berikut:



1. Tahapan Siklus 1

a. Tahap Perencanaan (Planning)

Antara lain; (1) Pengamatan awal mengidentifikasi masalah yang dihadapi peserta didik yaitu hasil dari asesmen awal peserta didik. Identifikasi masalah yang dihadapi guru yaitu mengenai metode pembelajaran yang biasa dilakukan, kondisi, motivasi dan minat peserta didik; (2) Membuat Skenario Pembelajaran, Guru mengajak peserta didik untuk mencoba membaca sekilas tentang materi pembelajaran hari ini. Kemudian guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya diskusi sehingga peserta didik mampu menggali informasi dan menumbuhkan kemandirian belajarnya; (3) Penyusunan perangkat pembelajaran yaitu modul dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD); (4) Mempersiapkan alat evaluasi yaitu soal tes formatif dan sumatif berbentuk obyektif yang dipakai sebagai data hasil belajar pada aspek kognitif; (5) Menyusun format lembar pengamatan sebagai data aspek afektif dan psikomotorik.

b. Tahap Pelaksanaan (Acting)

Antara lain; (1) Kegiatan Pendahuluan, pada saat pembelajaran tatap muka memberikan penjelasan singkat mengenai tujuan pembelajaran kepada peserta didik dan juga memberikan pertanyaan pemantik terkait materi Mengembangkan Budaya Kasih 1; (2) Kegiatan Inti; (a) Peserta didik diberi permasalahan dari tayangan

video untuk menentukan pertanyaan mendasar; (b) Guru memberikan penjelasan untuk mulai mendesain perencanaan produk melalui lembar kerja yang telah dibagikan dan menyusun rencana pembuatan proyek; (c) Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembauatan proyek; (d) Peserta didik mulai mengerjakan proyek TTS Canva secara individu dan guru memonitor keaktifan dan perkembangan proyek; (e) Peserta didik menguji hasil dari proyek yang dikerjakan dengan mempresentasikan ke teman lainnya dan teman lain memberikan tanggapan; (f) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengevaluasi pengalaman belajarnya dari proyek yang telah dibuat, terdapat kesulitan atau tidak dalam pengerjaannya; (3) Kegiatan Penutup; (a) Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan hasil proyek dan materi dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan di kelas; (b) Guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan memberikan soal melalui edu game Quizizz; (c) Peserta didik diajak berefleksi mengenai yang didapat selama pembelajaran; (d) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan memberi salam penutup.

c. Tahap Pengamatan (Observing)

1. Pengamatan terhadap siswa

- a) Kemauan peserta didik untuk mendengar- kan informasi atau penjelasan dari guru.
- b) Keaktifan peserta didik menyampaikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru sebagai stimulus untuk masuk kedalam permasalahan dalam pembelajaran.
- c) Partisipasi peserta didik secara individu untuk mengidentifikasi masalah yang relevan dengan bahan pelajaran.
- d) Keaktifan peserta didik dalam melakukan kegiatan menyajikan hasil produk dari masalah yang diperoleh.
- e) Tanggung jawab peserta didik dalam mempresentasikan hasil produk TTS Canva
- f) Kemampuan peserta didik dalam menanggapi pertanyaan peserta didik lain dan guru
- g) Keaktifan peserta didik dalam membuat atau menulis rangkuman pelajaran.
- h) Partisipasi peserta didik dalam menunjukkan perilaku yang relevan dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Pengamatan terhadap guru

- a) Kehadiran guru.
 - b) Penampilan guru di muka kelas.
 - c) Cara guru dalam menyampaikan materi.
 - d) Cara guru dalam membimbing jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning
 - e) Pengelolaan waktu.
 - f) Pengelolaan kelas.
- d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi tindakan kelas siklus I dengan menganalisis data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan. Jika analisis data kuantitatif menunjukkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik masih dalam kategori layak dan pencapaian kognitif kurang dari 75% belum terpenuhi, maka perlu diulang kembali untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan pada siklus I agar mencapai keaktifan peserta didik dalam kategori Mahir dan ketuntasan belajarnya lebih dari 75% pada siklus berikutnya. Langkah-langkah pada siklus II prinsipnya sama dengan siklus I.

2. Tahapan Siklus 2

a. Tahap Perencanaan

Antara lain; (1) Pengamatan awal mengidentifikasi masalah yang dihadapi peserta didik yaitu hasil dari asesmen awal peserta didik pada siklus I. Identifikasi masalah yang dihadapi guru yaitu mengenai metode pembelajaran yang biasa dilakukan, kondisi, motivasi dan minat peserta didik; (2) Membuat Skenario Pembelajaran, Guru mengajak peserta didik untuk mencoba membaca sekilas tentang materi pembelajaran hari ini. Kemudian guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya diskusi sehingga peserta didik mampu menggali informasi dan menumbuhkan kemandirian belajarnya; (3) Penyusunan perangkat pembelajaran yaitu modul dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD); (4) Mempersiapkan alat evaluasi yaitu soal tes formatif dan sumatif berbentuk obyektif yang dipakai sebagai data hasil belajar pada aspek kognitif; (5) Menyusun format lembar pengamatan sebagai data aspek afektif dan psikomotorik.

b. Tahap Pelaksanaan

Antara lain; (1) Kegiatan Pendahuluan, pada saat pembelajaran tatap muka memberikan penjelasan singkat mengenai tujuan pembelajaran kepada peserta didik dan juga memberikan pertanyaan pemantik terkait materi Mengembangkan Budaya Kasih 2; (2) Kegiatan Inti; (a) Peserta didik diberi permasalahan dari tayangan

video untuk menentukan pertanyaan mendasar; (b) Guru memberikan penjelasan untuk mulai mendesain perencanaan produk melalui lembar kerja yang telah dibagikan dan menyusun rencana pembuatan proyek; (c) Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembauatan proyek; (d) Peserta didik mulai mengerjakan proyek TTS Canva secara berkelompok dan guru memonitor keaktifan dan perkembangan proyek; (e) Peserta didik menguji hasil dari proyek yang dikerjakan dengan saling bertukar TTS Canva ke kelompok lain dan menjawabnya serta memberikan tanggapan; (f) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengevaluasi pengalaman belajarnya dari proyek yang telah dibuat, terdapat kesulitan atau tidak dalam pengerjaannya; (3) Kegiatan Penutup; (a) Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan hasil proyek dan materi dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan di kelas; (b) Guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan memberikan soal melalui edu game Quizizz; (c) Peserta didik diajak berefleksi mengenai yang didapat selama pembelajaran; (d) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan memberi salam penutup.

c. Tahap Pengamatan

1. Pengamatan terhadap siswa

- a) Kemauan peserta didik untuk mendengar- kan informasi atau penjelasan dari guru.
- b) Keaktifan peserta didik menyampaikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru sebagai stimulus untuk masuk kedalam permasalahan dalam pembelajaran.
- c) Partisipasi peserta didik secara individu untuk mengidentifikasi masalah yang relevan dengan bahan pelajaran.
- d) Keaktifan peserta didik dalam melakukan kegiatan menyajikan hasil produk dari masalah yang diperoleh.
- e) Tanggung jawab peserta didik dalam mempresentasikan hasil produk TTS Canva
- f) Kemampuan peserta didik dalam menanggapi pertanyaan peserta didik lain dan guru
- g) Keaktifan peserta didik dalam membuat atau menulis rangkuman pelajaran.
- h) Partisipasi peserta didik dalam menunjukkan perilaku yang relevan dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Pengamatan terhadap guru

- a) Kehadiran guru.
- b) Penampilan guru di muka kelas.
- c) Cara guru dalam menyampaikan materi.
- d) Cara guru dalam membimbing jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning
- e) Pengelolaan waktu.
- f) Pengelolaan kelas.

d. Tahap Refleksi

Refleksi tindakan kelas siklus II dilakukan setelah pelaksanaan tindakan siklus II selesai dilaksanakan. Siklus II dihentikan karena sudah dilaksanakan lebih baik dan tujuan pembelajaran sudah dikuasai oleh peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa yang sudah dalam kategori Mahir dan hasil tes evaluasi siklus II yang diperoleh peserta didik lebih baik atau mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, yaitu sebesar 93.67 %. Oleh karena itu, maka tindakan kelas cukup sampai pada siklus II..

C. Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data pendukung penelitian ini adalah nama peserta didik yang menjadi subjek penelitian, hasil belajar peserta didik dari Siklus I sampai pada siklus II, observasi langsung terhadap subjek yang diteliti selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung untuk melihat keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan tersebut, dan soal evaluasi dalam bentuk pilihan ganda yang diberikan pada peserta didik di akhir pembelajaran/siklus mulai dari Siklus I sampai siklus II dengan KKTP yang telah ditetapkan, yaitu 75. Dan yang tak kalah penting dari penelitian ini, yang digunakan sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah Modul Ajar. Data tersebut diatas, diisi, dicatat, dikumpulkan, diolah, dan dianalisis dengan teliti dan cermat untuk mendapatkan deskripsi kuantitatif yang akurat.

D. Metode Analisis Data

1. Aktivitas Siswa

Untuk menilai aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran Project Based Learning dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{ skor perolehan}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

2. Menilai Tes Evaluasi

Untuk menganalisis prosentase keberhasilan peserta didik setelah proses belajar mengajar setiap siklus dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda pada setiap akhir siklus dengan rumus sederhana, sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

3. Ketuntasan Belajar

Perhitungan tingkat ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dihitung dengan statistika sederhana sebagai berikut:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil jika:

- a. Aktivitas kelas dapat tercapai minimal sebesar 75% dan termasuk dalam klasifikasi kategori Mahir setelah ditetapkan model pembelajaran Project Based Learning.
- b. Nilai individu tiap peserta didik dan nilai rata-rata mencapai KKTP yang telah ditetapkan yaitu minimal 75 dan mencapai minimal 75% dari seluruh peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus 1

- a. Data Aktivitas Peserta didik dalam Pembelajaran

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2023 pada jam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik & Budi Pekerti di SMK Negeri 2 Palangka Raya di Kelas XI/Fase F. Siklus 1 tersebut dilaksanakan dalam 1 pertemuan. Setelah melaksanakan siklus 1 maka dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel Rekapitulasi Pengamatan Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I

No	Aktivitas peserta didik	Teramati		Penilaian				%
		Ya	tidak	1	2	3	4	
1	Memperhatikan penjelasan guru	11	5		v			68.75%
2	Mengerjakan tugas	16	0				v	100%
3	Melakukan kegiatan untuk mencari pemecahan masalah	5	11		v			50%
4	Menyajikan hasil produk	10	6		v			31.25%
5	Mempresentasikan hasil produk	16	0		v			50%
6	Kemampuan peserta didik menanggapi pertanyaan peserta didik lain atau guru	8	8				v	100%
7	Membuat/menulis rangkuman pelajaran.	13	3		v			31.25%
8	Perilaku yang tidak relevan dalam KBM	10	6		v			50%
JUMLAH		89	23					69.53%
<p><i>Keterangan :</i> <i>1 = Baru berkembang 2= Layak 3 = Cakap 4 = Mahir</i> <i>Kriteria:</i> <i>1 = Baru berkembang = 40 - 59</i> <i>2= Layak = 60 - 75</i> <i>3 = Cakap = 76 - 89</i> <i>4 = Mahir = 90 - 100</i></p>								

b. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Data Hasil belajar peserta didik diambil dari hasil instrumen hasil belajar peserta didik. Skor yang diperoleh peserta didik melalui instrumen dapat dilihat pada tabel dan grafik sebagai berikut dengan berdasarkan kategori: Baru Berkembang (0-59), Layak (60-74), Cakap (75-85), Mahir (86-100).

Tabel Data Hasil Belajar Peserta Didik Akhir Siklus I

No	Peserta Didik	Nilai Hasil
1	Tri yantina putri	80
2	Erlinda ivania	80
3	Oktaviana Yesi	80
4	Christian Ricky Fernando	85
5	Andini	80
6	Juventus Juandra nagata	78
7	Nasela	78
8	Diva Marcellina Ananda	90
9	Putri	80
10	Sinta	85
11	Bella puspita	80
12	Trisno	60
13	Chika	80
14	Enjel	60
15	Rifandy	60
16	Rianti agustin	65
RATA-RATA NILAI		76.31
PROSENTASE		68.75%

Tabel. Rekapitulasi nilai Penilaian Tes Hasil Belajar Siklus I

No	Hasil Tes	Hasil Belajar Siklus II
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	60
3	Rata-rata Nilai	76.31
4	Jumlah Peserta Didik Tuntas	11
5	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	4
6	Prosentasi Ketuntasan Belajar	68.75%

2. Siklus II

a. Data Aktivitas Peserta didik dalam Pembelajaran

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 9 November 2023 pada jam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik & Budi Pekerti di SMK Negeri 2 Palangka Raya di Kelas XI/Fase F. Siklus II tersebut dilaksanakan dalam 1 pertemuan. Setelah melaksanakan siklus II maka dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel Rekapitulasi Pengamatan Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II

No	Aktivitas peserta didik	Teramati		Penilaian				%
		Ya	tidak	1	2	3	4	
1	Memperhatikan penjelasan guru	14	2			v		87.5%
2	Mengerjakan tugas	15	1				v	93.75%
3	Melakukan kegiatan untuk mencari pemecahan masalah	15	1				v	93.75%
4	Menyajikan hasil produk	15	1				v	93.75%
5	Mempresentasikan hasil produk	15	1				v	93.75%
6	Kemampuan peserta didik menanggapi pertanyaan peserta didik lain atau guru	16	0				v	100%
7	Membuat/menulis rangkuman pelajaran.	16	0				v	100%
8	Perilaku yang tidak relevan dalam KBM	14	2			v		87.5%
JUMLAH		120	8					93.75%
<p><i>Keterangan :</i> <i>1 = Baru berkembang 2 = Layak 3 = Cakap 4 = Mahir</i> <i>Kriteria:</i> <i>1 = Baru berkembang = 40 - 59</i> <i>2 = Layak = 60 - 75</i> <i>3 = Cakap = 76 - 89</i> <i>4 = Mahir = 90 - 100</i></p>								

b. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Data Hasil belajar peserta didik diambil dari hasil instrumen hasil belajar peserta didik. Skor yang diperoleh peserta didik melalui instrumen dapat dilihat pada tabel dan grafik sebagai berikut dengan berdasarkan kategori: Baru Berkembang (0-59), Layak (60-74), Cakap (75-85), Mahir (86-100).

Tabel Data Hasil Belajar Peserta Didik Akhir Siklus II

No	Peserta Didik	Nilai Hasil
1	Tri yantina putri	90
2	Erlinda ivania	80
3	Oktaviana Yesi	100
4	Christian Ricky Fernando	85
5	Andini	90
6	Juventus Juandra nagata	78
7	Nasela	85
8	Diva Marcellina Ananda	100

9	Putri	90
10	Sinta	85
11	Bella puspita	80
12	Trisno	70
13	Chika	90
14	Enjel	85
15	Rifandy	85
16	Rianti agustin	80
RATA-RATA NILAI		86.43
PROSENTASE		93.67

Tabel. Rekapitulasi nilai Penilaian Tes Hasil Belajar Siklus II

No	Hasil Tes	Hasil Belajar Siklus II
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	70
3	Rata-rata Nilai	85.81
4	Jumlah Peserta Didik Tuntas	15
5	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	1
6	Prosentasi Ketuntasan Belajar	93,67

B. PEMBAHASAN

1. Siklus I

Hasil tingkat aktivitas peserta didik pada penelitian tindakan kelas siklus 1 baru mencapai tingkat kategori layak dengan rata-rata prosentase sebesar 69.52 % .

Dari hasil tingkat aktivitas belajar di atas menunjukkan bahwa seluruh peserta didik pada penelitian tindakan kelas siklus 1 baru mencapai tingkat kategori layak dengan rata-rata prosentase sebesar 69.52 %

Tingkat hasil belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan peserta didik yang tuntas hanya 11 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 4 orang. Nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Dengan rata-rata nilai 76.31 dan prosentasi ketuntasan belajar 68.75 %.

Dengan hasil belajar tersebut, diperlukan perbaikan untuk peningkatan hasil belajar Hal tersebut belum mencapai tingkat kemampuan yang diharapkan dalam model Project Based Learning. Oleh karena itu, penting bagi guru sebagai fasilitator dalam menerapkan model Project Based Learning yang lebih baik pada siklus 2 untuk menciptakan suasana dan lingkungan kelas pembelajaran yang mendukung dan komunikatif sehingga peserta didik dapat lebih efektif dalam mengembangkan

aktivitas mereka serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Siklus 2

Berdasarkan hasil perhitungan aktivitas peserta didik yang terdapat pada tabel Rekapitulasi Pengamatan Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II, selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran Project Based Learning pada siklus II mengalami peningkatan yaitu diperoleh prosentasi sebesar 93.75%, nilai tersebut dalam kategori mahir.

Data hasil belajar peserta didik akhir siklus II menunjukkan peserta didik yang tuntas adalah 15 orang dan peserta didik yang tidak tuntas adalah 1 orang. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Dengan rata-rata nilai 85.81 dan prosentasi ketuntasan belajar 93.67 %, dengan kategori Mahir. Dengan hasil belajar tersebut, dengan demikian terjadi peningkatan Hasil Belajar dari Siklus I ke Siklus II.

Hal tersebut menunjukkan peserta didik telah mencapai tingkat kemampuan yang diharapkan dalam model Project Based Learning. Oleh karena itu, memang penting bagi guru sebagai fasilitator dalam menerapkan model Project Based Learning untuk menciptakan suasana dan lingkungan kelas pembelajaran yang mendukung dan komunikatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih efektif dalam mengembangkan aktivitas belajar mereka serta meningkatkan hasil capaian pembelajaran mereka.

3. Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2

a. Perbandingan Tingkat Aktifitas Peserta Didik pada Siklus 1 dan Siklus 2.

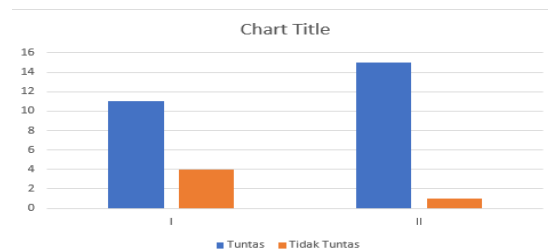
Dari hasil analisa data yang tampak pada hasil siklus 1 dan siklus 2, bahwa melalui penerapan model Project Based Learning dalam upaya meningkatkan Aktivitas peserta didik, mengalami peningkatan dalam tingkat ketuntasan. Dimana tingkat Aktivitas Peserta didik pada siklus 1 hanya mencapai 68.75 % dengan kategori layak, sedangkan tingkat Aktivitas peserta didik pada siklus 2 mengalami peningkatan yaitu mencapai 93.75 % dengan kategori Mahir.

Keterangan	Ya	Tidak	Rata-rata prosentase
Siklus 1	65,9	65,9	68.75 %
Siklus 2	84,1	77,3	93.75 %



b. Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus 1 dan Siklus 2.

Dari hasil analisa data yang tampak pada hasil siklus 1 dan siklus 2, bahwa melalui penerapan model Project Based Learning dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal tersebut ditunjukkan melalui adanya peningkatan dalam tingkat ketuntasan hasil belajar. Dimana tingkat rata-rata pada siklus 1 hanya mencapai 68.57 % dengan kategori layak, sedangkan rata-rata pada siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 24.22 % yaitu dengan prosentase 93.67 % dengan kategori mahir.



KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Penggunaan model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik pada Fase F di SMK Negeri 2 Palangka Raya pada tahun 2023/2024. Hasil peningkatan aktivitas belajar dapat dilihat dari masing-masing siklus, seperti pada Siklus I prosentase aktivitas belajar sebesar 65.62 % dengan kriteria layak, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi prosentase sebesar 93.75 % dengan kriteria Mahir. Dalam proses hasil belajar peserta didik yang dilakukan melalui Tes evaluasi pembelajaran diperoleh juga prosentase dari pelaksanaan Siklus I hanya dengan nilai rata-rata 76.31 dengan prosentase sebesar 68.75 %, dan dilaksanakan perbaikan ke Siklus II dengan nilai rata-rata 85.81 diperoleh prosentase sebesar 93.67 % dengan kriteria Mahir.

b. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, Sebelum menerapkan model pembelajaran Project Based Learning dengan berbantuan TTS Canca pada pokok bahasan tertentu, harus

dilihat karakteristik materinya benar-benar sesuai (mengutamakan penerapan konsep serta memiliki masalah yang otentik yang dapat diselesaikan); Sebelum menerapkan penelitian PTK sebaiknya peneliti benar-benar mengenal subyek yang akan diteliti dalam penelitian. Diperlukan kesiapan dari guru dalam mempersiapkan dan memfasilitasi peserta didik berupa Lembar Kerja Peserta Didik, bentuk game, bahan ajar dan tes pemahaman konsep peserta didik.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian sejenis ini bisa terus dikembangkan, antara lain dengan melakukan penelitian sejenis terhadap populasi lain ataupun variable yang lain.

DAFTAR REFERENSI

- Ifrianti, S., & Emilia, Y. 2018. Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iii Min 10 Bandar Lampung. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*; Vol 3, No 2 (2016): Terampil; 22-42 ; 2580-8915 ; 2355-1925. [Http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Terampil/Article/View/1186](http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Terampil/Article/View/1186)
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Prosiding Sesiomadika*; Vol 2 No 1c (2020) ; 2722-6379. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Mustofa, Sunyaruri S.2017. "Penggunaan Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sdn Songgokerto 01 Batu." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 5, no. 3.
- Tasya Nabillah, Agung Prasetyo Abadi. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685/1908>. *Prosiding Sesiomadika*; Vol 2 No 1c (2020) ; 2722-6379
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zulherman, Hapsari Gita Permata Puspita.2017.Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Basicedu*. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>. Vol 5 No 4 Tahun 2021. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Riono, R. , & Fauzi, F. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP DI SD BERBASIS APLIKASI CANVA. *Jurnal Cakrawala Pendas*.DOI: <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>.Vol 8 No 1 Tahun 2022. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/1921>
- Hafizh Abrar,dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video menggunakan Windows Movie Maker dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Halaqah*. DOI: 10.5281/zenodo.3361710. Vol 1 No 3. <https://zenodo.org/record/3361710>
- Cenderato,dkk.2022. Peran Guru Pendidikan Agama Katolik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 1 Serawai. *Vocat: Jurnal Pendidikan Katolik*. Vol 2 No 2. <http://www.stakatnpontianak.ac.id/index.php/vocat/article/view/104>

- Krisna,dkk.2022. Peran Guru Pendidikan Agama Katolik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IIS 1 Negeri 1 Serawai. Vocat: Jurnal Pendidikan Katolik. Vol 2 No 2. <http://www.stakatnpontianak.ac.id/index.php/vocat/article/view/104>
- Triwidiya Lestari.2021. Falsafah dan perkembangan kerangka konsep teknologi pembelajaran. <http://eprints.umsida.ac.id/8456/>
- Hasriadi.2022.Pemanfaatan Teknologi dalam membuat media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.Didaktika.Jurnal Kependidikan. Vol 11 No 1. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/121/89>
- Maski.2014.Kolaborasi Metode Ceramah, Diskusi dan Latihan pada Materi Perkembangan Teknologi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik.Pedagogia.Jurnal Pendidikan. Vol 3 No 1. <https://pedagogia.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1326/1500>
- Dwilinda Margaretha Maria.2020.Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning.Jurnal Ide Guru. Vol 5 No 1. <https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/110/146>
- Halimatuzzuhrotulaini Baiq. 2020. Meningkatkan kemampuan Berbicara dalam Diskusi dengan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah. BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. DOI: <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i1.286>. Vol 2 No 1. <https://jurnal.iainwpancor.ac.id/index.php/badaa/article/view/286/186>
- Supriyanto Anton.2018. Upaya Untuk Meningkatkan Keberanian Berpendapat Dan Prestasi Belajar Melalui Penerapan Model Dilema Moral Mata Pelajaran Ppkn. Bhineka Tunggal Ika. Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN. Vol 5 No 2. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/view/7903/pdf>
- Iqbal,dkk.2023. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara. DOI: <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.865>.Vol 4 No 2. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/865/723>
- Afriana, J. (2015). Project based learning (PjBL). Makalah untuk Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung