
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Agribisnis Tanaman Hias dengan Model Pembelajaran PjBL dan Pendekatan STEAM di SMK Negeri 3 Maluku Tenggara

Elisabeth Ruban; Nur Rahmah; Ida Fitria

SMK Negeri 3 Maluku Tenggara; Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar Sulawesi Selatan;
SMK Negeri 8 Takalar Sulawesi Selatan.
elisrubanvamuir@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Agribisnis Tanaman Hias melalui Pendekatan STEAM di kelas XI Kompetensi Keahlian Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura (ATPH) SMK Negeri 3 Maluku Tenggara, Kabupaten Maluku Tenggara, Propinsi Maluku. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI ATPH SMK Negeri 3 Maluku Tenggara sebanyak 9 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi dan penugasan berupa proyek setelah melakukan pembelajaran di setiap siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1). Nilai rata-rata hasil proyek peserta didik pada akhir siklus satu ialah 68,00 dengan kategori rendah, nilai rata-rata hasil proyek peserta didik pada siklus dua adalah 82,04 dengan kategori tinggi dan (2). Hasil belajar peserta didik kelas XI ATPH SMK Negeri 3 Maluku Tenggara Kabupaten Maluku Tenggara pada siklus satu ke siklus dua mengalami peningkatan prestasi belajar berupa hasil proyek mata pelajaran Agribisnis Tanaman Hias melalui pembelajaran dengan Pendekatan STEAM

Kata Kunci: Hasil Belajar; PjBL; Teknik

A. PENDAHULUAN

Hasil belajar Agribisnis Tanaman Hias yang rendah disebabkan karena guru kurang bervariasi menggunakan model/ pendekatan pembelajaran sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada guru juga menjadi penyebab sehingga siswa kurang aktif.

Kegiatan pembelajaran yang dipilih oleh guru apabila relevan dan mendukung aktivitas belajar akan membuat siswa belajar dengan lebih baik. Fokus pada siswa yang belajar (*student oriented*) merupakan hal yang penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru sebagai fasilitator yang membuat desain pembelajaran dan siswa merupakan subyek belajar yang tugasnya harus aktif dalam mengikuti pembelajaran

Suyatno menjelaskan bahwa tiga unsur yaitu pengajar, peserta didik dan realitas dunia harus dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Ketiga hal tersebut kurang dijadikan perhatian serius dalam melakukan praktik nyata yang terjadi selama ini [1]. Kegiatan yang selama ini dinikmati oleh

guru ialah berupa siswa diajar, materi pembelajaran disiapkan, materi dengan metode ceramah dijelaskan dan tanya jawab kemudian soal latihan diberikan lalu siswa mengerjakan. Guru merasa aman dengan hal tersebut dimana mereka merasa penjelasannya sudah bisa diterima siswa ketika tidak ada pertanyaan yang diajukan lagi. Berbagai mata pelajaran yang ada dalam kurikulum sekolah telah banyak diketahui siswa melalui pengetahuan yang diajarkan tetapi siswa masih bingung bagaimana cara mengimplementasikannya dalam kehidupan nyata sesuai pernyataan.

siswa terhadap mata pelajaran Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura merupakan salah satu penyebab kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Proses belajar mengajar diterapkan guru untuk dicari solusinya dengan cara pembelajaran kooperatif yang mengedepankan kerjasama dan kolaborasi antar siswa. Melalui Model PjBL (Project Based Learning) dengan Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) merupakan salah satu pendekatan dalam model pembelajaran kooperatif. mengajarkan dan memotivasi siswa dalam metode ini[2]–[4].

Metode. Siswa yang belum memahami materi mendapat bantuan lebih efektif untuk memahaminya dan bagi tutor merupakan kesempatan untuk mengembangkan diri merupakan kelebihan ganda dari pembelajaran ini. Murid membantu belajar murid lainnya dengan tingkat kelas yang sama adalah pengertian dari tutor sebaya, menurut Susilowati Pengajaran materi kepada teman-temannya yang belum paham sehingga memenuhi ketuntasan belajar semuanya merupakan cara dari metode pembelajaran tutor sebaya untuk mengeksplor kemampuan siswa yang memiliki daya serap tinggi. Diharapkan dengan adanya tutor sebaya, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi[5].

Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura SMK Negeri 3 Maluku Tenggara selama ini menjalani proses belajar tersebut sehingga tidak memberikan hasil yang maksimal karena pada kenyataannya siswa kurang memahami materi dan konsep yang diterangkan oleh guru. Kurangnya motivasi siswa dalam mendalami materi dan praktik, pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat dan relevan dengan materi dan perkembangan siswa merupakan hal-hal yang menjadi penyebabnya. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendapatkan pengaruh pendekatan STEAM (*Science, technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Agribisnis Tanaman Hias di SMK Negeri 3 Maluku Tenggara dengan berdasar pada data yang dihimpun di lapangan.

B. METODE PENELITIAN

SMK Negeri 3 Maluku Tenggara merupakan tempat peneliti melakukan penelitian yaitu sebagai tempat peneliti mengajar. Tanggal 26 Agustus hingga 7 Oktober 2021 adalah waktu penelitian. Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura dengan jumlah 9 siswa adalah subjek penelitian. SMK Negeri 3 Maluku Tenggara merupakan sekolah dan kelas tempat peneliti melaksanakan tugas mengajar sehari-hari sehingga menjadi alasan pemilihan tempat dan subjek penelitian.

Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bersifat praktis dan menyangkut kegiatan yang menjadi praktik guru dalam melakukan pembelajaran tugas mengajarnya itu merupakan alasan pemilihan penelitian tindakan kelas. Melakukan perancangan penelitian oleh guru di dalam mata pelajaran di kelasnya, secara kolaboratif dan partisipatif melaksanakan dan merefleksikan penelitian tindakannya dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru sebagai guru profesional maka peningkatan hasil belajar siswa dapat dilakukan disinilah pengertian dari penelitian tindakan kelas (PTK)[6], [7].

Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura kurang bersemangat untuk memperoleh ilmu yang akhirnya berdampak pada nilai yang buruk dengan nilai rata – rata kelas 54. Proses pembelajaran pada semester 1 seperti inilah permasalahan yang terjadi selama ini. Hingga semester 2 permasalahan seperti ini masih berlanjut dimana di proses awal yang menunjukkan hasil ulangan harian pertama diperoleh nilai rerata di dalam kelas tersebut ialah 44 dan nilai rerata dari empat siswa ialah berupa nilai di atas 77.

Teknik observasi dan penugasan berupa proyek setelah melakukan pembelajaran di setiap siklus merupakan cara pengumpulan data yang dilakukan. Setelah melihat permasalahan tersebut dilakukan perencanaan tindakan. Angket dibuat peneliti tentang alasan siswa kurang memahami pelajaran Agribisnis Tanaman Hias tersebut. Berdasarkan angket dapat diketahui bahwa siswa kurang memahami materi yang disampaikan di proses pembelajaran. Tugas guru adalah mencari pendekatan pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut. Pendekatan yang tepat disini ialah pendekatan STEAM (*Science, technology, Engineering, Arts, and Mathematics*).

Setelah metode pengajaran terpilih, guru sebagai peneliti membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran PjBL terintegrasi STEAM menyusun lembar observasi agar untuk mengamati kondisi pembelajaran, menyusun materi menarik yang akan disajikan kepada siswa, menyusun lembar kerja sebagai bahan diskusi, menyiapkan instrumen evaluasi pembelajaran berupa lembar evaluasi siswa berupa presentasi produk.

Pembelajaran Berbasis Proyek PjBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek /kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Tindakan refleksi dikaji tindakan secara menyeluruh yang telah dilakukan oleh peneliti. Penyempurnaan tindakan berikutnya berupa pengevaluasian data yang telah terkumpul. Pengkajian ulang untuk siklus berikutnya dilakukan dan jika permasalahan siswa ini masih juga belum tuntas. Perencanaan berulang, pelaksanaan berulang, pengamatan berulang dan refleksi berulang hingga permasalahan dapat teratasi merupakan proses pengkajian secara berulang. Ketuntasan hasil belajar dimana

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Metode tutor sebaya ialah metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Metode tutor sebaya dalam pembelajaran ini menggunakan langkah- langkah pelaksanaan dengan cara sebagai berikut (1) alumni yang berpengalaman di bidang wirausaha merupakan syarat pemilihan tutor, (2) siswa dibagi dua kelompok berdasarkan tingkat kecerdasan siswa (pandai dan sedang), (3) presentasi berhubungan dengan materi yang diberikan oleh tutor, (4) selama proses pembelajaran berlangsung guru mengisi lembar observasi, dan (5) evaluasi belajar dilaksanakan secara per kelompok.

Pemilihan tutor adalah langkah awal dari metode tutor sebaya. Pada bulan Agustus sampai Oktober 2021 disiapkan pemilihan tutor mulai dari perencanaan tindakan yang dilakukan. Penentuan tutor dilakukan peneliti untuk observasi awal. Kemampuan alumni menjadi wirausaha adalah dasar dari pemilihan tutor. Perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan atau pengumpulan data merupakan komponen dari tiga pertemuan yang akan peneliti lakukan.

Pembagian dua kelompok berdasarkan tingkat kecerdasannya di pertemuan pertama merupakan penerapan untuk langkah yang kedua dalam metode tutor sebaya. Tanggal 27 Agustus 2021 merupakan pertemuan pertama pada siklus pertama. Metode tutor sebaya disampaikan oleh guru sebagai peneliti kepada siswa tentang metode yang akan dilaksanakan selama bulan Agustus – Oktober 2021 pada pertemuan pertama ini. Pembagian dua kelompok secara heterogen dengan rincian tiap kelompok berjumlah lima orang dijelaskan oleh guru di depan kelas. Hal ini dikarenakan jumlah siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura SMK Negeri 3 Maluku Tenggara adalah 9 siswa.

Anggota kelompok dibagi oleh guru sebagai peneliti dan materi serta lembar kerja juga dibagikan pada masing – masing kelompok adalah yang dilakukan di kegiatan pertemuan pertama. Jurnal penyesuaian adalah materi yang diberikan di pertemuan pertama. Penjelasan singkat tentang materi jurnal penyesuaian dilakukan oleh tutor sebaya lalu diberi kesempatan untuk bertanya materi yang belum dimengerti. Apabila telah paham dan sanggup menjadi tutor untuk adik-adik almaternya maka tutor teman sebaya telah dinyatakan siap untuk memberi pembelajaran. Rencana

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan analisis yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IX UPT SMPN 3 Binamu yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 64,82 menjadi 77,85 pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Suyatno and B. Nurgiyantoro, "Menjelajah pembelajaran inovatif," *Masmedia Buana Pustaka. Sidoarjo*, 2009.
- [2] I. Nurhikmayati, "Implementasi STEAM dalam Pembelajaran Matematika," *J. Didact. Math.*, vol. 1, no. 2, pp. 41–50, 2019.
- [3] S. Zubaidah, "STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics): Pembelajaran untuk memberdayakan keterampilan abad ke-21," in *Seminar Nasional Matematika Dan Sains, September*, 2019, pp. 1–18.
- [4] N. Sa'ida, "Implementasi Model Pembelajaran STEAM pada Pembelajaran Daring," *J. Rev. Pendidik. Dasar J. Kaji. Pendidik. Dan Has. Penelit.*, vol. 7, no. 2, pp. 123–128, 2021.
- [5] S. Susilowati, S. Sajidan, and M. Ramli, "Analisis keterampilan berpikir kritis siswa madrasah aliyah negeri di Kabupaten Magetan," in *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*, 2017, pp. 223–231.
- [6] S. Slameto, "Implementasi Penelitian Tindakan Kelas," *Sch. J. Pendidik. Dan Kebud.*, vol. 5, no. 3, pp. 47–58, 2015.
- [7] S. Arikunto, "Penelitian tindakan kelas," 2012.