

MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN DASAR-DASAR PEMASARAN KELAS X BD-1 MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) DENGAN METODE DISKUSI DAN PRESENTASI

MEASURE DANA RISSANDHI

SMK Ketintang Surabaya

Abstrak: Guru dalam merancang pembelajaran selain memilih metode dan model pembelajaran yang tepat, juga harus memilih atau membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan Metode Diskusi dan Presentasi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Best practice* ini dilaksanakan di SMK Ketintang Surabaya dengan subjek tindakan siswa kelas X BD-1. Tindakan dilakukan selama dua kali pertemuan, pada pertemuan pertama dan kedua masing-masing berlangsung selama 2 x 45 menit. *Best practice* ini dilakukan kolaboratif antara penulis, siswa, dan guru mata pelajaran produktif kompetensi keahlian Bisnis Digital (BD). Pendekatan yang dilakukan menggunakan *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK). Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan metode Diskusi dan Presentasi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Dasar-dasar Pemasaran kelas X BD-1 SMK Ketintang Surabaya.

.Kata Kunci: Keaktifan belajar, *Project Based Learning* (PjBL), TPACK

PENDAHULUAN

Kegiatan Belajar Mengajar adalah proses penyampaian ilmu atau transformasi ilmu yang dilakukan oleh tenaga pendidik dan peserta didik. Proses tersebut dapat dilakukan secara formal ataupun nonformal, disesuaikan dengan kondisi dan keadaan yang ada. Dalam pelaksanaannya di sekolah formal juga terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara Guru dan

Siswa dalam satuan pembelajaran. Guru memegang peran yang sangat vital dalam proses pembelajaran, menjadi salah satu elemen yang tak tergantikan. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Sebagai pengatur dalam proses belajar mengajar, guru memiliki kewenangan untuk mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu

dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat merancang suatu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Pada setiap kegiatan belajar mengajar, pasti harus ada tujuan pembelajaran yang harus dicapai, meski begitu tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor mulai dari guru, siswa, sumber ajar, media ajar ruang belajar, metode dan model pembelajaran. Terkait dengan peran guru dalam proses pembelajaran, Gage dan Berliner dalam Suyono dan Hariyanto (2014) menyebutkan bahwa terdapat tiga fungsi utama guru dalam pembelajaran, yaitu sebagai perencana (*planner*), pelaksana dan pengelola (*organizer*) serta penilai (*evaluator*). Guru menjadi faktor yang paling berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran karena guru harus bisa merancang pembelajaran mulai dari menentukan metode dan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan, memilih media ajar yang menarik, memanfaatkan teknologi saat ini sehingga dapat

menumbuhkan minat belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini tentunya sesuai dengan UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dimana tujuan dari proses tersebut adalah untuk mengembangkan potensi siswa sehingga mereka menjadi individu yang beriman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu faktor yang akan dibahas selanjutnya yaitu proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, penulis mengangkat masalah pada proses pembelajaran, hal ini dikarenakan terjadi proses transformasi informasi serta pengetahuan dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Fokus pembelajaran tidak hanya pada memberikan siswa sejumlah materi untuk dihafalkan, tetapi lebih pada

untuk membantu siswa menerapkan dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh sebagai alat untuk memahami dan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat di sekitarnya, serta diharapkan dapat menjadi bekal mereka untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, atau bekerja sesuai kompetensi yang dimiliki karena pada objek pada penelitian ini adalah siswa SMK. Akan tetapi, pendidikan saat ini masih hanya menekankan pada aspek pengetahuan di dalam proses belajar mengajar atau hafalan saja dan tidak sedikit siswa yang kesulitan dalam mengikuti materi pada mata pelajaran karena metode pembelajaran yang dipilih guru kurang tepat sehingga mempengaruhi minat belajar siswa. Siswa yang hanya menjadi objek pembelajaran (*teacher centered*), kurang mendorong potensi siswa, kurang merangsang siswa untuk belajar mandiri, evaluasi hanya materi yang diajarkan, prestasi siswa masih kurang optimal dan pola interaksi searah. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan potensi siswa sehingga pembelajaran tersebut menjadi benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa. Selain itu proses pembelajaran

dapat difokuskan atau berpusat ke siswa. (*student centered*).

Pembelajaran yang berpusat ke siswa juga dipengaruhi oleh minat belajar siswa. Minat belajar adalah kondisi seseorang dari aspek psikologis yang menunjukkan respon seperti gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman atau mempraktikkan. Minat belajar menurut Syah *dalam* Sardini, Buwono, dan Parijo (2013) mengatakan bahwa minat belajar adalah ketertarikan dan kecenderungan yang tetap yang dimiliki oleh siswa untuk memperhatikan dan terlibat dalam aktivitas belajar karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal yang ia pelajari. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut (Slameto *dalam* Sardini, Buwono, dan Parijo, 2013).

Pada proses pembelajaran, minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh metode dan model pembelajaran. Guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, memiliki peran yang penting untuk memilih atau menentukan metode

dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan siswa di jaman sekarang dan tidak membosankan. Metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran.

Guru dalam merancang pembelajaran selain memilih metode dan model pembelajaran yang tepat, juga harus memilih atau berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran, menurut Skinner dalam Sadiman, Rahardjo, dan Haryono (1993) menyatakan bahwa salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran. Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang tepat juga termasuk unsur penting yang harus dirancang oleh Guru. Pada jaman sekarang, teknologi sudah menjadi bagian yang cukup penting bagi dunia pendidikan, adanya perangkat komputer baik secara *desktop* atau *mobile*, jaringan internet, dan aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran semakin berkembang dan dapat diakses oleh khalayak banyak. Dalam hal ini guru dapat menerapkan konsep *Technological Pedagogical And*

Content Knowledge (TPACK) untuk mengembangkan desain pembelajaran.

Pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) adalah ilmu yang berkaitan dengan penggunaan atau pemanfaatan teknologi yang tepat guna dalam pengajaran yang tepat selama proses transfer pengetahuan atau konten yang benar. Dengan penggabungan ini dengan harapan dapat menjadi acuan bagi guru untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan dalam merancang pembelajaran. Melalui pendekatan TPACK, guru mampu menguasai dan memadukan kompetensi pedagogik, pengetahuan, dan teknologi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, inovatif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mendidik dapat tercapai melalui pengembangan maksimal kompetensi guru.

Kompetensi guru dalam melakukan merancang pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, merupakan langkah yang harus dilakukan oleh seorang pengajar. Seorang guru juga diharuskan mampu dalam mengoperasikan teknologi informasi. Teknologi

merupakan peralatan modern yang dapat digunakan untuk mempermudah pekerjaan. Teknologi di dalam dunia pendidikan bagi seorang guru ialah pengoperasian komputer atau laptop, dan penggunaan media digital. Penguasaan teknologi merupakan keharusan bagi seorang guru. Koehler dan Mishra (2009:62) menjelaskan bahwa *the development of TPACK by teachers is critical to effective teaching with technology*. Selaras dengan hal tersebut TPACK yakni pengintegrasian antara teknologi, pedagogi, pengetahuan guru tentang isi/ materi pembelajaran. TPACK menurut Cox dan Graham, (2009) ialah pengetahuan guru tentang cara memfasilitasi siswa dalam pembelajaran melalui pendekatan pedagogik dan teknologi. TPACK dalam dunia pendidikan merupakan kerangka kerja dalam mendesain model pembelajaran dengan mengintegrasikan tiga aspek utama yakni teknologi, pedagogik dan content (Hidayati, Setyosari, & Soepriyanto, 2018).

Pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dapat diterapkan menggunakan beberapa model dan

metode pembelajaran antara lain model PjBL (*Project Based Learning*) dan Metode Pembelajaran Diskusi dan Presentasi. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju, model ini melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, PjBL bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek. PjBL adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Tujuan penggunaan model *Project Based Learning* adalah mengajarkan siswa untuk dapat bekerja secara kolaboratif dalam memecahkan masalah serta menghasilkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini guru hanya berfungsi sebagai fasilitator saja, karena pembelajaran yang bersifat ceramah (*teacher centered*) diyakini kurang memberikan dampak yang berarti bagi siswa. Menurut Silberman dalam Nurul'Azizah dan Wardani (2019) menyatakan pembelajaran yang menggunakan gaya ceramah, siswa kurang menaruh perhatiannya selama 40% dari seluruh waktu pembelajaran,

oleh karena itu guru harus melakukan berbagai upaya agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik.

Diskusi pada dasar adalah tukar menukar informasi, pendapat, dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih teliti tentang sesuatu. Menurut Nana Sudjana *dalam* Devania, R., dkk. (2023;1) untuk mempersiapkan dan merampungkan keputusan bersama. Dalam pelaksanaannya, diskusi dilakukan oleh 2 orang atau lebih yang berintegrasi secara verbal mengenai tujuan, mempertahankan pendapat, atau pemecahan suatu masalah.

Metode diskusi dapat diterapkan di dalam pembelajaran, menurut Soetomo *dalam* Katiran (2017), metode diskusi merupakan suatu metode pengajaran yang mana guru memberikan suatu persoalan (masalah) kepada murid, dan para murid diberikan kesempatan secara bersama-sama untuk memecahkan masalah itu dengan teman-temannya. Tujuan Guru dalam menggunakan metode diskusi antara lain:

1. Melatih siswa untuk berani memberikan pandangan secara

bebas mengenai suatu permasalahan.

2. Melatih siswa berpikir sendiri, tidak hanya menerima pesan atau materi dari guru.
3. Menumbuhkan rasa toleran, memberi kesempatan dan menghargai pendapat orang lain.
4. Melatih siswa untuk menggunakan pengetahuan yang dimilikinya.

Dari pembahasan di atas, penulis akan menerapkan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) secara berkelompok dengan metode diskusi dan presentasi pada kegiatan pembelajaran Dasar-dasar Pemasaran di kelas X BD-1 SMK Ketintang Surabaya dengan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang berbasis web, dengan sarana laptop dan *smartphone*, serta jaringan internet. Mulai dari materi, video ajar, proyek dan evaluasi pengetahuan serta refleksi dapat diakses menggunakan aplikasi scanner pada *smartphone* dan *Quick Response (QR) code*.

Dengan menggunakan metode, model, dan media pembelajaran diatas, harapannya siswa akan termotivasi apabila rangkaian pembelajaran dan penyelesaian proyek menggunakan perangkat dan media yang sudah

menjadi bagian dari kehidupan siswa sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara berkelompok. Selain keaktifan, siswa juga diharapkan bisa meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis untuk menuntaskan proyek dalam pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka masalah yang akan diangkat dalam best practice ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) dengan metode diskusi dan presentasi pada kegiatan pembelajaran Dasar-dasar Pemasaran di kelas X BD-1 SMK Ketintang Surabaya?
2. Apakah penerapan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) dengan metode diskusi dan presentasi mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa X BD-1 SMK Ketintang Surabaya?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode praktik terbaik di SMK

Ketintang Surabaya. Praktik terbaik merujuk pada pendekatan yang paling efisien dan efektif dalam menyelesaikan tugas. Dalam konteks pendidikan, praktik terbaik merupakan salah satu jenis Karya Tulis Ilmiah (KTI) yang disusun oleh pendidik dan tenaga kependidikan untuk meningkatkan profesionalisme mereka. Praktik terbaik mencerminkan kisah sukses dan inovasi dari para pendidik dalam menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas layanan pendidikan di sekolah untuk mencapai prestasi yang diharapkan. Masalah yang muncul di lapangan diselesaikan dengan cara yang taktis dan praktis. Bagi guru, hal ini bisa terkait dengan penggunaan media pembelajaran, strategi pembelajaran, atau model pembelajaran inovatif. Sedangkan bagi kepala sekolah, hal ini mencakup penyelenggaraan program pelatihan, workshop, formulasi kebijakan, serta peningkatan fasilitas dan infrastruktur.

Best practice atau praktik terbaik merupakan pengalaman terbaik atau cerita sukses yang disusun oleh pendidik dan staf kependidikan (guru, kepala sekolah, atau pengawas) untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan tugas mereka di lapangan

dengan cara yang kreatif, inovatif, dan praktis, yang memiliki nilai kebaruan yang berdampak pada peningkatan mutu layanan pendidikan yang mereka berikan. Dalam penulisan *best practice*, terdapat ciri-ciri yang harus terpenuhi, yaitu kemampuan untuk mengembangkan cara baru dan inovatif dalam memecahkan masalah dalam pendidikan, terutama dalam pembelajaran, menghasilkan perubahan yang luar biasa baik secara kualitatif maupun kuantitatif, mampu mengatasi masalah secara berkelanjutan dengan dampak dan manfaat yang berkelanjutan, menjadi model dan sumber inspirasi bagi rekan sejawat, guru/kepala sekolah lain, dan pembuat kebijakan, serta metode yang digunakan bersifat ekonomis dan efisien.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran PjBL dan Metode Diskusi Presentasi

Tujuan dan Sasaran

Tujuan pelaksanaan *best practice* ini adalah untuk mendeskripsikan *best practice* penulis dalam menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan metode diskusi dan presentasi pada kegiatan pembelajaran Dasar-dasar

Pemasaran materi Teknologi di Dunia Pemasaran. Sasaran pelaksanaan *best practice* ini adalah peserta didik kelas X BD-1 di SMK Ketintang Surabaya.

Materi Pembelajaran

Bahan yang digunakan dalam *best practice* pembelajaran ini adalah materi Dasar-dasar Pemasaran kelas X semester ganjil Elemen 2. Fase E Perkembangan Teknologi Dan Isu-Isu Terkini Terkait Dunia Pemasaran pada pokok bahasan Teknologi di Dunia Pemasaran.

Pemilihan metode, model, dan model pembelajaran

metode yang digunakan dalam pelaksanaan *best practice* ini adalah metode diskusi dan presentasi, model pembelajaran PjBL, dan pemilihan dan pembuatan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran Dasar-dasar Pemasaran.

Di bawah ini disajikan langkah-langkah implementasi *best practice* yang telah dilakukan oleh penulis:

a. Pemilihan Metode Pembelajaran

- 1) Strategi guru dalam hal pemilihan metode pembelajaran adalah dengan cara memahami karakteristik siswa dan materi. Di sini Guru memilih metode pembelajaran yang akan

digunakan adalah Ceramah, Video Ajar, Proyek, Diskusi Kelompok, Presentasi dan Tanya-Jawab.

- 2) Dalam proses pemilihan metode ini, hal pertama yang dilakukan guru adalah mempelajari apa saja model-model dalam pembelajaran, lalu menganalisis kemampuan dasar dan kebiasaan siswa untuk memahami karakteristik mereka. Berikutnya mengidentifikasi karakteristik materi dengan cara memeriksa isi materi pembelajaran yang terdapat dalam buku teks.
- 3) Sumber daya yang dibutuhkan untuk memilih metode ini antara lain pemahaman/kompetensi Guru akan metode pembelajaran serta guru memahami isi materi pembelajaran.

b. Pemilihan Model Pembelajaran

- 1) Guru menggunakan strategi dalam memilih model pembelajaran PjBL dengan mempertimbangkan ciri-ciri siswa dan materi pelajaran.
- 2) Guru melakukan pemilihan model pembelajaran dengan Langkah - langkah yang terstruktur. Pertama, guru

mempelajari berbagai model pembelajaran yang tersedia. Kemudian, guru memahami karakteristik siswa dengan memperhatikan kemampuan dasar dan kebiasaan belajar mereka. Setelah itu, guru meneliti karakteristik materi dengan memeriksa isi materi pembelajaran yang terdapat dalam buku teks.

- 3) Beberapa sumber daya yang diperlukan dalam proses pemilihan model ini antara lain pemahaman atau kompetensi guru akan model pembelajaran PjBL serta pemahaman guru akan isi materi pembelajaran.

c. Pemilihan Media Pembelajaran

- 1) Guru menggunakan strategi dalam memilih media pembelajaran dengan memilih media yang dianggap sesuai dan tepat dengan materi pelajaran juga sesuai karakteristik siswa, selain itu guru juga bisa memilih media pembelajaran yang dikuasainya baik dalam pembuatan dan juga pengoprasian. Disini guru memilih media pembelajaran berbasis digital yaitu aplikasi

presentasi menggunakan Ms. Powerpoint, bahan yang berbentuk buku digital (.pdf) dan video ajar dengan format mp.4. Guru juga menggunakan media lain yaitu LKPD proyek, tes pengetahuan yang berbasis web (Google Form) dengan akses QRCode yang dapat diakses oleh siswa menggunakan smartphone masing-masing dengan jaringan internet. Dalam mengerjakan proyek siswa menggunakan aplikasi desain berbasis web yaitu Canva dan untuk memeriksa keaslian teks yang digunakan untuk caption postingan yakni plagiarismdetector.net. Hasil desain konten marketing dan copywriting yang dibuat oleh siswa diposting pada media sosial yakni Instagram yang memiliki fitur carousel yaitu fitur 1 postingan bisa lebih dari 1 konten.

- 2) Proses pembuatan media dimulai dengan memahami materi yang akan dijadikan media, diikuti dengan perancangan LKPD, proyek, dan evaluasi pengetahuan menggunakan

Google Form oleh guru. Selain itu guru juga membuat video ajar mengenai tutorial membuat konten marketing dengan teknik softselling menggunakan canva yang diupload ke Youtube agar bisa diakses siswa kapan dan di mana saja.

- 3) Sumber daya yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran ini termasuk pengetahuan guru dalam penggunaan Google Form, Youtube, Canva, dan alat seperti komputer, pointer, proyektor, maupun jaringan internet.

d. Meningkatkan Motivasi Siswa

- 1) Guru menggunakan strategi untuk meningkatkan motivasi siswa dengan merancang pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan siswa. Dalam hal ini guru mengembangkan modul ajar dengan bentuk kegiatan yang menjadikan siswa sebagai pusat.
- 2) Proses pengembangan modul ajar yang berpusat pada siswa, guru menentukan kegiatan yang akan harus dilakukan dalam pembelajaran sehingga siswa

dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

- 3) Sumber daya yang diperlukan dalam pemilihan metode ini antara lain pemahaman atau kompetensi guru akan pembuatan modul ajar dan merancang kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran yang dilaluinya. Selain itu Guru juga mempersiapkan peralatan antara lain seperti proyektor, internet, bahan ajar, smartphone dan laptop yang digunakan oleh Guru dan Siswa.

Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Selanjutnya disusun perangkat pembelajaran meliputi modul ajar, bahan ajar, dan instrumen penilaian. Modul ajar disusun dengan mengintegrasikan kegiatan literasi, penguatan pendidikan karakter (PPK) NKRI Go (Nasionalis, Kemandirian, Religiusitas, Integritas dan Gotong Royong), dan kecakapan abad 21 *Critical Thinking, Collaboration, Creativity* dan *Communication*.

Merencanakan Kegiatan Pembelajaran

Dalam merencanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran, pengembangan desain pembelajaran dilakukan dengan membuat rincian kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan harapan. Dibawah ini adalah langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan dan dikembangkan berdasarkan model pembelajaran PjBL dan metode diskusi presentasi.

a) Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru mengucapkan salam.
- 2) Guru mengondisikan kelas dan menginstruksikan doa.
- 3) Guru memeriksa daftar kehadiran siswa.
- 4) Guru menanyakan tentang pembelajaran sebelumnya.
- 5) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 6) Guru memberi motivasi dengan membimbing siswa memahami manfaat Teknologi Digital di Dunia Pemasaran.

b) Kegiatan Inti (65 menit)

- 1) Menentukan pertanyaan dasar.
 - (a) Siswa dikelompokkan secara heterogen
 - (b) Siswa menyimak Video Softselling

- (c) Siswa bersama Guru melakukan tanya jawab terkait video ajar yang ditayangkan.
 - (d) Siswa diberi kesempatan menanggapi
- 2) Membuat desain proyek
- (a) Siswa diberikan akses tugas project berupa *QR Code*.
 - (b) Siswa menyimak video pembuatan konten marketing softselling.
 - (c) Siswa menyimak petunjuk teknis yang meliputi :
 - (1) Memahami produk yang ditawarkan dan kebutuhan calon konsumen.
 - (2) Menggunakan jenis konten product knowledge dan infografik.
 - (3) Waktu yang dibutuhkan untuk membuat konten marketing.
 - (d) Siswa mempersiapkan laptop dan smartphone.
 - (e) Siswa melakukan kegiatan mandiri sesuai juknis.
- 3) Penjadwalan
- Guru mengumumkan kepada siswa bahwa proyek harus selesai dalam waktu yang tersedia, baik untuk desain, copywriting, posting di Instagram dan submit tugas.
- 4) Memonitor kemajuan proyek
- (a) Siswa mengerjakan project sesuai juknis.
 - (b) Guru berkeliling dan memonitoring kegiatan siswa dan membimbing siswa jika terdapat kesulitan.
 - (c) Siswa melaporkan hasil proyek.
- 5) Penilaian hasil
- (a) Guru melihat hasil pekerjaan siswa apakah telah selesai.
 - (b) Siswa mempersiapkan presentasi.
 - (c) Guru menilai konten marketing yang dibuat oleh siswa.
- 6) Evaluasi pengalaman
- (a) Guru membimbing siswa untuk presentasi.
 - (b) Siswa dari kelompok lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan.
 - (c) Guru memberikan apresiasi.
 - (d) Siswa menyimpulkan tentang hasil pembelajaran.
 - (e) Guru membagikan evaluasi tes pengetahuan untuk dikerjakan oleh siswa.
- c) Kegiatan Penutup (5 menit)

- 1) Guru memberikan kesimpulan dari hasil pembelajaran.
- 2) Guru memberikan gambaran tentang pembelajaran selanjutnya.
- 3) Guru meminta siswa untuk mengisi Gform refleksi terhadap hasil pembelajaran.
- 4) Doa bersama dipimpin oleh perangkat kelas.
- 5) Apresiasi dan Salam

Waktu dan Tempat Kegiatan

Best Practice ini dilaksanakan pada semester gasal di kelas X BD-1 SMK Ketintang Surabaya

Hasil Treatment dan Dampaknya

Hasil Treatment

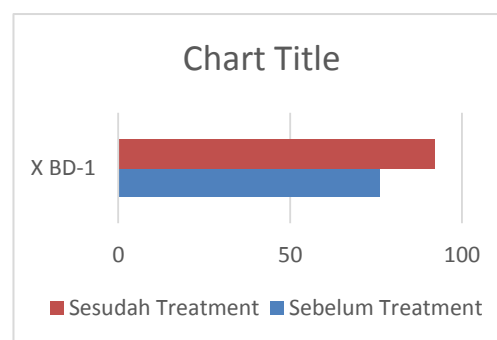
Hasil dari aksi yang dilakukan nampak sangat efektif karena memudahkan siswa menerima pembelajaran dan siswa terlihat lebih aktif, inisiatif, kreatif dan kritis. Bagi Guru saat mengajar lebih memudahkan administrasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Respon siswa dalam pembelajaran ini sangat antusias. Siswa dapat menyatakan pembelajaran ini lewat kegiatan refleksi pada akhir pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran menjadi tolak ukur Guru di dalam kegiatan pembelajaran yang inovatif dan tidak membosankan.

Tabel 1. Kenaikan Nilai Rata-Rata Mata Pelajaran Dasar-dasar Pemasaran

	Sebelum	Sesudah	
XI BD-1	76%	92%	16%

Untuk penjelasan dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik 1. Kenaikan Nilai Rata-rata



Grafik di atas menunjukkan bahwa setelah digunakannya model pembelajaran PjBL dan metode pembelajaran diskusi presentasi pada kegiatan pembelajaran Dasar-dasar Pemasaran mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa, dengan kata lain dapat diterapkan sebagai treatment yang mampu:

- a. Meningkatkan daya pikir kritis dan kreatif siswa
- b. Meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa dalam mempelajari teknologi yang

dapat dimanfaatkan di dunia pemasaran.

- c. Meningkatkan kecakapan motorik siswa dalam mempraktikkan dan menggunakan peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
- d. Menerapkan pembelajaran yang menyenangkan.

Dampak

Pemilihan pembelajaran model PjBL dan pemanfaatan media pembelajaran yang menggunakan TPACK membuat siswa lebih antusias dan tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Selain itu pemanfaatan media konkrit yaitu bahan dan video ajar, proyek serta evaluasi pengetahuan yang dibuat oleh Guru dapat memudahkan siswa dalam mendesain konten marketing dengan teknik softselling dengan menggunakan aplikasi canva, merangkaikan kata-kata untuk copywriting menggunakan plagiarism detector.

Kendala yang Dihadapi dan Solusi

Kendala-kendala yang dihadapi pada penerapan *best practice* model pembelajaran ini antara lain:

- a. Guru harus merancang pembelajaran lebih dalam dengan

memperhatikan kebutuhan pembelajaran dan unsur TPACK.

- b. Guru harus menguasai penggunaan sarana TIK.
- c. Guru harus menyiapkan media dan sarana pembelajaran lebih kompleks.
- d. Kemampuan siswa dalam penggunaan peralatan TIK tidak merata.

Solusi yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi kendala tersebut adalah:

- a. Guru harus mengkolaborasikan sarana TIK dengan kebutuhan pembelajaran.
- b. Guru harus mempelajari perkembangan TIK.
- c. Guru mempersiapkan media pembelajaran lebih banyak dibandingkan dengan metode konvensional serta berkordinasi dengan penanggungjawab sarana prasarana sekolah.
- d. Guru melakukan pendampingan bagi siswa yang kecakapannya kurang dalam penggunaan peralatan TIK.

Rencana Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil pelaksanaan *best practice* tersebut, maka rencana tindak lanjut dari hasil kegiatan ini adalah:

1. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, guru perlu menerapkan model dan metode pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran.
2. Model dan metode ini dapat diterapkan untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran produktif program keahlian Bisnis Digital mulai dari kelas X sampai dengan kelas XII.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pemberian treatment yang telah dilakukan pada kegiatan pembelajaran Dasar-dasar Pemasaran di kelas X BD-1 SMK Ketintang Surabaya terlihat:

1. Keaktifan belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Dasar-dasar Pemasaran terlihat semakin antusias dan semangat ketika mengerjakan proyek desain konten marketing dan menyusun copywriting sebagai caption postingan di Instagram.
2. Kecakapan keterampilan siswa kelas XI MLPB-1 juga mengalami peningkatan dalam mengoperasikan laptop dan smartphone.
3. Siswa menjadi lebih kritis dalam menyusun bahan presentasi dan memiliki dasar pengetahuan saat mendesain konten marketing.

Dari hasil treatment di atas, maka kesimpulan dari pelaksanaan *best practice* ini adalah penerapan model pembelajaran PjBL dan metode diskusi presentasi mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas X BD-1 SMK Ketintang Surabaya.

Berkaitan dengan simpulan di atas, maka saran dari pelaksanaan *best practice* ini adalah sebagai berikut:

1. Guru produktif Bisnis Digital hendaknya berani untuk menerapkan berbagai model pembelajaran inovatif yang mampu mengeksplorasi kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran produktif Bisnis Digital untuk menumbuhkan minat dan kreatifitas belajar siswanya.
2. Guru hendaknya selalu mengikuti perkembangan teknologi pendidikan (komputerisasi dan digitalisasi) yang terkait dengan mata pelajaran yang diampunya dan dapat memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Guru perlu sering mengadakan pendekatan personal kepada siswa untuk membantunya mengatasi kesulitan belajar yang dialaminya agar masalah tersebut cepat terselesaikan.
4. Siswa hendaknya mampu memanfaatkan kegiatan diskusi kelompok untuk membentuk karakter yang nasionalis, mandiri, religius, integritas dan gotong royong.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cox, S., & Graham, C. R. (2009). Using an elaborated model of the TPACK framework to analyze and depict teacher knowledge. *TechTrends*, 53(5), 60-69.
- Hidayati, N., Setyosari, P., & Soepriyanto, Y. (2018). Kompetensi technological pedagogical content knowledge (TPACK) guru SOSHUM setingkat SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 291-298.
- Katiran, K. (2017). Pengaruh Penerapan Metode Diskusi Dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa SDN Pudak Wetan Kecamatan Pudak Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 11(1), 12-25.
- Koehler, M., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Nurul'Azizah, A., & Wardani, N. S. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Siswa Kelas V SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 2(1), 194-204.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., & Haryono, A. (1993). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan*. Jakarta: Grafindo Pers.
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV: Alfabeta.
- Sardini, Buwono, S., & Parijo. (2013). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS Man Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2(7).
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*: Bina Aksara.
- Suryabrata. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajawali Press.
- Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan*

Konsep Dasar. Bandung: PT
Remaja Rosdakarya.