

Implementasi Model *Project Based Learning* untuk Mengembangkan *Soft Skills* dan Kualitas Hasil Belajar Siswa

Aep Saifullah^{a,1*}

^aProgram Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pamulang

¹*aepsaifullah11@gmail.com*

*korespondensi penulis

Naskah diterima: 10-09-2018, direvisi: 25-09-2018, disetujui: 30-09-2018

DOI: <http://dx.doi.org/10.32493/jpkn.v5i2.y2018.p137-150>

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilatarbelakangi karena permasalahan proses dan kualitas hasil pembelajaran, bertujuan untuk mengembangkan *soft skills* dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dengan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang inovatif yakni *Project Based Learning* (PBL). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XII IPS yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang terdiri dari kelas IPS 1 dan 2. Sampel penelitian adalah siswa kelas XII IPS 2 yang berjumlah 21 orang. Instrumen pengumpul data berupa kuesioner, penilaian diri, *form ceck list* dan pencatatan obeservasi perilaku siswa, diskusi mendalam, evaluasi antarteman dan tes kemampuan berpikir. Data dianalisis dengan teknik diskriptif-kuantitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa melalui pembelajaran berbasis proyek dapat mengembangkan *soft skills* dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Demikian pula dengan tanggapan siswa terhadap pembelajaran adalah positif. Agar dilakukan penelitian pengembangan terkait dengan masalah pendekatan pembelajaran *project based learning*.

Kata-kata kunci: Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI); *Project Based Learning*; *Soft Skills*; Hasil Belajar

Abstract

This research is a Classroom Action Research (CAR) with the aim of developing soft skills and improving the quality of student learning outcomes by implementation innovative learning is Project Based Learning (PBL). The study population was all student of class XII of the Social Sciences who took part in the study of Islamic Religion Education (PAI) consisting of IPS 1 class and IPS class 2. The research sample was students of class XII IPS 2 totaling 21 people. Data collection instruments in the form of self-assessment questionnaire, check list form and recording student behavior observation, in-depth discussion, peer evaluation and conceptual thinking ability test. Data were analyzed with quantitative descriptive techniques. The results show that through project-based learning can develop soft skills and improve the quality of student learning outcomes. Like wise students' responses to learning are positive.

Keywords: Learning Islamic Education (PAI), Project Based Learning; Soft Skills; Learning Outcomes

Pendahuluan

Di era globalisasi ini dunia tengah mengalami perubahan besar, perubahan tersebut telah memasuki hampir semua lini kehidupan umat manusia. Dinamika globalisasi tersebut sulit diprediksi dan diantisipasi dengan pancaindera, hal itu ditandai dengan cepatnya perkembangan arus informasi dan perdagangan bebas antar negara sehingga menghasilkan produksi yang serba cepat dan instant sekedar meminjam istilah Kenichi Ohmae (1991:7) disebut sebagai "dunia tanpa batas."

Arus perkembangan teknologi dan informasi yang serba cepat tersebut, perlu diikuti dengan kualitas sumber daya manusia yang tangguh. Sementara di sisi lain masih banyak ditemui problematika kenakalan remaja, tawuran antar pelajar, kekerasan pada siswa, budaya mencontek, bergesernya nilai-nilai sopan santun, rendahnya kejujuran dan adiksi game online.

Seiring dengan dinamika tersebut, data yang dirilis dalam laporan UNDP tahun 2014, menempatkan Indonesia dalam *Human Development Index* (HDI) pada peringkat ke-108 dari 178 negara. Skor nilai HDI Indonesia sebesar 0,684, atau masih di bawah rata-rata dunia sebesar 0,702. Peringkat dan nilai HDI Indonesia masih di bawah rata-rata dunia dan di bawah empat negara di wilayah ASEAN (Singapura, Brunei, Malaysia, dan Thailand), yang jauh lebih maju dalam pembangunan manusia (Majalah Fakultas Ekonomi, Edisi 30 Desember 2015 UG Depok). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembangunan manusia di Indonesia

seakan mengalami kemunduran dan menunjukkan kegagalan betapa pelajar-pelajar saat ini mengalami kerapuhan dalam pembentukan karakter/*soft skill*.

Menyadari fenomena tersebut, maka dibutuhkan upaya yang strategis dan efektif yang menunjukkan pengembangan mutu-kualitas sumber daya manusia bagi masa depan bangsa Indonesia. Salah satu pilar yang cukup efektif dalam menghadapi masalah itu adalah pelaksanaan pendidikan yang baik.

Dalam konteks ini, pendidikan yang tentunya senantiasa berupaya menguatkan konsistensi kesesuaian antara tujuan dengan kebutuhan masyarakat dan pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai *transfer of knowledge* saja. Kebutuhan industri pada SDM saat ini adalah orang-orang yang mempunyai kemampuan adaptif, komunikatif dan mampu bekerjasama dalam tim.

Sebaliknya, bila proses pendidikan dijalankan hanya dengan mengedepankan domain kognitif saja, maka tidak heran kelak akan menghasilkan manusia yang cerdas secara intelektualitas tetapi miskin kepekaan sosial, akhlak mulia dan *soft skill* yang menunjang keberhasilan dalam dunia nyata. Oleh karena itu, dalam pembelajaran materi ajar disekolah perlu kiranya difasilitasi dengan proses pembelajaran yang efektif untuk menunjang pengembangan potensi siswa, yang salah satunya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dimana dalam orientasi materinya mempelajari seperangkat konsep yang bersumber dari hukum Islam dan fenomena keagamaan yang terjadi di dalam masyarakat.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) didesain untuk memberikan pembekalan pemahaman keagamaan yang menyeluruh dan terbuka. Kemampuan tersebut dibutuhkan untuk memasuki kergaman dalam kehidupan masyarakat yang dinamis dan kompleks. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) disusun secara sistematis, komprehensif dan berkesinambungan menuju pembelajaran yang terbuka melalui pendekatan yang konstruktif dan mengembangkan *soft skill* siswa.

Salah satu standar kompetensi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA pada kelas XII IPS adalah menganalisis struktur sosial serta berbagai faktor penyebab perilaku menghindarkan diri dari pergaulan bebas dan perbuatan zina. perilaku menghindarkan diri dari pergaulan bebas dan perbuatan zina. Terkait dengan hal itu, dibutuhkan kemampuan siswa berpikir secara kritis dan kreatif atas tema materi tersebut. Namun kenyataan yang dihadapi di SMA Avicenna Cinere sesuai melalui observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 17 Februari dan 3 Mei 2018 khususnya di kelas XII IPS 2 menunjukkan ada beberapa kendala yang dialami siswa selama proses belajar mengajar berlangsung yakni sebagai berikut.

Pertama, dalam pelaksanaan layanan pembelajaran guru masih menggunakan pendekatan ceramah dan menitik beratkan pada penghafalan. Proses pembelajaran seperti ini membatasi siswa dalam pengembangan potensi dan *soft skill* siswa. Siswa hanya diruntut

pengembangan kognisi melalui penguasaan konsep. Kemampuan berpikir seperti ini jelas kurang bertahan lama. Karena itu, siswa sering baru belajar ketika tes akan diadakan, jika tidak ada tes, siswa tidak akan belajar. Selain itu, pembelajaran juga bersifat kaku, siswa lebih banyak diam dan pasif serta kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Kedua, siswa masih terbatas dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis dan kreatif. Selain itu, siswa juga kurang mampu menunjukkan kemampuan menggunakan penalaran dalam pengambilan keputusan, khususnya dalam kaitannya dengan materi PAI. Padahal kemampuan tersebut sebagai bagian penting dalam menghadapi era globalisasi dan perkembangan dunia seperti saat ini.

Ketiga, guru masih jarang memanfaatkan model pembelajaran dengan memberi peluang kepada siswa secara terbuka untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri sampai menghasilkan produk dan tindakan nyata bagi lingkungan alam. Selain itu, guru juga belum optimal dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif dengan berbasis pada media *information and communication technology (ICT)*, *social media*, aplikasi digital seperti *youtube*, *bing* dan *yahoo*, artikel media dan media pembelajaran lainnya seperti display kreatif.

Persoalan sekarang adalah bagaimana menemukan cara yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sehingga siswa mampu mengamati, menanya, menyajikan, menalar, dan

mencoba dalam pembelajaran serta tidak terjebak pada pembelajaran yang monoton dan statis. Salah satu bentuk dan model pembelajaran yang menjadi alternatif untuk perbaikan kualitas pembelajaran adalah menerapkan project based learning. Pembelajaran berbasis proyek yang memiliki potensi untuk pengembangan potensi siswa secara utuh dan memberi pengalaman belajar yang lebih menari.

Dalam implementasinya pembelajaran berbasis proyek dapat mendorong siswa untuk aktif dan partisipatif dalam kegiatan belajar. Guru menempatkan diri sebagai fasilitator, mengevaluasi hasil pembelajaran dan memberikan penilaian terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang inovatif dengan penekanan pembelajaran yang kontekstual dan kegiatan-kegiatan positif yang saling terkait.

Project based learning dianggap relevan untuk mengajarkan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berfokus pada konsep dan prinsip pada melibatkan berbagai pihak lain yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam pelaksanaan PBL memberi peluang siswa untuk bekerja secara otonom, mengkonstruksi belajar secara mandiri dan puncaknya menghasilkan karya nyata dalam bentuk produk dan tindakan. Pembelajaran berbasis proyek menekankan kegiatan pembelajaran yang secara berkelanjutan, holistic, terpusat pada siswa dan terintegrasi dalam praktek pembelajaran secara nyata. Dengan

pembelajaran ini diharapkan kompetensi dan kemampuan siswa berkembang sesuai dengan kebutuhan.

Pemilihan model PBL ini dilandasi keyakinan secara teoritik dan dukungan hasil penelitian sebelumnya bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek dapat memberi pengalaman belajar yang lebih bermakna. Di sisi lain pemilihan fokus ini di dasari oleh pertimbangan dan harapan dengan meningkatkan kualitas layanan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui implementasi model pembelajaran berbasis proyek diharapkan *soft skill* dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi lebih positif. Tanggapan positif tentu akan menjadikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) lebih aktif dan menyenangkan serta meningkatkan mutu hasil pembelajaran tidak hanya terfokus pada level kognisi yang rendah sebagaimana yang selama ini dilakukan tetapi juga mampu mengembangkan *soft skill* siswa.

Berdasarkan deskripsi masalah diatas, penulis meberikan batasan fokus penelitian agar tidak terjadi distorsi sebagai berikut; 1) Fokus masalah yang diteliti adalah proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terdiri dari interaksi siswa-siswa, interaksi siswa-guru dan pelaksanaan *project based learning*; 2) Sumber daya dan media pendukung yang diteliti meliputi: pemberdayaan media pembelajaran seperti *information and communication technology, social media*, aplikasi digital seperti *You Tube, bing, yahoo*, dan koran bekas serta peran

masyarakat (tokoh agama) dalam pembelajaran; 3) Output pembelajaran siswa meliputi perkembangan *soft skill* dan kualitas hasil belajar.

Adapun rumusan masalah berdasarkan fokus penelitian adalah bagaimana implementasi model PBL untuk mengembangkan *soft skill* dan kualitas hasil belajar siswa kelas XII IPS SMA Avicenna Cinere?

Penelitian secara teoritis dapat bermanfaat sebagai tambahan bahan kajian dalam pengembangan pengetahuan mengenai Pendidikan Agama Islam melalui project based learning serta dampaknya dalam meningkatkan *soft skill* dan hasil belajar. Diharapkannya dari penelitian ini dapat memberikan informasi bagi pembaca untuk mengetahui cara menumbuhkan motivasi belajar kepada peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai penguatan sumber daftar pustaka, wawasan, bahan referensi dan bahan pertimbangan pemikiran bagi yang memerlukan khususnya yang ingin mengadakan penelitian lanjutan khusus pada pembelajaran pendidikan agama islam (PAI).

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan pertimbangan dalam pengambilan keputusan untuk meningkatkan kreatifitas dan hasil pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI). Sehingga tujuan pencapaian hasil belajar dan peningkatan akhlak mulia siswa.

Metode

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas implementasi model pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan *soft skill* dan kualitas hasil belajar siswa kelas XII IPS SMA Avicenna Cinere. Tempat penelitian ini di SMA Avicenna Cinere, yang beralamatkan di Jl. Flamboyan Blok. F Cinere Depok Jawa Barat, Waktu dari Bulan Februari – Mei 2018.

Penelitian dilakukan dalam dua kali siklus tindakan yang pada setiap siklusnya dilakukan kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta evaluasi dan refleksi. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas XII-IPS 1 berjumlah 20 orang dan kelas XII IPS 2 berjumlah 21 orang. Sampel penelitian adalah kelas XII-IPS 2. Pengambilan sampel didasarkan pada kenyataan bahwa proses dan hasil pembelajaran pada siswa kelas XIII-IPS 2 kurang optimal dan dibawah KKM.

Dalam kegiatan perencanaan, peneliti menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran yang diperlukan seperti perangkat teknologi yang digunakan meliputi kamera, laptop, smartphone/android, projector dan media koran (Kompas, Republika dan tempo). Sedangkan aplikasi pembelajaran meliputi YouTube, Bing, Yahoo, Google dan Social Media (facebook).

Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan beberapa tahapan tiap siklus yaitu:

1. Silkus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan ini dirumuskan strategi pembelajaran *Project Based Learning* yaitu menyusun silabus, rencana dan rancangan pembelajaran (RPP), materi, perangkat teknologi dan proyek yang akan dilakukan siswa.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Tahap ini adalah menerapkan pembelajaran *Project Based Learning* didalam kelas. Bagian ini merupakan yang terpenting karena merupakan tindakan perbaikan proses pembelajaran. Siswa dibagi kedalam kelompok yang beranggotakan 5-6 orang. Siswa secara berkelompok diberikan proyek riset sederhana dan eksplorasi sumber data tentang tema tentang free seks dan dampaknya. Dilanjutkan dengan kegiatan kelompok dengan membuat laporan flipchart dan power ponit.

c. Pengamatan (*Observing*)

Dalam tahap ini peneliti bersama tim melakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik tentang sikap maupun *soft skills* selama pembelajaran dan tindakan guru dalam proses pembelajaran.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap ini merupakan kegiatan menganalisis dan mensintesa dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan pada tahap ini juga dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui

kemajuan hasil belajar siswa baik secara individu dan kelompok. Hasil belajar yang diperoleh siswa akan dibandingkan dengan kriteria ketuntasan belajar yang dibuat.

e. Perbaikan dan Pengayaan

Jika hasil pengamatan dan penilaian hasil pembelajaran yang dilaksanakan hasilnya kurang sesuai dengan yang diharapkan, dengan kriteria ketuntasan belajar, maka dicari penyebab dan penyelesaian untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dan merencanakan perbaikan melalui tindakan pada siklus selanjutnya sampai hasil belajar siswa mencapai indikator ketuntasan belajar.

2. Silkus II

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan ini merangkum catatan perbaikan berdasarkan pada permasalahan pembelajaran pada siklus I, lalu dilanjutkan dengan merencanakan tindakan perbaikan.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada bagian tahapan ini siswa diberi tugas/proyek lanjutan dari tugas 1 tentang mencegah perbuatan zina dan *free seks* melalui wawancara tokoh lintas agama Islam, Kristen dan Hindu, sesuai dengan keberadaan lokasi tempat peribadatan yang dekat jaraknya dengan sekolah. Kegiatan pembelajaran dikelas dilakukan dengan menggunakan pendekatan *wall mapping* dan *world café*. Tahapannya dengan

membuat laporan dokumentasi, penyalinan ke power point, editing dan presentasi hasil kerja kelompok.

c. Pengamatan (*Observing*)

Dalam tahap ini peneliti bersama tim melakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dengan memberikan kuesioner pelaksanaan pembelajaran, pencatatan form observasi, pencatatan dokumen, wawancara mendalam dan pemberian angket pengembangan *soft skill*.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap ini merupakan kegiatan menganalisis, mensintesa dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan pada tahap ini juga dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui kemajuan hasil belajar siswa baik secara individu dan kelompok. Hasil belajar yang diperoleh siswa akan dibandingkan dengan kriteria ketuntasan belajar yang dibuat.

e. Perbaikan dan Pengayaan

Mengadakan refleksi atas pembelajaran secara menyeluruh, dengan mengacu pada proses dan hasil pembelajaran yang dibandingkan dengan kriteria dan indikator yang telah ditetapkan. Hasil dari refleksi dapat dijadikan dasar untuk pelaksanaan siklus berikutnya, bilamana dibutuhkan.

Data penelitian dikumpulkan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Data penelitian ini berupa data kuantitatif yang berupa: a) skor pengembangan *soft*

skill siswa, dan b) skor penguasaan konsep sosiologi pada materi konflik dan integrasi sosial. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII-IPS 2 dan guru, yang diambil dengan metode observasi, dokumentasi, kuesioner dan tes hasil belajar.

Data hasil penelitian, yang menyangkut implementasi pembelajaran berbasis proyek pada materi konflik dan integrasi sosial pengaruhnya terhadap pengembangan *soft skill* dan hasil belajar dianalisis menggunakan analisis statistik sederhana dan dilanjutkan dengan penafsiran kualitatif pada setiap angka dan kejadian dari hasil penelitian, sehingga diperoleh makna. Data dihitung dengan menggunakan bantuan excel.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, siklus 1 dilakukan dengan 2 kali pertemuan dan siklus ke 2 dengan 3 kali pertemuan. Hasil penelitian terdiri dari seluruh prosedur rangkaian pelaksanaan dan deskripsi hasil pembelajaran. Selain itu, juga terdapat deskripsi data yang mencakup dokumentasi hasil pembelajaran sebelum dilakukan penelitian tindakan, yang dijadikan sebagai bahan perbandingan dengan hasil pembelajaran setelah dilakukan penelitian tindakan. Selanjutnya dari hasil penelitian tersebut akan dianalisis dan dielaborasi sesuai kaidah penelitian.

1. Tindakan pada Siklus 1

Pelaksanaan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis konstruktivisme sosial dengan model

pembelajaran berbasis proyek ini berhasil dilaksanakan dengan prosedur pembelajaran sebagai berikut. Tahapan pelaksanaannya pada pertemuan *pertama* dimulai dengan pemberian motivasi dengan mengangkat kisah tokoh inspiratif. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan penyampaian pertanyaan dan materi fenomena pergaulan bebas di kalangan remaja. Untuk mengukur pemahaman dan melatih *systems of thinking* siswa terhadap masalah tersebut, siswa diberikan tugas riset dan eksplorasi dalam bentuk tabel analisis masalah dan solusi dengan bersumber dari internet, sosial media dari pakar tokoh agama (Kompas, Republika dan Tempo edisi 2017-2018). Siswa secara berkelompok melakukan penyelesaian tugas tersebut diluar jam pelajaran.

Selanjutnya pada pertemuan *kedua*, hasil tugas/proyek kelompok ini dijadikan dasar oleh siswa untuk mempresentasikan tugas dalam bentuk power point secara bergantian dan diikuti dengan kegiatan diskusi kelas. Dalam proses diskusi setiap siswa diberikan kesempatan untuk mengkritisi, bertanya dan memberikan komentar hasil kerja dan presentasi kelompok lain. Pada 60 menit terakhir dilakukan kegiatan evaluasi hasil pembelajaran dengan memberikan tes untuk mengukur keberhasilan pembelajaran pada siklus 1 dan pengisian kuesioner pengembangan *soft skills*.

Data hasil pengamatan pada saat proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa bersama guru menggambarkan kondisifitas pembelajaran yang interaktif dalam

ukuran sudah baik. Hal itu terlihat pada skor data tentang respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yaitu diperoleh data dari 21 siswa peserta pembelajaran yang menyatakan Sangat Baik (SB) sebanyak 23,81% (5), menyatakan Baik (B) sebanyak 38,81% (8), menyatakan Cukup (C) sebanyak 28,57% (6), menyatakan Kurang (K) sebanyak 9,52% (2) dan menyatakan Sangat Kurang (SK) sebanyak 4,76% (1).

Dari angket tersebut menunjukkan bahwa masih ada sebageaian kecil siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran kurang baik, hal ini dapat tercermin dari kurang maksimalnya dinamisasi dan pola komunikasi yang interaktif dalam pembelajaran yang diciptakan siswa bersama guru, meski secara umum sudah terdapat beberapa siswa yang terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, masih diperlukan strategi pada tindakan berikutnya.

Output pembelajaran pada area pengembangan *soft skills* yang diperoleh, dari 21 orang peserta pembelajaran siswa yang memperoleh predikat skor Sangat Tinggi (ST) sebanyak 14,30 (3)%, memperoleh predikat skor Tinggi (T) sebanyak 38,10 (8)%, predikat skor Sedang (S) sebanyak 33,30 (7)%, predikat skor Rendah (R) sebanyak 14,30% (3) dan yang predikat skor Sangat Rendah (SR) sebanyak 0%. Perolehan skor ini secara rata-rata belum mampu memenuhi indikator pencapaian 62% atau lebih yang memperoleh predikat sangat tinggi dan tinggi.

Sedangkan hasil pembelajaran pada area peningkatan kualitas hasil pembelajaran kognitif yang diperoleh, dari 21 orang peserta pembelajaran siswa yang memperoleh nilai A sebanyak 28,6% (6), memperoleh nilai B sebanyak 61,9% (13), memperoleh nilai C sebanyak 9,50% (2), dan yang memperoleh nilai D 0%. Perolehan ini belum mampu memenuhi indikator ketuntasan belajar yaitu A = 42,90%, B = 47,60%, C = 9,50% dan D = 0%. Berdasarkan hasil pembelajaran ini perlu dilanjutkan pada siklus II.

2. Tindakan pada Siklus 2

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini dimulai dengan membuat perencanaan tindakan. Materi yang diajarkan adalah “pengendalian diri dari zina dan pergaulan bebas”. Motivasi dengan melakukan *Game Team Work* yakni bermain “Jembatan Buaya” sebagai tindak lanjut dari masukan perbaikan sistem kerja dalam diskusi kelompok pada siklus I. Siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pertemuan *pertama* menyampaikan materi kandungan dalam Q.S. Al-Isra’ (17): 32, dan Q.S. An-Nur (24): 2, serta hadits terkait. Pada akhir pertemuan pertama siswa diberikan tugas/proyek lanjutan secara berkelompok untuk melakukan wawancara dengan tokoh agama dengan pengendalian diri dari zina dan pergaulan bebas. Tujuan pemberian proyek adalah untuk menguji kemampuan siswa mencari data secara lebih mendalam melalui berdialog secara langsung dengan nara sumber tokoh-tokoh agama. Selain itu, upaya ini juga untuk meneguhkan persepsi bahwa setiap agama dan

kepercayaan mengajarkan adanya nilai-nilai perdamaian dalam kehidupan bermasyarakat multikultural. Dalam hal ini, tokoh agama yang dikunjungi dalam pembelajaran adalah Imam Besar Masjid Raya Cinere. Penyelesaian proyek dan penyusunan laporan dilaksanakan diluar jam pembelajaran.

Pada pertemuan *kedua*, hasil tugas/proyek kelompok dalam bentuk laporan display dipajang, sebelum dilakukan presentasi dan diskusi kelas secara bergantian. Untuk lebih mengaktifkan peran siswa secara lebih menyeluruh kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pendekatan *wall mapping* dan *world cafe*. Dimana setiap siswa secara individu dan kelompok memajang hasil karyanya didisplay, dalam proses ini setiap anggota kelompok ada yang berperan sebagai ketua dan juru bicara ahli yang *stay* didalam kelompok, dan anggota kelompok yang lainnya berkunjung dan *sharing* hasil diskusi ke kelompok lainnya. Kegiatan dilanjutkan dengan penyusunan laporan dalam power point dan diskusi kelas secara terbuka, dengan mengambil perwakilan kelompok secara sampling. Untuk memperkuat proses dan hasil diskusi pembelajaran secara menyeluruh, pembelajaran diakhiri dengan *enhancing activity* yang dilakukan guru dengan mengangkat kisah tokoh peraih nobel perdamaian Muhammad Yunus (*founder of Grameen Bank in Bangladesh*).

Pada pertemuan ketiga, kegiatan pembelajaran pada 15 menit pertama diawali dengan review materi dan hasil diskusi pada pertemuan sebelumnya. Pada

75 menit berikutnya dilakukan evaluasi hasil pembelajaran dengan mengedarkan angket pengembangan *soft skills* siswa dan melalui tes hasil belajar untuk mengukur tingkat ketuntasan/ketercapaian daya serap materi pembelajaran.

Data hasil pengamatan pada saat proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa bersama guru menggambarkan kondisifitas pembelajaran yang ditunjukkan dengan lebih optimalnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui pendekatan terjun langsung ke lapangan untuk wawancara, *wall mapping* dan *word cafe*. Indikator hasil dapat terlihat pada skor data tentang respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yaitu diperoleh data dari 21 siswa peserta pembelajaran yang menyatakan Sangat Baik (SB) sebanyak 29% (6), menyatakan Baik (B) sebanyak 43% (9), menyatakan Cukup (C) sebanyak 29% (6), menyatakan Kurang (K) sebanyak 0% dan menyatakan Sangat Kurang sebanyak 0%. Proses pembelajaran telah terjadi peningkatan kualitas dan melebihi standar yang ditetapkan yakni pada kategori Sangat Baik (SB) dan Baik (B) sebanyak 71% artinya lebih tinggi dari indikator kinerja yang ditetapkan 50%.

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pengembangan *Soft Skills* siswa untuk kategori sangat tinggi dan tinggi sebelum diterapkan PBL sebanyak 6 orang atau 28,57%. Setelah diterapkan PBL pada siklus I menunjukkan peningkatan menjadi 11 orang atau 52,38%. Besarnya peningkatan pengembangan *soft skills* siswa sebesar 23,81%.

Sedangkan berdasarkan indikator kinerja yang telah ditetapkan bahwa peningkatan tersebut belum tercapai target indikator kinerja secara signifikan, maka dibutuhkan *treatment* lanjutan. Pada siklus II untuk perolehan skor pengembangan *soft skills* menunjukkan pencapaian target indikator kinerja terutama untuk skor sangat tinggi (ST) melebihi target dari 4 atau 19% menjadi 5 atau 23,8 % dan skor tinggi (T) lebih sedikit dari target yakni 10 atau 47,6%, hal ini karena sudah terjadi kenaikan ke atas memperoleh skor T dan ST. Sedangkan untuk skor sedang (S) sedikit diatas target yakni terjadi penurunan - 9,5%. Siswa yang memperoleh skor rendah (R) dan sangat rendah (SR) mampu mencapai target indikator kerja yaitu 0% dari siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil temuan penelitian hipotesis tindakan “Dengan menerapkan pembelajaran *Project Based Learning* dapat mengembangkan *soft skills* dan kualitas hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas XIII-Ilmu-Ilmu Sosial 2 SMA Avicenna Cinere” dapat diterima.

Pada hasil belajar, berdasarkan tabel menunjukkan bahwa pada siklus I untuk nilai A dan C secara umum belum mencapai target, nilai A dibawah target sedangkan nilai B melebihi target capaian. Akan tetapi nilai pada siklus II sudah mencapai target capaian/ketuntasan belajar terutama untuk nilai A sesuai dengan target yaitu 42,9 % dan nilai B melebihi dari target dari 48% menjadi 52,4%. Untuk nilai C sedikit di atas target mengalami pengurangan yakni 5% . Siswa

yang memperoleh nilai E mampu mencapai target yaitu 0 % mulai dari siklus I dan siklus II.

Implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas XIII IPS 2 dapat mengembangkan *soft skills* dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Perubahan *soft skills* dan peningkatan hasil belajar dapat diperoleh setelah pembelajaran siklus I dan II. Hasil pembelajaran pada siklus I dan II dari 21 siswa peserta pembelajaran pada pengembangan *soft skills* menunjukkan bahwa peningkatan target capaian indikator kerja pada area pengembangan *soft skills* untuk predikat ST sebesar 9,5%, T sebesar 9,5% dan S sebesar -9,5%. Dengan demikian, secara predikat skor ST dan T yaitu 71,43% lebih tinggi 19% capaiannya jika dibandingkan dengan indikator kinerja yang ditetapkan yakni 62%.

Hasil tersebut menggambarkan bahwa pendekatan PBL memberikan kebebasan/otonom penuh kepada siswa untuk berbuat bagaimana menyelesaikan proyek. Proyek bisa dikerjakan siswa apabila mereka mampu bekerja sama merumuskan, memecahkan dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, mengelola dinamika kelompok, mengumpulkan informasi dan menyusun laporan kerja kelompok untuk dikomunikasikan sebagai bentuk pertanggung jawaban ilmiah. Dengan demikian, penggunaan PBL dalam pembelajaran disamping meningkatkan kompetensi akademik juga dapat

mengembangkan *soft skill* siswa dalam pembelajaran.

Implementasi *project based learning* (PBL) disamping dapat mengembangkan *soft skills* siswa juga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Kualitas hasil belajar siswa setelah diterapkan PBL meningkat dari siklus I ke II, sebesar 4,8% untuk kategori hasil belajar sangat kompeten dan kompeten (A dan B). Pencapaian ketuntasan pembelajaran melebihi target dari 90,5% menjadi 95,2%. Artinya implementasi PBL dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran pada area kognitif siswa secara lebih optimal dan bermakna. Dalam pendekatan PBL siswa dituntut lebih kreatif dalam mengembangkan potensinya melalui penggalian informasi, penguasaan konsep dan kemampuan analisis.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan *soft skills* dan peningkatan kualitas hasil belajar siswa berlangsung dengan penuh dinamika dan menunjukkan sebuah kondisi kreatifitas dalam pembelajaran bagi guru dan siswa yang sistematis dari perencanaan sampai dengan pemaparan hasil. Hal ini terlihat dari perolehan skor respon siswa terhadap pembelajaran pada siklus I yakni pada kategori sangat baik (SB) dan baik (B) sebesar 61,90%. Sedangkan pada siklus II kategori sangat baik (SB) dan baik (B) sebesar 71%, terjadi peningkatan respon positif sebesar 10%.

Implementasi model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pengembangan *soft skills* dan kualitas hasil belajar siswa pada materi perilaku menghindarkan diri dari pergaulan bebas dan perbuatan zina. Perubahan positif pada *output* pembelajaran itu dapat dilihat pada pencapaian indikator kinerja pengembangan *soft skills* yaitu peningkatan 19% dari siklus satu ke siklus dua dan perolehan skor kategori sangat tinggi (ST) dan tinggi (T) 71,43% melebihi target indikator kinerja 62%.

Ketuntasan belajar pada domain kognitif dapat diperoleh peningkatan skor nilai 4,8% dari siklus I ke siklus II dan perolehan skor nilai pada kategori sangat kompeten (A) dan kompeten (B) 95,2% melebihi target indikator kinerja 90,5%.

Pengembangan *soft skills* dan peningkatan kualitas hasil pembelajaran melalui PBL berlangsung secara lebih efektif dan sesuai dengan target manakala siswa memainkan peran dan respon secara optimal dalam pelaksanaan pembelajaran, serta guru memberi *feed back* berkelanjutan selama pembelajaran.

Referensi

Adrian. (2000) *Metode Mengajar Berdasarkan Tipologi Belajar Siswa*. Diakses dari situs <http://www.artikel.us.com/art05-65.html>

Bergh, et al. (2006). *Medical Students Perceptions of their Development of Soft skills. Part II: the Development of Soft skills through Guiding and Growing*. Diakses 27 Januari 2017 dari <http://www.sofpj.co.za/index.php/safpj/article/viewfile/661/575>.

Coates, D.E. (2006). *People Skill Training: Are You Getting a Return on Your Investmen*. Diakses 26 Januari 2017 dari <http://www.2020insight.net/Docs4/PeopleSkills.pdf>

CORD. (2007). *Project-Based Learning*, (Online). Diakses 17 Februari 2015.

Djoyonegoro, W. (1998). *Pengembangan Sumber Daya Manusia melalui SMK*. Jakarta: Jayakarta Agung Offset.

Gredler, M. E. (1992). *Learning and Instruction: Theory into Practice. Second Edition*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc,

Grugulis I. tth. (2009). *Skill, Training and Human Resource Development*. Critical Texs. England: Palgrave Macmilan.

Hamidah, S. (2011). "Efektivitas Pembelajaran *Soft Skills* Terintegrasi pada Siswa SMK Boga". *Penelitian*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Hermawan & Asra. (2006). *Belajar dan Pembelajaran SD*. Bandung: UPI Press

Kenichi, O. (1991). *Dunia Tanpa Batas*, alih Bahasa Fx.Budyanto. Jakarta :Bina Aksara.

Kreitner, R., & Kinicki, A. (2008). *Organizational Behaviour*. New York: Mc Graw-Hill International Edition.

Majalah Fakultas Ekonomi, Edisi 30 Desember 2016, *Laporan Pembangunan Manusia di Indonesia*, Universitas Gundarma Depok.

Maryati, K., & Juju, S. (2013). *Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Jakarta: Esis

Muin, D. (2006). *Pendidikan Agama Islam (PAI) SMA Kelas XIII*. Jakarta: Erlangga.

Purwanto, Jurnal pendidikan dan kebudayaan, *Pengaruh konsekuensi*

- perilaku dan Motivasi belajar terhadap hasil belajar no.069, tahun ke-13
- Santayasa, I., W. (2006). *Pembelajaran inovatif: Model kolaboratif, basis proyek, dan orientasi NOS*. Makalah. Disajikan dalam seminar di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Semarang, 27 Desember 2006, di Semarang.
- Sardiman, A.M. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo
- Sharma, A. (2009). *Professional Development for Teachers*. Diakses 26 Januari 2017 dari <http://schoolofeducators.com/2009/02/importance-of-soft-skills-development-in-education>
- Sudjana, N. (2009). *Penilai Hasil belajar dan Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukadi. (2006). *Pendidikan IPS sebagai Rekonstruksi Pengalaman Budaya Berbasis Ideologi Tri Hita Karana (Studi Etnografi tentang Pengaruh Masyarakat terhadap Pelaksanaan Program Pendidikan IPS di SMA Negeri 1 Ubud)*. Disertasi (tidak dipublikasikan). Bandung: UPI Bandung.
- Sukirman & Jumhana. (2006). *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: UPI.
- Thomas, J.W. (2000). *A Review of Research On Project-Based Learning*. Supported by The Autodesk Foundation 111 McInnis Parkway San Rafael, California. (online). (<http://www.autodesk.com/foundation>).
- Winkel, W.S. (2007). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Penerbit Media Abadi.

[halaman ini sengaja dikosongkan]