

# IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PROYEK PADA MATA PELAJARAN PENATAAN PRODUK KELAS XII BDP 2 DI SMK NEGERI 1 LUMAJANG

Yuyun Gunarsih  
SMK NEGERI 1 LUMAJANG  
e-mail: [arphis@gmail.com](mailto:arphis@gmail.com)

## ABSTRAK

BDP merupakan kompetensi keahlian di SMK Negeri 1 Lumajang dengan mapel Menata Produk. Mapel Menata Produk menyeimbangkan antara teori dan praktek. Pembelajaran Berbasis Proyek diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Pelaksanaan penelitian pada tanggal 10 sampai 13 Oktober tahun 2022 bertempat di Lab Praktik Alfamart SMK Negeri 1 Lumajang. Populasi penelitian yaitu peserta didik kelas XII BDP 2 sebanyak 29 peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran mapel Penataan Produk mengikuti beberapa tahapan yaitu: Analisis Target Kompetensi (membuat indikator) dan Merancang kegiatan pembelajaran serta membuat instrumen penilaian. Langkah-langkah analisis data yaitu pengumpulan data, mengolah data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penerapan Pembelajaran berbasis Proyek, dirasa efektif diterapkan dilihat dari proses pembelajaran yaitu peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik mendapatkan pengalaman yang berharga meliputi mengamati masalah kontekstual, berdiskusi untuk menggali informasi, melakukan penyelidikan, mengembangkan proyek, dan menganalisis/evaluasi pemecahan masalah. Dari Hasil penilaian peserta didik, Nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 85. Pada indikator persiapan, 100% peserta didik mendapatkan nilai maksimal. Pada indikator ketepatan waktu; penempatan produk dan promosi; dan alat dan kelengkapan diatas 80% peserta didik mendapatkan nilai maksimal. pada indikator pengelompokan produk dan kebersihan area kerja perlu diperhatikan khusus karena kurang dari 30% peserta didik yang mendapatkan nilai maksimal.

Berdasarkan analisis hasil pembahasan, dapat disimpulkan dalam hal pengalaman belajar dan Hasil belajar Peserta didik selama mengikuti Pembelajaran proyek. Penerapan Pembelajaran berbasis Proyek efektif diterapkan. Hasil penilaian menunjukkan semua peserta didik sudah mendapatkan hasil diatas nilai kriteria minimum. Semua Peserta didik mendapatkan nilai diatas 75.

Kata kunci: Pembelajaran Proyek, BDP, Menata Produk

## Pendahuluan

SMK Negeri 1 Lumajang adalah salah satu sekolah di Kabupaten Lumajang (Damiri, 2015). SMK Negeri 1 memiliki 10 Kompetensi Keahlian atau jurusan yang salah satunya adalah Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP). Visi SMK Negeri 1 Lumajang yaitu mewujudkan sumber daya manusia yang religius, unggul, berkarakter, berwirausaha, berwawasan lingkungan dan berdaya saing global (Sulani, 2019). Untuk pembelajaran berbasis Praktek, jurusan BDP memiliki fasilitas pendukung yaitu lab. alfa, lab Komputer serta kios Alfamart.

Salah satu mata pelajaran pada jurusan BDP adalah menata produk (Putri & Dwijayanti, 2021). Mapel Menata Produk menyeimbangkan antara teori dan praktek

(Sanjaya & Sudarwanto, 2020). Mapel ini sangat penting diajarkan agar peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis penataan produk dan menguasai teknik-teknik dalam penataan produk (Rahmadani & Marlina, 2021). Menata produk dilihat dari kompetensinya yaitu menginterpretasikan perencanaan, visual menata produk, memonitor penataan atau display produk dan menjaga display produk agar tetap sesuai dengan standar perusahaan dan perencanaan. Perencanaan dalam memvisualisasikan hasil produk melalui penataan produk dalam suatu tempat agar tingkat pemasaran lebih dikenal daya tarik dalam menata produk pada perencanaan yang optimal (Fauzan dkk., 2023). Menata Produk (*display*) mempunyai tujuan untuk menunjukkan produk yang dijual kepada konsumen, menciptakan keinginan dalam diri konsumen untuk melakukan pembelian, menjual produk yang dijual secara atraktif, membuat gambaran atau image dari produk yang dijual dalam toko dan juga pelayanan kepada konsumen (Astari, 2019). Penataan Produk merupakan alat pemasaran (Purnama, 2021). Pemasaran umumnya dilihat sebagai tugas menciptakan, mempromosikan serta menyerahkan barang dan jasa ke konsumen dan perusahaan lain (Eduar & Nidyawati, 2021).

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Juwairia dkk., 2022). Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik (Pontjowulan, 2023). Metode pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu metode pembelajaran sistematis yang melibatkan siswa dalam belajar ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui proses penyelidikan terhadap masalah-masalah nyata dan pembuatan berbagai karya yang dirancang secara hati-hati (Sunarsih & Setijani, 2023). Model pembelajaran berbasis proyek ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, merancang proyek, melaksanakan langkah-langkah pemecahan masalah, dan menyajikan hasil temuan mereka (Hardiningsih dkk., 2023). Proyek membantu pembelajar untuk melibatkan keseluruhan mental dan fisik, syaraf, indera termasuk kecakapan sosial dengan melakukan banyak hal sekaligus (Umami, 2017).

Berdasarkan uraian di atas, tantangan terhadap capaian pembelajaran Mapel Menata Produk serta keunggulan pembelajaran berbasis proyek mendorong peneliti untuk mengimplementasikan dalam pembelajaran. Adapun tujuan utama penelitian ini adalah pembelajaran berbasis proyek mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran dan menginterpretasikan sesuatu atau keadaan (Oktora, 2023). Penelitian kuantitatif didefinisikan menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Pramana & Subiyantoro, 2020).

Pelaksanaan penelitian pada tanggal 10 sampai 13 Oktober tahun 2022 bertempat di Lab Praktik Alfamart SMK Negeri 1 Lumajang. Populasi penelitian yaitu peserta didik kelas XII BDP 2 sebanyak 29 peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran mapel Penataan Produk mengikuti beberapa tahapan yaitu: Analisis Target Kompetensi (membuat indikator) dan Merancang kegiatan pembelajaran serta membuat instrumen penilaian (Lembar Penilaian). Analisis target kompetensi dengan merumuskan Indikator pada Tabel 1.

**Tabel 1. Analisis Target Kompetensi**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.11 Menganalisis ide – ide inovatif dalam penataan produk, drink, food, fresh, dan kosmetik di supermarket fashion dan sport	3.11.1 Menentukan cara pengelompokan produk di supermarket sesuai standar operating procedure (SOP) 3.11.2 Menentukan departemen – departemen produk di Suparmarket
4.11 Membuat rancangan ide – ide inovatif dalam penataan produk, drink, food, fresh, dan kosmetik di supermarket fashion dan sport	4.11.1 Menerapkan SOP (standar operating procedure) penataan produk dari suatu perusahaan 4.11.2 Mendeskripsikan ide – ide inovatif dalam penataan produk

Dalam merancang Kegiatan Pembelajaran, dilakukan sesuai tahapan/fase pada sintak pembelajaran berbasis proyek seperti pada Tabel 2..

**Tabel 2. Merancang Kegiatan Pembelajaran**

<b>Fase I</b>	a) Orientasi masalah; Peserta didik mengamati salah satu masalah kontekstual yang disajikan guru, seperti contoh berikut: 1. Perbedaan cara menata produk dan pentingnya menata produk sesuai syarat penataan produk 2. Bagaimana cara menata produk sesuai dengan ide – ide inovatif dalam penataan produk
<b>Fase II</b>	b) Mengorganisasikan siswa untuk belajar; Peserta didik dapat berdiskusi dengan teman sebangku/kelompoknya menggali informasi dari berbagai literatur sesuai dengan permasalahan yang sedang dikaji
<b>Fase III</b>	c) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; Peserta didik melakukan eksperimen sehingga mendapatkan data untuk menyelesaikan masalah Peserta didik melakukan eksperimen/praktek penataan produk
<b>Fase IV</b>	d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya Peserta didik mengolah data dari hasil eksperimen/praktek dibandingkan dengan modul/artikel /manual book yang ada. Peserta didik menguji/mencoba hasil perawatan Inovasi Penataan Produk
<b>Fase V</b>	e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah Peserta didik menentukan / menyimpulkan jawaban, disertai argumen dari data yang ditemukan.

Pada lembar penilaian, setiap peserta didik diamati dan dinilai berdasarkan indikator pada tabel 3.

**Tabel 3. Indikator Penilaian**

Indikator	Skor maksimal
Persiapan	10
Pengelompokan produk	20
Kebersihan area kerja	25
Ketepatan waktu	15
Penempatan produk dan promosi	15
Alat dan perlengkapan	15

Dalam penelitian ini, uraian langkah-langkah analisis data yaitu pengumpulan data, mengolah data, Penyajian data, dan Penarikan kesimpulan. Data yang dikumpulkan yaitu observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran dan nilai proyek dari peserta didik.

### Hasil Dan Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, telah dilaksanakan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran. Penerapan Pembelajaran berbasis Proyek, dirasa efektif diterapkan. Pembelajaran efektif dilihat dari proses pembelajaran yaitu peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna karena peserta didik dituntut aktif dan berpikir kritis dari kegiatan yang dituangkan dalam LKPD. Pada fase awal adalah orientasi masalah, dituangkan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Orientasi Masalah**

Pada fase kedua dalam Pembelajaran berbasis Proyek, Peserta didik diarahkan untuk Mengorganisasikan siswa untuk belajar. Peserta didik dibentuk kelompok supaya mereka mampu mandiri bekerja sama dengan kelompoknya untuk menghadapi suatu permasalahan yang akan diselesaikan. Dengan bekerja kelompok maka akan memperingan tugas mereka, selain itu menambah semangat peserta didik untuk mengerjakan tugas karena dikerjakan bersama sama.



**Gambar 2. Pengorganisasian dan formulasi eksplanasi**

Pada fase ketiga peserta didik melakukan penyelidikan sesuai petunjuk LKPD yang sudah diuraikan sebelumnya. Peserta didik melakukan Pengelompokan produk sampai dengan mencoba menata produk yang terbaik.



**Gambar 3. Analisis**

Pada Fase keempat, peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Peserta didik mengolah data dari hasil praktek dan membandingkan dengan modul dan LKPD. Peserta didik menguji/mencoba hasil Penataan Produk.



**Gambar 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**

Pada Fase akhir, peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Peserta didik menentukan / menyimpulkan jawaban, disertai argumen dari data yang ditemukan. Pada hal ini perlu pendampingan khusus karena sangat menentukan pemahaman peserta didik memaknai pembelajaran. Dari Hasil analisis, ditampilkan Hasil terbaik seperti pada Gambar 5.



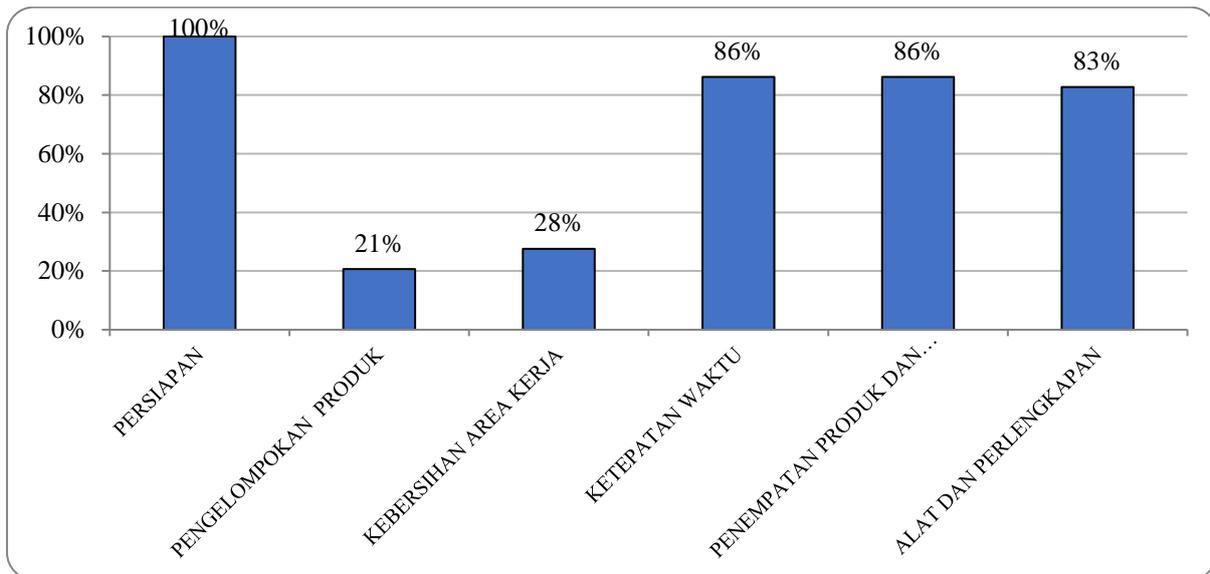
**Gambar 5. Hasil Terbaik**

Selama pembelajaran berbasis proyek, peneliti melakukan penilaian terhadap aktivitas dan hasil pekerjaan peserta didik. Hasil penilaian ditampilkan pada tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Penilaian Peserta Didik**

No Abs	SKOR						NILAI TOTAL
	PERSIAPAN	PENGELONGKAPAN PRODUK	KEBERSIHAN AREA KERJA	KETEPATAN WAKTU	PENEMPATAN PRODUK DAN PROMOSI	ALAT DAN KELENGKAPAN	
1	10	15	20	15	15	15	90
2	10	20	20	15	15	15	95
3	10	15	20	15	15	15	90
4	10	15	20	15	15	15	90
5	10	20	20	15	15	15	95
6	10	10	20	15	15	10	80
7	10	20	20	15	15	15	95
8	10	20	25	10	15	15	95
9	10	20	25	10	15	15	95
10	10	20	20	15	10	15	90
11	10	15	20	15	10	15	85
12	10	15	20	10	15	15	85
13	10	15	20	15	15	15	90
14	10	15	20	10	10	15	80
15	10	10	20	15	15	10	80
16	10	15	20	15	15	15	90
17	10	15	20	15	15	15	90
18	10	15	25	15	15	15	95
19	10	15	25	15	15	15	95
20	10	15	20	15	10	15	85
21	10	15	25	15	15	15	95
22	10	15	25	15	15	15	95
23	10	15	20	15	15	15	90
24	10	15	20	15	15	15	90
25	10	15	20	15	15	15	90
26	10	15	25	15	15	10	90
27	10	15	25	15	15	10	90
28	10	15	20	15	15	10	85
29	10	15	20	15	15	15	90

Dari Hasil penilaian peserta didik, menunjukkan semua nilai sudah diatas nilai kriteria minimum. Nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 85. Pada indikator persiapan, 100% peserta didik mendapatkan nilai maksimal. Pada indikator ketepatan waktu; penempatan produk dan promosi; dan alat dan kelengkapan diatas 80% peserta didik telah mendapatkan nilai maksimal. Pada indikator pengelompokan produk dan kebersihan area kerja perlu diperhatikan khusus karena kurang dari 30% peserta didik yang mendapatkan nilai maksimal. Hal ini dapat disajikan pada Gambar 6.



**Gambar 6. Prosentase Hasil Penilaian Produk**

Adapun Uraian diatas, Pembelajaran proyek dianalisis pada pengalaman belajar dan Hasil belajar Peserta didik. Penerapan Pembelajaran berbasis Proyek, dirasa efektif diterapkan. Peserta didik mendapatkan pengalaman yang berharga meliputi mengamati masalah kontekstual, berdiskusi untuk menggali informasi, melakukan penyelidikan, mengembangkan proyek, dan menganalisis/evaluasi pemecahan masalah. Hasil penilaian menunjukkan semua peserta didik sudah mendapatkan hasil diatas nilai kriteria minimum.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan analisis hasil pembahasan, dapat disimpulkan dalam hal pengalaman belajar dan Hasil belajar Peserta didik selama mengikuti Pembelajaran proyek. Penerapan Pembelajaran berbasis Proyek, dirasa efektif diterapkan. Peserta didik mendapatkan pengalaman yang berharga meliputi mengamati masalah kontekstual, berdiskusi untuk menggali informasi, melakukan penyelidikan, mengembangkan proyek, dan menganalisis/evaluasi pemecahan masalah. Hasil penilaian menunjukkan semua peserta didik sudah mendapatkan hasil diatas nilai kriteria minimum. Semua Peserta didik mendapatkan nilai diatas 75.

### **Referensi**

Astari, I. Y. (2019). Pengaruh Display, Harga, Promosi, Pelayanan, Dan Interior Terhadap Keputusan Pembelian Pada Toko Grosir Pakaian Aziziah Kota Kediri. *JURNAL*

EKUIVALENSI, 5(1), 83–97.

<https://ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/Ekuivalensi/article/view/223>

Damiri, H. I. W. (2015). *Upaya Peningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Manajemen Kesiswaan Di SMK Negeri 1 Lumajang* [UIN KHAS Jember]. <http://digilib.uinkhas.ac.id/18885/>

Eduar, R., & Nidyawati. (2021). Saluran Distribusi dan Promosi terhadap Volume Penjualan Motor Honda CB 150R. *Journal of Management and Bussines (JOMB)*, 3(2), 93–103. <https://doi.org/10.31539/JOMB.V3I2.2722>

Fauzan, R., Siagian, A. O., Sudirjo, F., Sani, I., Prasetyo, B., Yuliani, Lestari, S. P., & Muthiah, H. (2023). *Manajemen Ritel* (D. P. Sari, Ed.; Vol. 1). PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=hbitEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Perencanaan+dalam+memvisualisasikan+hasil+produk+melalui+penataan+produk+dalam+suatu+tempat+agar+tingkat+pemasaran+lebih+dikenal+daya+tarik+dalam+menata+produk+pada+perencanaan+yang+optimal&ots=x6I-tRDvdd&sig=I52WtMTu1u4savi8nl4jXtHI0N8&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=hbitEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Perencanaan+dalam+memvisualisasikan+hasil+produk+melalui+penataan+produk+dalam+suatu+tempat+agar+tingkat+pemasaran+lebih+dikenal+daya+tarik+dalam+menata+produk+pada+perencanaan+yang+optimal&ots=x6I-tRDvdd&sig=I52WtMTu1u4savi8nl4jXtHI0N8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

Hardiningsih, E. F., Masjudin, M., Abidin, Z., Salim, M., & Aziza, I. F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Statistika Matematika Siswa SMKN 2 Mataram. *Reflection Journal*, 3(1), 21–29. <https://doi.org/10.36312/RJ.V3I1.1264>

Juwairia, Koryati, D., Eka Amrina, D., & Sintara, U. (2022). MENINGKATKAN KREATIVITAS DESAIN FLYER DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL). *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 9(1), 15–26. <https://doi.org/10.36706/JP.V9I1.16084>

Oktora, T. T. (2023, Juni 29). *Penerapan Aplikasi Balsamiq Wireframes Pada Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 1 Lumajang | Joined Journal (Journal of Informatics Education)*. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31331/joined.v6i1.2579>

Pontjowulan. (2023). Optimalisasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karya Ilmiah. *Jurnal Syntax Transformation*, 4(4), 11–23. <https://doi.org/10.46799/JST.V4I4.712>

Pramana, C. A., & Subiyantoro, H. (2020). KONTRIBUSI INSTRUKTUR DAN PELATIHAN TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS PESERTA PELATIHAN DI UPT PELATIHAN KERJA TULUNGAGUNG TAHUN 2018. *Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 5(2), 20–30. <https://doi.org/10.29100/JUPEKO.V5I2.1010>

- Putri, Y. D., & Dwijayanti, R. (2021). PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBANTUAN APLIKASI ANDROID PADA MATA PELAJARAN PENATAAN PRODUK KELAS XI BDP DI SMK NEGERI 10 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1041–1047. <https://doi.org/10.26740/JPTN.V9N1.P1041-1047>
- Rahmadani, R. D., & Marlana, N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA PELAJARAN PENATAAN PRODUK KELAS XI BISNIS DARING DAN PEMASARAN SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1083–1089. <https://doi.org/10.26740/JPTN.V9N1.P1083-1089>
- Sanjaya, G. F., & Sudarwanto, T. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QR CARD PADA MATERI ATRIBUT PRODUK MATA PELAJARAN PENATAAN BARANG DAGANG SISWA KELAS XI PEMASARAN DI SMK NEGERI 4 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), 939–945. <https://doi.org/10.26740/JPTN.V8N3.P939-945>
- Sulani, S. T. (2019). *Penerapan Penilaian Autentik dalam Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020* [UIN KHAS Jember]. <http://digilib.uinkhas.ac.id/14387/>
- Sunarsih, M. C. S., & Setijani, T. (2023). Project Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya. *Konstanta : Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 47–58. <https://doi.org/10.59581/KONSTANTA-WIDYAKARYA.V1I2.671>
- Umami, N. (2017). IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN KARAKTER MELALUI KEWIRAUSAHAAN SOSIAL (SOCIOPRENEURSHIP). *Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 1(2). <https://doi.org/10.29100/JUPEKO.V1I2.226>