



## Penerapan *Project-Based Learning* Berbasis Kelompok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Perbankan Dasar

Chatarina Tri Widiastuti

SMK Negeri 1 Godean, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

[balabims@gmail.com](mailto:balabims@gmail.com)

**Abstrak:** Penulisan *best practice* ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan proses Pembelajaran Jarak Jauh mata pelajaran Perbankan Dasar di kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Godean. Data yang diperoleh sebelum pembelajaran menunjukkan bahwa siswa mulai merasa bosan belajar di rumah dan materi tidak jelas. Dengan menerapkan metode *Project Based Learning* secara berkelompok, diharapkan mereka akan bekerjasama dalam belajar sehingga materi menjadi jelas, dan hasil belajar akan meningkat. Media pembelajaran yang digunakan *WhatsApp group* dan *Google Classroom*. Pembelajaran dilaksanakan dengan tahapan menganalisis masalah, membuat desain dan pelaksanaan proyek, melakukan penelitian, menyusun draft dan prototipe proyek, mengukur menilai, memperbaiki produk dan finalisasi serta publikasi produk. Data kuantitatif dan kualitatif diperoleh dengan teknik survey, pengamatan dan unjuk kerja, dengan Instrumen meliputi angket, lembar observasi dan lembar penilaian. Dari pelaksanaan pembelajaran diperoleh hasil nilai pengetahuan 47% dengan predikat amat baik, 38% baik dan 15% cukup baik, keterampilan 25% amat baik, 67% baik dan 8% cukup baik. Nilai sikap gotong royong yang menunjukkan keaktifan siswa 54% amat baik, 29% Baik, 14% cukup baik, sementara 2% kurang baik. Hasil angket menunjukkan model *Project Based Learning* berbasis kelompok membuat keaktifan siswa meningkat, materi lebih jelas sehingga meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil pembelajaran penulis merekomendasikan guru untuk menggunakan model *Project Based Learning* berbasis kelompok guna meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** *Project Based Learning*; basis kelompok; hasil belajar.

### *Application of Group-Based Project-Based Learning to Improve Student Learning Outcomes in Vocational Basic Banking Subjects*

**Abstract:** The writing of this best practice is intended to describe the distance learning process for basic banking subjects in class X Financial Accounting at SMK Negeri 1 Godean. The data obtained before learning showed that students began to feel bored studying at home and the material was not clear. By applying the group-based *Project-Based Learning* method in groups, it is hoped that they will work together in learning so that the material becomes clear, and learning outcomes will increase. The learning media used are *WhatsApp groups* and *Google Classroom*. Learning is carried out with the stages of analyzing problems, designing and implementing projects, carrying out research, developing project drafts and prototypes, measuring, assessing and improving products, finalizing and publishing products. Quantitative and qualitative data were obtained by survey, observation and performance techniques, with instruments in the form of questionnaires, observation sheets and assessment sheets. From the implementation of the learning, the results of the knowledge value were 47% with very good predicates, 38% good and 15% quite good, skills with 25% very good, 67% good and 8% quite good. good, 29% good, 14% quite good, while 2% is not good. The results of the questionnaire show that the group-based *Project-Based Learning* model makes the material clearer and improves student learning outcomes. Based on the learning outcomes, the writer recommends the teacher use the group-based *Project-Based Learning* model to improve student learning outcomes.

**Keywords:** *Project-Based Learning*; group based; learning outcomes.

### 1. Pendahuluan

Sejak bulan Maret 2020 sebagai akibat dari virus Covid 19 yang merebak di Indonesia, siswa belajar dari rumah. (*SE Gubernur DIY Tentang Perpanjangan Pembelajaran Jarak Jauh.Pdf*, n.d.).

Kondisi lingkungan yang berubah menuntut kegiatan belajar mengajar juga berubah. Sekolah, guru, siswa dan orang tua sebagai pihak yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran pun harus menyesuaikan diri. Kegiatan pembelajaran

mengalami perubahan dari tatap muka menjadi tatap maya, suasana belajar yang tadinya di kelas bersama dengan teman menjadi belajar sendiri rumah dengan *laptop* atau *handphone*, media pembelajaran menjadi semakin penting terutama untuk menjembatani jarak antara guru dan siswa.

Setelah sekian lamanya menerapkan pembelajaran jarak jauh, pembelajaran yang semula menyenangkan mulai menimbulkan masalah seperti pembelajaran dirasakan kurang jelas dan sulit, sehingga hasil belajar menurun, membosankan, kuota internet yang semakin membebani orang tua dan jaringan internet yang kurang stabil (Rinrin Nur Tasdik & 1, 2021). Selain itu bagi siswa kelas X yang baru satu bulan masuk sekolah, belum mengenal teman dengan baik, pembelajaran tatap maya membuat pertemanan mereka semakin renggang. Kendala-kendala tersebut mengakibatkan peran serta siswa dalam pembelajaran semakin sedikit, hal ini membuat hasil belajar menurun.

Sebagai guru, penulis tertantang untuk menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan siswa tetap menjalin komunikasi dengan siswa lain, mempertahankan siswa supaya tetap mengikuti pembelajaran, mengusahakan supaya tugas-tugas dapat terpenuhi, materi pembelajaran dapat dipahami lebih baik, sehingga hasil belajar dapat lebih maksimal. Tujuan ini dapat dicapai dengan bantuan media pembelajaran yang nyaman bagi semua, tetap dapat diakses dengan lancar baik oleh siswa maupun guru, dengan beban kuota yang tidak terlalu membebani orang tua siswa, yakni WA grup dan *Google Classroom* seperti yang sudah digunakan sebelumnya. Selain itu guru juga berharap dapat menjelaskan bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* dalam membelajarkan materi jenis bank dalam mata pelajaran Perbankan Dasar.

Dengan latar belakang permasalahan tersebut penulis bermaksud memperbaiki kualitas proses belajar mengajar dengan menerapkan model *Project Based Learning*, sebuah model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh dengan tanpa mengurangi hasil pembelajaran (Nuryati et al., 2020), selain itu juga memotivasi siswa ketika belajar, supaya dapat menyelesaikan tugas sesuai yang dipersyaratkan, bertemu dan mempererat pertemanan, membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi mereka.

Dalam penelitian ini peneliti berusaha menguraikan bagaimana meningkatkan hasil belajar dengan cara menerapkan metode *Project Based Learning* (PjBL) berbasis. Made Wena (Yudha, 2019) menyatakan, penerapan model

PjBL menuntut guru mengelola pembelajaran di kelas seperti sebuah proyek. Maksudnya akan ada tahapan seperti sebuah proyek dimana semua kegiatan didasarkan pada permasalahan mendasar dengan pertanyaan yang menantang sekaligus menuntut siswa untuk merencanakan, menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, mengadakan penyelidikan, serta bekerja dengan mandiri. Dengan adanya tantangan yang berupa permasalahan yang penyelesaiannya menuntut kreatifitas dan aktifitas mereka sendiri maka diharapkan hasil belajar akan meningkat (Manggala & Nugraha, 2021).

Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan bagaimana guru melaksanakan pembelajaran dengan metode PjBL dalam usahanya untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Dalam model ini siswa harus banyak menggunakan komunikasi verbal dan tertulis, kerjasama tim, kreativitas, ketrampilan meneliti, dan penyelesaian masalah, oleh karena itu model PjBL dapat mendorong siswa untuk lebih banyak terlibat dalam belajar (Fauziah et al., 2020). Dengan bertambahnya motivasi belajar diharapkan hasil belajar juga menjadi lebih baik (Fahadah et al., 2021).

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian penulisan artikel ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan dengan teknik angket, observasi, dan studi dokumentasi. Jenis penelitian termasuk penulisan *best practice* pembelajaran yang dilakukan di SMK Negeri 1 Godean kelas X Kompetensi Keahlian Akuntansi, pada mata pelajaran Perbankan Dasar, semester gasal tahun pelajaran 2020 – 2021. Ada 3 kelas yaitu X Akuntansi 1, X Akuntansi 2 dan X Akuntansi 3, dengan siswa sebanyak 108 orang. Pembelajaran dilaksanakan dari 8 Oktober 2020 sampai dengan 13 November 2020.

Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut (Fauziah et al., 2020). Siswa dihadapkan pada pertanyaan mendasar “Bank jenis apa yang ada di sekitar tempat tinggalmu?”. Siswa diminta membuat produk akhir yang menggambarkan jenis bank di Indonesia, 5 diantaranya di sekitar tempat tinggal siswa. Produk dapat berupa mind map, poster, presentasi atau produk lain sesuai minat siswa. Tahap pertama siswa mendesain proyek dengan membentuk kelompok dengan 4 orang anggota dan menentukan produk yang akan dibuat serta menyusun alat, bahan, sumber dan daftar pekerjaan yang akan dikerjakan untuk membuat produk. Di akhir tahap ini guru melihat desain siswa dan memberikan masukan bila diperlukan. Tahap kedua menyusun jadwal

pelaksanaan proyek. Dalam tahap ini siswa membagi pekerjaan yang sudah direncanakan, dilakukan oleh siapa, kapan, dimana dan bagaimana akan dilakukan dan mengirimkan hasilnya di *Google Classroom*. Guru menilai dan memberi masukan jadwal pelaksanaan proyek. Tahap ketiga memonitor kemajuan proyek, siswa mencari data di lapangan, membuat produk dan sebagai buktinya siswa mengumpulkan foto atau video kegiatan di *Google Classroom*. Guru menilai dan memberi masukan pelaksanaan penelitian. Tahap keempat menguji hasil. Dalam tahap ini siswa presentasi di WA grup, guru mengatur antar kelompok untuk menilai dan memberikan masukan sehingga masing-masing kelompok belajar untuk mengevaluasi kelompok lain. Guru menentukan kriteria penilaian yang digunakan kelompok, memberikan penilaian kemampuan kelompok membuat produk dan memberikan masukan bagi kelompok yang lain. Setelah tahap ini siswa memperbaiki produk sesuai masukan yang diterima kelompok. Tahap kelima mengevaluasi pembelajaran, dalam tahap ini siswa mengumpulkan laporan beserta produknya. Guru menilai kesesuaian laporan, menentukan nilai akhir, termasuk hasil penilaian dari siswa kelompok yang lain dan memajang produk terbaik di WA grup dan *Google Classroom*. Kegiatan diakhiri dengan diskusi kelas untuk membahas pengalaman yang didapatkan dari proyek, dan pemberian penguatan materi oleh guru.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa formulir assesmen diagnostik awal, untuk mengetahui kondisi psikologis siswa sebelum pembelajaran. Formulir assesment diagnostic akhir, untuk mengetahui perasaan dan keinginan siswa sebagai umpan balik pembelajaran. Formulir penilaian produk, digunakan oleh siswa untuk menilai hasil pekerjaan kelompok yang lain, dan untuk memilih hasil favorit di kelas. Formulir-formulir tersebut dalam bentuk *Google Form* yang *link* nya di share melalui WA grup. Selain itu ada formulir penilaian sikap, keterampilan dan pengetahuan yang digunakan guru untuk menilai siswa, formulir ini disimpan oleh guru.

Media pembelajaran menggunakan WhatsApp (WA) grup dan *Google Classroom*. Kelebihan WA grup adalah cukup ringan, tidak menggunakan banyak kuota, namun demikian banyak manfaat yang dapat diambil dari aplikasi ini (Nabilla & Kartika, 2020) Kelemahannya adalah tidak bisa mengorganisasikan bahan ajar dan tugas secara rapi dan terstruktur sesuai urutan belajar. Hal ini ditanggulangi dengan *Google Classroom* yang dapat digunakan untuk

mengorganisir materi ajar, mudah diakses baik dengan laptop maupun HP, dimana saja dan kapan saja (Atikah et al., 2021), Selain itu terbukti juga *Google Classroom* mampu meningkatkan kreatifitas dan motivasi belajar (Baser & Rizal, 2021). Gabungan WA grup dan *Google Classroom* diharapkan dapat saling melengkapi dan membantu mencapai tujuan pembelajaran (Ubaidah, 2021).

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran diawali dengan menyebarkan formulir assesmen diagnostik awal untuk mengetahui kondisi siswa ketika belajar di rumah. Ada 6 pertanyaan yang diajukan, pertanyaan pertama bagaimana perasaan siswa di rumah, dapat disimpulkan bahwa kondisi siswa di rumah 52% sedang merasa senang, 26% merasa biasa saja dan 13% sedang merasa sedih. Pertanyaan kedua bagaimana perasaan siswa belajar di rumah, jawabannya 41% merasa sedih, 32% merasa biasa saja dan 24% merasa senang. Pertanyaan ketiga apa saja kegiatan siswa selama belajar di rumah, jawabannya 27% belajar, 25% membantu orang tua dan 22% tidur. Pertanyaan keempat hal apa yang paling menyenangkan dari belajar di rumah, jawabannya 44% dapat belajar sambil santai, 12% waktu belajar banyak dan 9% bisa mencari jawaban bebas. Pertanyaan kelima, hal paling tidak menyenangkan belajar di rumah, dijawab 42% materi tidak jelas, 11% tugas yang menumpuk, 8% tidak bisa bertemu teman, 8% tidak ada penjelasan langsung dan 6% bosan di rumah.

Dari jawaban siswa tersebut maka guru menggunakan model belajar yang menyenangkan dengan tetap belajar di rumah, secara berkelompok, dengan kegiatan yang terstruktur dengan tetap menjaga jarak sehingga siswa dapat menjalin komunikasi yang sempat terputus dengan temannya, yakni model PjBL. Belajar dibuat dalam kelompok sehingga selain mendapatkan ilmu, siswa juga mendapat kesempatan untuk mengenal satu sama lain. Untuk mengatasi kebosanan maka siswa ditantang untuk mencari pemecahan masalahnya secara bebas bersama kelompok, sekaligus merencanakan langkah apa saja yang akan mereka lakukan supaya masalah terselesaikan. Sumber belajar divariasikan selain dari teks, internet dan video, juga dari lingkungan sekitar sehingga siswa dapat bermain sambil belajar walaupun hanya di sekitar tempat tinggal mereka.

Pelaksanaan PjBL diawali dengan penjelasan mengenai *Project Based Learning* supaya siswa paham rangkaian kegiatan yang akan mereka lalui. Pertanyaan mendasar dalam proyek ini

adalah “Bank jenis apa saja yang ada di sekitarku?”. Menjadi tugas siswa untuk menyusun proyek dengan tema “Jenis Bank Di Indonesia, 5 Diantaranya Di Sekitar Tempat Tinggalku”. Hasil akhir yang diharapkan adalah siswa mampu menyajikan penjelasan jenis bank yang ada di Indonesia dengan produk akhir sesuai kesepakatan kelompok, dapat berupa *mind map*, poster, presentasi, lagu, puisi, atau dengan produk lain. Selain itu siswa diminta mencari 5 contoh bank yang ada di sekitar tempat tinggal siswa, disertai foto, nama dan alamat lengkap, serta jenis bank, dilihat dari kepemilikan, fungsi, status, cara menentukan harga dan jenis kantornya. Penjelasan ini dilakukan dengan media WA grup sehingga tukar pendapat dan tanya jawab berjalan lancar dengan pesan tertulis maupun *voice note* (Nabilla & Kartika, 2020).

Langkah-langkah pembelajaran yakni di minggu pertama siswa bergabung dalam kelompok dengan anggota 4 orang, anggota memilih sendiri sesuai tempat tinggal siswa. Dalam kelompok siswa menentukan jawaban pertanyaan utama proyek yakni produk apa yang akan dihasilkan, selanjutnya membuat perincian pekerjaan apa saja yang harus dilakukan, oleh siapa, kapan, dimana, dan bagaimana melakukannya. Rencana penelitian ini ditulis dalam catatan kelompok untuk dikumpulkan. Pada tahap ini guru melihat rencana, desain dan jadwal siswa, serta memberi masukan.

Di minggu kedua siswa melaksanakan penelitian dan menyusun draft hasil proyek. Siswa diminta mendokumentasikan bagaimana mencari data, siapa yang bekerja, kapan, dimana dan keterangan lain yang diperlukan, dokumen dapat berupa foto atau video. Guru akan melihat dokumen penelitian siswa, hasil data dan prototipe siswa, menilai serta memberikan masukan apabila diperlukan.

Tahap selanjutnya di minggu ketiga siswa menelaah dan memperbaiki produk. Dalam tahap ini siswa mengirimkan hasil produk untuk mendapatkan penilaian dari kelompok lain, dan juga dari guru, membetulkan jika perlu, dan menilai hasil produk kelompok lain secara bergantian. Guru menilai produk kelompok dan menentukan pembagian penilaian antar kelompok.

Minggu keempat siswa mengumpulkan hasil akhir produk dan laporan proyek. Laporan disusun sesuai dengan format yang sudah disiapkan. Guru akan menilai kesesuaian laporan akhir dan memberikan penghargaan kelompok terbaik dengan mengumumkan dan memajang produk di *Google Classroom* untuk dapat dilihat oleh semua siswa.

Di akhir pelaksanaan pembelajaran, produk yang dihasilkan siswa beraneka ragam, sebagian besar berupa *powerpoint* untuk presentasi, tapi ada juga yang menyajikan berupa mading, video presentasi, dan *mind map*. Berdasarkan penilaian yang dilakukan siswa, produk favorit adalah kelompok 6 dari kelas X AKL 1 berupa *powerpoint*, kelompok 5 dari kelas X akl 2 berupa video dan kelompok 8 dari kelas X akl 3 berupa *powerpoint*. Hasil penilaian pengetahuan siswa seperti pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Nilai Pengetahuan

Predikat	Pengetahuan	%Pengetahuan
A	12	0
A-	39	25
B+	5	18
B	36	19
B-	0	31
C+	16	8
C	0	0
	108	100

Dari nilai pengetahuan dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa dapat memahami materi dengan baik. Secara keseluruhan 51 siswa (47%) dengan predikat amat baik (A dan A-), 41 siswa (38%) baik (B+, B dan B-) dan 16 siswa (15%) cukup baik (C+ dan C). Dilihat dari capaian nilai tiap kelas, X Akl 1 nilai terendah 73, tertinggi 93 dan rata-rata 82. X AKL 2 terendah 80, tertinggi 100 dengan rata-rata 90. Kelas X Akl 3 nilai terendah 73, tertinggi 93 dengan rata-rata 87. Hasil belajar pengetahuan yang cukup memuaskan. Hal ini dapat terjadi karena selama mengikuti proyek siswa tidak akan dapat membuat produk kalau mereka tidak memahami teori mengenai jenis bank. Jadi mau tidak mau mereka harus mencari informasi dari sumber belajar atau dari sumber lain. Nilai keterampilan siswa nampak dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Nilai Keterampilan

Predikat	Keterampilan	% Keterampilan
A	0	0
A-	27	25
B+	19	18
B	20	19
B-	33	30
C+	9	8
C	0	0
	108	100

27 siswa (25%) amat baik, 72 siswa (67%) baik dan 9 siswa (8%) cukup baik. Hasil Penilaian Keterampilan tiap kelas menunjukkan kelas X AKL 1 nilai terendah 72, tertinggi 90 dan rata-rata 80. Kelas X AKL 2 nilai terendah 80, tertinggi 100 dan rata-rata 90. Kelas X AKL 3 nilai terendah 76, tertinggi 92 dan rata-rata 85. Dari hasil tersebut dapat kita simpulkan bahwa keterampilan siswa sebagai hasil pembelajaran dengan metode PjBL ini adalah baik.

Nilai keterampilan siswa menjadi baik karena dari dokumen yang dikumpulkan siswa nampak semua siswa terlibat aktif dalam kelompok. Selama mengerjakan tugas tahapan demi tahapan anggota kelompok aktif mengerjakan. Minggu pertama diskusi kelompok dilakukan di *Google Classroom* sehingga guru dapat mengamati partisipasi siswa. Minggu kedua ada foto atau video yang menggambarkan mereka mencari data. Minggu ketiga dan keempat kegiatan dilakukan *Google Classroom*. Selain itu dalam assesment diagnostic akhir guru juga menanyakan bagaimana kerjasama kelompok, sehingga dari situ diketahui bahwa semua kelompok dapat bekerja sama dengan baik. Penilaian sikap nampak dalam gambar 1 berikut.



Gambar 1. Grafik Nilai Sikap

Dari gambar terlihat 54% siswa menunjukkan hasil amat baik, 29% siswa dengan hasil Baik, 14% siswa dengan hasil cukup baik, sementara 2% hasil kurang baik. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa siswa dapat menunjukkan sikap yang baik selama belajar dalam kelompok.

Pembelajaran diakhiri dengan Assesmen diagnosis berkala yang menunjukkan perasaan siswa setelah belajar dengan metode PjBL. Pertanyaan pertama bagaimana perasaan siswa setelah belajar dengan metode PjBL, jawabannya 31% siswa merasa senang, 22% merasa jelas, 18% termotivasi, 11% semangat dan 10% puas. Hasil ini sama dikemukakan oleh Indrawati dalam penelitiannya yang mengemukakan penerapan PjBL dapat meningkatkan motivasi mahasiswa (Indrawati, 2016).

Pertanyaan kedua mengenai hal positif yang dirasakan siswa setelah pembelajaran, dengan jawaban 26% lebih bisa bekerjasama, 20% merasa lebih jelas, 11% siswa mengenal teman dengan lebih baik. Seperti penelitian sebelumnya yang menyatakan PjBL dapat meningkatkan kemampuan kerjasama (Pratiwi et al., 2018).

Pertanyaan ketiga, apa yang menjadi kendala selama pembelajaran, 19% siswa merasa bingung, 19% kesulitan komunikasi, 14% jarak rumah yang jauh, 10% kurang kerjasama dan 10% merasa waktu yang kurang. Ini menjadi perhatian guru agar dalam penerapan PjBL selanjutnya kejadian ini tidak terulang lagi.

Pertanyaan keempat apakah siswa ingin menggunakan metode PjBL lagi, 69% siswa menjawab ya sedangkan 31% sisanya tidak. Dari sini dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang merasa nyaman dengan model pembelajaran PjBL sehingga mereka ingin menggunakan kembali.

Pertanyaan kelima usulan perbaikan apabila model ini akan digunakan kembali, jawabannya 33% siswa menginginkan penjelasan yang lebih detail, 28% mengusulkan tugas dipermudah dan 13% mengusulkan kelompok ditentukan oleh guru. Ini menjadi masukan yang sangat baik bagi guru untuk perbaikan selanjutnya.

Masukan mengenai media yang digunakan adalah senang dan puas, 63 % siswa merasakan tidak ada kendala dengan media pembelajaran yang digunakan, 85% siswa tidak mau mengusulkan media yang lain. Pernyataan ini sesuai dengan hasil penelitian Basri dkk (Studi et al., 2021) yang menyimpulkan mahasiswa menerima dengan baik media pembelajaran *Google Classroom*. Agak berbeda dengan hasil penelitian di bidang Akuntansi yang menyatakan walaupun mahasiswa mengakui kemanfaatan *Google Classroom*, namun dari sisi kemudahan belajar tidak demikian. Mahasiswa merasa kesulitan memahami materi praktik Akuntansi melalui media *Google Classroom*. (Pancawati, 2021). Hal ini mungkin disebabkan karena perbedaan tingkat kesulitan materi pembelajaran. Materi Perbankan dasar ini masih masuk ke dalam kelompok C2 atau taraf pemahaman, yang masuk dalam tingkat *Low Order Thinking Skills*, sedangkan materi dalam akuntansi sebagian besar berupa materi dengan tingkat kesulitan C3 yang termasuk ke dalam tingkat *High Order Thinking Skills*.

#### 4. Simpulan dan Saran

Dari uraian analisis hasil dan pembahasan dapat diambil kesimpulan penggunaan *Project Based Learning* berbasis kelompok dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Saran apabila

akan menggunakan PjBL berbasis kelompok dalam pembelajaran jarak jauh adalah adalah pertama, pastikan terlebih dahulu apakah PjBL merupakan pilihan jawaban terbaik untuk mengatasi masalah siswa dengan mengadakan penyelidikan sebelum pelaksanaan pembelajaran. Kedua pastikan guru dapat mengendalikan rangkaian kegiatan dari jarak jauh, mengingat siswa belajar dari rumah sedangkan guru berada di sekolah, pastikan ada dokumen pengendali dalam setiap langkah kegiatan siswa. Ketiga, pastikan siswa memahami rangkaian pembelajaran yang akan dilalui, mengenai bagaimana langkah PJBL, tugas dan kewajiban siswa selama mengikuti pembelajaran, laporan dan dokumen yang harus dikumpulkan. Keempat, sebaiknya untuk kelas X dimana mereka belum mengenal satu sama lain kelompok ditentukan oleh guru, karena ternyata memilih kelompok sendiri membuat mereka kurang nyaman. Namun demikian perlu dipertimbangkan prosedur kesehatan dan kondisi siswa yang belum berusia 17 tahun sehingga belum mempunyai Surat Ijin Mengemudi, mengelompokkan siswa yang berjauhan tempat tinggal kurang bijaksana. Selama kondisi masih pandemi, pengelompokan siswa berdasarkan tempat tinggal tetaplah lebih diutamakan mengingat faktor keamanan dan kesehatan bersama.

#### Daftar Pustaka

- Atikah, R.-, Prihatin, R. T., Hernayati, H., & Misbah, J. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Petik*, 7(1), 7–18.  
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.988>
- Baser, A., & Rizal, F. (2021). Dampak Positif Penggunaan Google Classroom terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 154–162.  
<https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.31629>
- Fahadah, S. E., Nurika, & Lutfiya, F. (2021). Penerapan PjBL (Project Based Learning) Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Profesi Keguruan*, 7(2), 199–207.  
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Fauziah, C., Taufiqulloh, & Sudibyoy, H. (2020). Implementasi Model Project Based Learning Pada Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning Selama Pandemi Covid-19. *Pancasakti Science Education Journal*, 7(1),

- 1–8. <https://doi.org/10.24905/psej.v5i2.46>
- Indrawati, H. (2016). Peningkatan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah teori ekonomi makro lanjutan melalui penerapan Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 17–27.  
<http://dx.doi.org/10.31258/jp.7.1.17-27>
- Manggala, D. K. D., & Nugraha, I. N. P. (2021). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. *Jurnal Teknik Elektronika ...*, 7(4), 2005–2012.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1757>
- Nabilla, R., & Kartika, T. (2020). WhatsApp Grup Sebagai Media Komunikasi Kuliah Online. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 193–202.  
<https://doi.org/10.30596/interaksi.v4i2.4595>
- Nuryati, D. W., Masitoh, S., & Arianto, F. (2020). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Masa Pandemi. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 98–106.  
<https://doi.org/10.32832/educate.v5i2.3375>
- Pancawati, N. (2021). Analisis Persepsi Kemanfaatan Penggunaan Google Classroom Pada Pembelajaran Akuntansi. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2).  
<http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/1286>
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (PJBL) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 178-182.  
<https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2357>
- Rinrin Nur Tasdik, R. A., & I. (2021). Kendala Siswa SMK dalam Pembelajaran Daring Matematika di Situasi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(01), 510–521.  
<https://dx.doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.536>
- SE Gubernur DIY Tentang Perpanjangan Pembelajaran Jarak Jauh.pdf. (n.d.).
- Studi, P., Fisika, P., & Maros, U. M. (2021). Analisis Respon Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Menggunakan Media Pembelajaran Google Classroom Pendahuluan Sejak bulan Maret pembelajaran jaringan ). Sistem

- pembelajaran daring Daring ( dalam Indonesia termasuk dalam salah satu Negara yang terkena. (Firman, F., & Rahayu, S., 2020). Menurut Milman (2015) Penggunaan Teknologi Digital Dapat Memungkinkan Mahasiswa Dan Dosen Melaksanakan Proses Pembelajaran Walaupun Mereka Ditempat Yang Berbeda. *Bentuk*, 9(1), 172–188.
- Ubaidah, C. (2021). Best Practice Penggunaangoogle Classroomdan Whatsapp Groupsebagai Mediapembelajaranjarakjauhseini Budaya. *Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 115–124. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i1.89>
- Yudha, C. B. (2019). Penerapan Project Based Learning dalam Mata Kuliah Penelitian Tindakan Kelas. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.20961/jdc.v3i1.32084>