

# Analisis Minat Siswa Dalam Penggunaan *E-Commerce* Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Siswa Sekolah Menengah Atas

Veronika Asri Tandirerung<sup>1</sup>, Abd. Rahman Patta<sup>2</sup>  
Universitas Negeri Makassar  
veronika.asri@unm.ac.id<sup>1</sup>, abd.rahman.patta@unm.ac.id<sup>2</sup>

**Abstrak** - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa dalam penggunaan *e-commerce* melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek siswa Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil Penelitian menunjukkan minat siswa dalam menggunakan *e-commerce* sangat tinggi. Selain itu, minat siswa dalam menggunakan social media dalam mengembangkan usaha berada pada kategori tinggi, dan minat siswa dalam memasarkan usaha melalui *personal selling* dan *door to door* berada pada kategori cukup. Hasil belajar siswa melalui pembelajaran berbasis proyek menunjukkan hasil belajar dengan indikator penilaian hasil proyek, penilaian persentasi, penilaian psikomotorik dan penilaian afektif. Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa dapat merancang sebuah usaha yang dapat dikembangkan berbantuan *e-commerce* yang saat ini berkembang di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan siswa dalam merancang dan melakukan refleksi terhadap kelancaran sebuah usaha sudah sangat baik.

**Kata Kunci:** minat, *e-commerce*, pembelajaran berbasis proyek

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) selama ini berbeda dengan pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Lulusan pendidikan di SMA lebih mengedepankan konsep sebagai dasar pengembangan ilmu lulusannya. Harapan model pendidikan di Indonesia adalah Lulusan SMA adalah melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi yaitu perguruan tinggi dan lulusan SMK adalah bisa langsung bekerja. Paradigma ini kemudian berubah seiring perkembangan waktu dan hasil penelitian yang dilakukan di Indonesia. Banyak lulusan SMA yang tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi disebabkan beberapa faktor, baik faktor dorongan individu, lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar. Akan tetapi keterampilan yang dimiliki SMA berbeda dengan lulusan SMK sehingga serapan untuk bekerja di dunia industri atau dunia usaha sangat terbatas. Lulusan SMA untuk melanjutkan studi ke jenjang perguruan tinggi masih tergolong rendah. Rendahnya minat disebabkan oleh berbagai latar belakang dan faktor, bersifat mendukung dan juga dapat berpotensi sebagai penghambat. Sehingga hasil akhir yang ditemukan adalah banyak lulusan yang memilih untuk bekerja, dan pekerjaan terbanyak yang diserap adalah karyawan Swasta [1]. Di lain pihak, lulusan SMK juga mendapat perhatian karena harapan lulusan SMK adalah mampu bekerja dan juga bisa melanjutkan ke perguruan tinggi. Akan tetapi data BPS pada data Agustus 2018 mengungkapkan bahwa lulusan SMK menganggur sebesar 11,24% dari total 7 juta pengangguran [2]. Akan tetapi data tersebut membutuhkan kajian mendalam apakah lulusan SMK secara keseluruhan di Indonesia sudah terdaftar di dunia kerja atau bekerja secara mandiri atau informal. Hasil observasi awal yang dilakukan,

diketahui bahwa cukup banyak lulusan SMK yang melanjutkan ke Perguruan Tinggi pada jenjang Diploma maupun Sarjana [2]. Oleh karena itu, paradigma pendidikan di jenjang SMA dan SMK butuh perubahan. Kualitas lulusan disiapkan melalui proses pendidikan. Dalam proses pendidikan ada proses pembelajaran. Salah proses pembelajaran adalah dalam pelaksanaan metode pembelajaran di kelas. Siswa SMA juga harus diberi konsep tentang kewirausahaan dan bagaimana menumbuhkan nilai-nilai dalam bekerja.

Pemilihan model pembelajaran dalam kelas dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Model Pembelajaran berbasis proyek dimaksudkan agar siswa dapat memiliki kompetensi dalam merancang sebuah proyek atau kegiatan. Model pembelajaran berbasis proyek akan melatih siswa SMA agar mampu merencanakan, merancang, membuat dan mengevaluasi serta membuat laporan hasil dari sebuah proyek atau kegiatan yang dilaksanakan. Dengan dilatihnya siswa melalui model pembelajaran ini, siswa diperhadapkan pada situasi yang sesuai dengan kondisi nyata di lapangan kerja. Pada model Pembelajaran berbasis Proyek atau model *Project based learning* (PjBL), siswa dapat menumbuhkan keterampilan komunikasi dan presentasi, keterampilan manajemen organisasi, keterampilan penelitian, keterampilan membuat laporan. Refleksi, evaluasi dan rekomendasi, kerjasama dan *leadership* dan pemikiran kritis.

Keterampilan yang diperoleh melalui pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan keterampilan yang dibutuhkan dalam menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* siswa. Perlunya menumbuhkan jiwa kewirausahaan bagi siswa SMA agar mereka memiliki bekal dan minat dalam bidang kewirausahaan. Dengan demikian lulusan SMA yang tidak melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dapat merencanakan dan merancang usaha yang dapat

dikembangkan sehingga siswa yang tidak bekerja pada sektor formal dapat secara mandiri bekerja membangun perekonomian baik untuk keluarga sendiri maupun lingkungannya.

*Information Technology* (IT) atau teknologi informasi sangat berkembang dengan cepat dan sangat mempengaruhi sebagian besar pola kehidupan manusia saat ini. Melalui IT, beberapa pekerjaan dihilangkan dan digantikan dengan mesin atau robot. Melalui IT, usaha tidak lagi mengharuskan banyaknya gedung dan karyawan namun sebuah usaha dapat dibuat meski hanya ada di rumah dan karyawan yang terbatas. Melalui Pembelajaran di SMA, dengan pembelajaran berbasis proyek dapat diketahui kompetensi IT yang dimiliki siswa yang dapat membantu siswa dalam rancangan pekerjaan masa kini.

## II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian dilaksanakan di suatu SMA Swasta di Kota Makassar pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 56 siswa kelas XI yang terdiri atas dua kelas. Metode pengumpulan data adalah metode tes dan angket. Bentuk instrumen yang digunakan lembar pengamatan afektif, psikomotorik dan kognitif. Tugas proyek sebagai penilaian akhir PjBL dianalisis secara deskriptif. Pengambilan data dalam penelitian ini sesuai dengan langkah pembelajaran berbasis proyek ( PjBL) [3], tindakan yang dilaksanakan adalah pertanyaan dasar dan lanjut (kebutuhan/kasus), rencana proyek, menyusun jadwal, monitoring, menguji hasil dan evaluasi pengalaman. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk membangun sebuah *e-commerce* diperlukan kemampuan IT dan dasar perencanaan usaha oleh siswa. Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa diberikan sebuah kasus atau deskripsi atau gambaran singkat sebuah organisasi atau lingkungan sekitar. Dalam analisis kebutuhan ini diperoleh gambaran rencana usaha yang ingin dikembangkan oleh siswa ditunjukkan pada tabel berikut:

Rencana usaha	Jumlah	Persentase
Kerajinandari limbah	10	18 %
Rekayasa Teknologi	9	16 %
Budidaya tanaman	15	27 %
Pengolahan makanan	21	38 %

Data pada tabel 1 menunjukkan gambaran rencana usaha yang diminati oleh siswa. Usaha yang diminati para siswa paling tinggi adalah pengolahan makanan yaitu 38 %, budidaya tanaman 27 %, usaha kerajinan dari aneka limbah 18 % dan usaha di bidang rekayasa teknologi adalah 16 %.

Pada pembelajaran berbasis proyek dilakukan pengamatan terhadap langkah-langkah dalam merencanakan sebuah proyek. Hasil yang diperoleh melalui sebaran angket ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Kemampuan dalam Merencanakan Usaha/ Proyek

Aspek	Kategori	Persentase
Merencanakan usaha	Sangat baik	15 %
Menyusun jadwal	Baik	25 %
Pelaksanaan proyek	Baik	25 %
menguji hasil	Baik	25 %
Mengevaluasi proyek	Cukup	10 %

Data pada tabel 2 menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan dalam merencanakan usaha berada pada kategori sangat baik yaitu 15 % siswa menunjukkan kemampuan dalam merencanakan usaha sangat baik, pada indikator menyusun jadwal berada pada kategori baik dengan 25 % siswa berada pada kategori baik dalam menyusun jadwal, pada pelaksanaan proyek siswa berada pada kategori baik dengan 25 % siswa sudah baik dalam pelaksanaan proyek. Pada saat pengujian hasil proyek yang ditunjukkan dengan persentase 25 % berada pada kategori baik dan kemampuan mengevaluasi proyek berada pada kategori cukup atau 10 % siswa mampu mengevaluasi proyek.

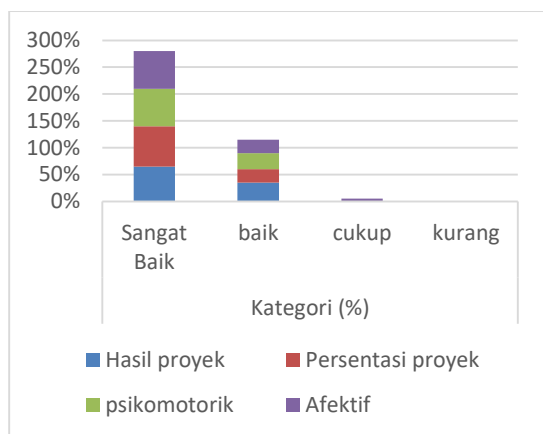
Strategi pembelajaran berbasis proyek menunjukkan hasil yang baik. Pada model PjBL, siswa tidak hanya membangun konsep melalui pemecahan masalah yang diberikan, namun juga menghasilkan produk sebagai hasil dari pemecahan masalah sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran baik dilihat dari kualitas proses, maupun kualitas hasil [4]. Hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Proyek Usaha Prakarya

Aspek	Nilai Rata-rata	Kategori (%)			
		Sangat Baik	baik	cukup	kurang
Hasil proyek	88	65 %	35 %	0	0
Persentase proyek	80	75 %	25 %	0	0
psikomotorik	87	70 %	30 %	0	0
Afektif	90	70 %	25 %	5 %	0

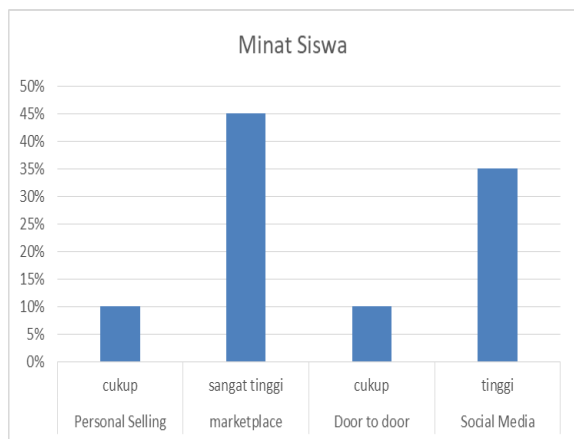
Tabel 3 menunjukkan nilai hasil belajar siswa dari proyek mata pelajaran prakarya. Nilai Rata-rata hasil proyek siswa adalah 88 dengan kategori 65 % berada pada kategori sangat baik, dan 35 % berada pada kategori baik. Nilai rata-rata nilai yang mengukur kemampuan dalam mempersentasikan proyek adalah 80 dengan kategori 75 % berada pada kategori sangat baik dan 25 % berada pada kategori baik. Nilai rata-rata nilai untuk penilaian psikomotorik adalah 87 dengan persentasi 70 % berada pada kategori sangat baik, dan 30 % berada pada kategori baik. Nilai rata-rata nilai untuk penilaian afektif adalah 90 dengan persentasi 70 % berada pada kategori sangat baik, 25 % berada pada kategori baik dan 5 % berada pada kategori cukup. Nilai-nilai afektif dinilai mulai dari permulaan proyek, selama persentasi hingga saat siswa memberikan refleksi dan evaluasi dari proyek yang dikerjakan.

Kategori penilaian hasil belajar siswa dengan memperhatikan 4 aspek pokok dalam pembelajaran berbasis proyek ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Kategori penilaian

Setelah merancang usaha dibutuhkan kompetensi dalam membangun *e-commerce*. Melalui gambaran *e-commerce* yang berkembang di Indonesia dan pemahaman tentang teknik penjualan, pembuatan toko online dan rata-rata user atau pengguna dari *e-commerce* yang ada diperoleh data minat siswa untuk pemasaran ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2. Minat siswa dalam pemasaran 1

Pada gambar 2 menunjukkan minat siswa dalam menggunakan *e-commerce* dalam proyek merencanakan usaha. *E-commerce* adalah suatu proses yang digunakan konsumen dalam pembelian dan penjualan produk secara elektronik. Dari data minat siswa dalam pemasaran diperoleh data bahwa siswa sangat berminat tinggi pada marketplace sebesar 45% dalam hal ini *e-commerce* yang berkembang di Indonesia. Minat siswa juga ditunjukkan tinggi pada pemasaran melalui social media (35%), dan kategori cukup pada penjualan secara personal maupun dari pintu ke pintu (*door to door*) dengan persentase 10%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa SMA sudah memahami bagaimana perkembangan teknologi saat ini dan mereka berminat menggunakan teknologi dalam pengembangan usaha.

Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran berbasis proyek yaitu dengan merancang sebuah usaha, dibutuhkan kompetensi dari awal hingga pemasaran. Pembelajaran berbasis proyek khususnya untuk mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan perlu dihubungkan dengan kondisi nyata saat ini. Sehingga siswa SMA memiliki bekal kompetensi yang cukup pada saat lulus jenjang sekolah menengah.

#### IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran di SMA perlu dirancang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Hal ini untuk memberi gambaran nyata kepada siswa tentang hubungan pendidikan dengan dunia nyata atau dunia kerja. Melalui pembelajaran berbasis proyek khususnya pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan, siswa diberi bekal kompetensi untuk merancang sebuah usaha, merencanakan kebutuhan usaha, melaksanakan usaha hingga pada pemasaran usaha. Penelitian ini menunjukkan minat siswa dalam menggunakan *e-commerce* dalam pemasaran produk usaha sangat tinggi sehingga mencerminkan minat siswa untuk mengoptimalkan teknologi yang berkembang saat ini dan menjadi dasar bagi siswa yang tidak bisa melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dalam merintis sebuah usaha.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurhidayah, "Minat Lulusan SMA Untuk Melanjutkn Studi Ke Jenjang Perguruan Tinggi (Studi Kasus Di Kelurahan Merjosari Kecamatan Lowokwaru Kota Malang)," *J. Akutansi Dan Investasi*, vol. 6, no. 1, pp. 95–106, 2009.
- [2] A. T. Lopa, A. Arfandi, and J. R. E. Salim, "Analisis minat siswa setelah lulus Sekolah Menengah Kejuruan: Studi kasus SMK Negeri 2 Parepare," *Semin. Nas. LP2M UNM*, pp. 456–459, 2019.
- [3] J. Inovasi and P. Kimia, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif," *J. Inov. Pendidik. Kim.*, vol. 9, no. 2, pp. 1596–1606, 2016.

- [4] S. R. Dwi Ariani, I. Addiin, and T. Redjeki, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Pada Materi Pokok Larutan Asam Dan Basa Di Kelas Xi Ipa 1 Sma Negeri 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014," *J. Pendidik. Kim. Univ. Sebel. Maret*, vol. 3, no. 4, pp. 7–16, 2014.
- [5] Yalcin, S. A., Turgut, Ü., dan Büyükkasap, E., 2009, The Effect of Project Based Learning on Science Undergraduates' Learning of Electricity, Attitude Towards Physics and Scientific Process Skills, *International Online Journal of Educational Sciences*, Vol 1, Hal 1, Hal: 81-105.