



UNIVERSITAS NEGERI PADANG

"Alam Takambang Jadi Guru"

SKRIPSI – MES1.61.8301

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF KEWIRAUSAHAAN

**Indra Lesmana
NIM. 18067058**

**Dosen Pembimbing
Rahmat Azis Nabawi, S.Pd., M.Pd.T.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN
Departemen Teknik Mesin
Fakultas Teknik
Padang
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : : Penerapan *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan

Nama : : Indra Lesmana

NIM : : 18067058

Tahun Masuk : : 2018

Program Studi : : S1 Pendidikan Teknik Mesin

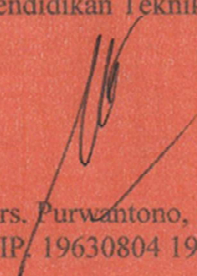
Departemen : : Teknik Mesin

Fakultas : : Teknik

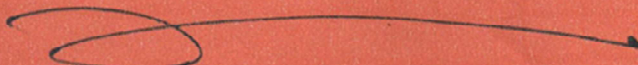
Padang, 28 Agustus 2023

Disetujui Oleh:

Koordinator Program Studi
Pendidikan Teknik Mesin


Drs. Purwantono, M.Pd.
NIP. 19630804 198603 1 002

Pembimbing Skripsi,


Rahmat Azis Nabawi, S.Pd., M.Pd.T.
NIP. 19891021 201903 1 006

PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan tim penguji
Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Departemen Teknik Mesin,
Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.*

Judul : : Penerapan *Project Based Learning* untuk Meningkatkan
Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif
Kewirausahaan
Nama : Indra Lesmana
NIM : 18067058
Tahun Masuk : 2018
Program Studi : S1 Pendidikan Teknik Mesin
Departemen : Teknik Mesin
Fakultas : Teknik

Padang, 28 Agustus 2023

Tim Penguji

Nama

1. Ketua : Rahmat Azis Nabawi, S.Pd.,
M.Pd.T.



2. Anggota 1 : Dr. Ir. Mulianti, M.T.



3. Anggota 2 : Primawati, S.Si., M.Si.



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bawah:

1. Karya tulisan saya, skripsi dengan judul “Penerapan Project Bassed Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang, maupun di Perguruan Tinggi Lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing dan penguji.
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila ada dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 28 Agustus 2023

Mahasiswa
Yang menyatakan,



Indra Lesmana
NIM. 18067058

ABSTRAK

Indra Lesmana, 2023. Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan. Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Tujuan utama pendidikan adalah pengembangan potensi seseorang untuk menumbuhkan cara berpikir yang intelektual, emosional, sosial, kreatif, dan kritis. Penting untuk diingat bahwa konsep dan tujuan pendidikan dapat bervariasi lintas budaya dan konteks, dan sikap tentang pendidikan juga dapat berubah seiring waktu seiring perkembangan sosial, teknologi, dan manusia. Penelitian ini bertujuan untuk proses penyelesaian masalah yang muncul di kelas sebagai sarana dalam meningkatkan kreativitas dan cara berpikir kritis siswa di SMK Karya Padang Panjang. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang berfokus memperbaiki pembelajaran di kelas secara praktis yang diupayakan oleh seorang guru dengan membangun kegiatan yang mampu memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas. Variabel penelitian ini terdiri dari 2 aspek yaitu: variabel sasaran adalah kreativitas siswa, dan variabel tindakan adalah model pembelajaran *Project Based Learning* dengan subjek penelitian siswa SMK Karya Padang Panjang Jurusan Teknik Pemesinan kelas XI tahun 2022/2023 berjumlah 9 orang siswa. Hasil analisis data penilaian kreativitas hasil produk siswa persentase 75% pada kategori kreativitas baik dan 25% pada tingkat kreativitas sangat baik. Hasil rata-rata pencapaian kemampuan kreativitas siswa memiliki jumlah persentase 75% pada kategori kreativitas baik dan 25% pada tingkat kreativitas sangat baik Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini penggunaan *Project Based Learning* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa dibuktikan dari hasil uji hipotesis yaitu dengan pengujian dengan metode Gain Score dimana terdapat hasil Ngain 0.43 dan menunjukkan peningkatan kreativitas sedang dibandingkan dengan nilai siswa sebelum diterapkannya metode PJBL dimana terdapat peningkatan dengan nilai sebelum diterapkannya model nilai rata-rata dari siswa yaitu 71.5 saja sedangkan setelah diterapkannya metode *Project Based Learning* Nilai produk siswa meningkat menjadi 83.5.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Kreativitas, Produk Kreatif Kejuruan

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah Subhaanahu Wa Ta'ala yang telah senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah beserta karunia sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan”**. Shalawat dan salam semoga selalu dilimpahkan Allah Subhaanahu Wa Ta'ala kepada junjungan umat islam sedunia yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh cahaya ilmu pengetahuan, aqidah dan berakhlak baik.

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif Kejuruan dengan menerapkan model *Project Based Learning*. Selama penulisan Skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan perhatian dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Rahmat Azis Nabawi, S.Pd, M.Pd.T selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Ir. Mulianti, MT selaku Dosen Penguji I dan Kepala Departemen Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Primawati, S.Si, M.Si selaku Dosen Penguji II.
4. Drs. Purwantono., M.Pd. selaku Kepala Departemen Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

5. Bapak Hendri Nurdin, M.T., selaku Sekretaris Departemen Teknik Mesin FT UNP.
6. Bapak dan Ibu dosen Departemen Teknik Mesin FT UNP yang telah membimbing peneliti selama menuntut ilmu.
7. Kedua orang tua yang selalu mendorong dan mendoakan peneliti dalam menyelesaikan Skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan Skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih terdapat beberapa kekurangan mengingat keterbatasan pengetahuan peneliti dan hambatan-hambatan yang dialami dalam memperoleh sumber dan bahan. Peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan Skripsi ini.

Padang, 28 Agustus 2023

Indra Lesmana
NIM 18067058

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Pendidikan Kejuruan	12
B. Model Pembelajaran Project Based Learning.....	13
C. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> ..	16
D. Kreativitas.....	18
E. Penelitian Tindakan Kelas	18
F. Penelitian Relevan.....	23
G. Kerangka Konseptual	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
C. Prosedur Pelaksanaan Tindakan	28
D. Variabel Penelitian	29
E. Subjek Penelitian	30
F. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	30
G. Teknik Analisa Data	33
H. Indikator Keberhasilan Penelitian	33

BAB IV PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Penelitian.....	34
B. Pembahasan	41
BAB V PENUTUP.....	47
A. Kesimpulan	47
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Siklus PTK Menurut John Elliot	20
Gambar 2. Kerangka Konseptual	25
Gambar 3. Implementasi dan Investigasi Praktik Baru	27
Gambar 4. Grafik Pencapaian Kreativitas Siswa	38
Gambar 5. Grafik Peningkatan Nilai Produk Siswa	41

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Nilai Praktek Akhir Semester Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan SMK Karya Padang Panjang 2023	5
Tabel 2. Prosedur Pelaksanaan Tindakan	28
Tabel 3. Langkah Penelitian	29
Tabel 4. Instrumen Penilaian Proyek Siswa	31
Tabel 5. Penilaian Kreativitas	32
Tabel 6. Kategori N-Gain Score	33
Tabel 7. Penilaian Kreativitas Hasil Produk Siswa	38
Tabel 8: Lembar Penilaian Proyek : Kelompok 1	39
Tabel 9. Lembar Penilaian Proyek : Kelompok 2	39
Tabel 10. Lembar Penilaian Proyek : Kelompok 3	40
Tabel 11. Nilai Produk Kelompok	40

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses sistematis yang melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, nilai dan norma dari satu generasi ke generasi berikutnya (Naylor & Nyanjom, 2021; Pradana et al., 2021). Tujuan utama pendidikan adalah pengembangan potensi penuh seseorang secara intelektual, moral, sosial dan emosional (Kh Razzakov, 2022). Pendidikan tidak hanya terfokus pada pemberian informasi dan keterampilan, tetapi juga pada pengembangan karakter, keterampilan berpikir kritis, kemampuan beradaptasi dan kemandirian individu. Pendidikan dapat berlangsung dalam berbagai setting, termasuk lembaga pendidikan formal seperti sekolah dan universitas, maupun melalui pengalaman sehari-hari, setting sosial, dan interaksi dengan lingkungan sekitar (Ashraf, 2020; Febrianto et al., 2020). Selain itu, pendidikan juga dapat berkontribusi pada pembentukan masyarakat dengan memberikan pengetahuan yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan politik, ekonomi dan sosial. Pendidikan juga membantu memperbaiki ketidaksetaraan sosial dan memberi orang kesempatan untuk mencapai potensi penuh mereka (Bali et al., 2020). Penting untuk diingat bahwa konsep dan tujuan pendidikan dapat bervariasi lintas budaya dan konteks, dan sikap tentang pendidikan juga dapat berubah seiring waktu seiring perkembangan sosial, teknologi, dan manusia.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah jenis lembaga pendidikan pada tingkat menengah yang menekankan pada pengembangan keterampilan dan

keahlian praktis (Khasanah, 2019; Riska & Usman, 2023; Suharno et al., 2020). Tujuan utama SMK adalah mengembangkan potensi siswa dalam beberapa bidang keahlian teknis, profesional atau seni dan budaya. Potensi yang dikembangkan melalui program SMK antara lain: 1) Kualifikasi SMK yang menawarkan pelatihan di berbagai bidang seperti teknik, kesehatan, pariwisata, catering, mode, dan banyak lagi. Siswa akan menerima pengetahuan dan keterampilan praktis yang relevan dengan bidang keahlian pilihan mereka. 2) Kreativitas dan seni seperti: tari, musik, seni rupa, dan desain. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan bakat seni mereka. 3) Kemampuan berpikir kritis juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Mereka diajarkan untuk menganalisis situasi, membuat keputusan, dan memecahkan masalah dalam konteks profesinya. 4) Independensi dan Akuntabilitas seringkali melibatkan pelatihan kerja atau magang, membantu siswa mengembangkan kemandirian dan tanggung jawab dalam lingkungan kerja dunia nyata. 5) Mempersiapkan siswa SMK ke dalam dunia kerja bertujuan membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk memasuki pasar kerja segera setelah lulus ini termasuk memahami etika kerja, komunikasi dan kolaborasi tim.

Penting diperhatikan SMK menjadi pilihan yang baik bagi siswa yang lebih tertarik pada karir praktis dan profesional dari pada pendidikan akademik sekolah menengah tradisional (Fauzi & Ela, 2022). Melalui program-programnya, SMK membantu mengembangkan potensi siswa di bidang peminatan yang dipilihnya, sehingga siap menghadapi tantangan dunia kerja atau melanjutkan

pendidikan di bidang yang diminatinya (Hendrawan et al., 2022). SMK Karya Padang Panjang adalah sekolah yang mendidik dan menghasilkan lulusan di bidang teknologi dan industri. SMK yang turut serta menghasilkan lulusan teknik mesin yang diharapkan dapat bekerja sesuai kompetensi keahliannya. Untuk mewujudkan tujuan tersebut. SMK Karya Padang Panjang dilengkapi dengan fasilitas yang cukup memadai, seperti bengkel pemesinan, dan ruang kelas. Untuk mendukung dari proses belajar supaya dapat membantu para siswa mengembangkan kemampuan sehingga dapat memberikan lulusan-lulusan yang memiliki kemampuan yang memadai untuk dunia kerja (Hendriarto et al., 2021; Lisá et al., 2019).

Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas merupakan salah satu kunci utama keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan di SMK Karya Padang Panjang atau di lembaga pendidikan manapun. Proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas sangat penting dalam mengembangkan potensi siswa dan mempersiapkan mereka untuk sukses di dunia kerja atau pendidikan lanjutan (Römgens et al., 2020; Singh et al., 2021). Kualitas pengajar memiliki dampak besar terhadap pengalaman belajar siswa. Guru yang berkualitas dan memiliki pemahaman mendalam terhadap materi pelajaran serta metode pengajaran yang kreatif dan interaktif dapat membantu siswa lebih terlibat dan memahami konsep dengan baik (Huang et al., 2020; Olaniyi, 2020). Kurikulum yang relevan dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja atau bidang keahlian yang menjadi fokus SMK. Kurikulum yang relevan akan membantu siswa mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan dalam

dunia kerja atau pendidikan lanjutan (Dean & Campbell, 2020). Fasilitas yang memadai, termasuk ruang kelas yang nyaman, laboratorium, perpustakaan, dan peralatan terkait dengan bidang keahlian, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa (Ghafar, 2020; Li, 2020). Evaluasi yang kontinyu dan umpan balik yang konstruktif membantu siswa memahami perkembangan mereka dan mengidentifikasi area di mana mereka perlu meningkatkan. Memberikan dukungan psikososial kepada siswa dapat membantu mereka mengatasi tantangan dan stres, serta menjaga kesejahteraan mental dan emosional selama proses pembelajaran.

Peran utama SMK yang mencetak lulusan siap kerja di dunia usaha industri sehingga model pembelajaran yang diterapkan harus lebih menekankan pada kegiatan praktik tanpa mengesampingkan teori-teori yang ada. Sarana pendukung pembelajaran praktik Produk Kreatif kewirausahaan yaitu: 1 unit mesin frais, 4 mesin bubur, 2 mesin las dengan fasilitas mesin yang tersedia ini hendaknya mampu dimanfaatkan secara maksimal sehingga Kreativitas siswa dalam praktik menjadi maksimal, untuk itu maka dibutuhkan suatu model pembelajaran yang mampu memanfaatkan fasilitas yang ada secara maksimal (Abdulhameed et al., 2019). Dalam standar kompetensi mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan, siswa harus memenuhi standar yang diterapkan oleh sekolah yakni Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75.0. Berikut daftar nilai teori dan nilai praktek siswa pada tahun pembelajaran 2023/2024

Tabel 1. Nilai Praktek Akhir Semester Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan SMK Karya Padang Panjang 2023

Kelas	Total Siswa	≥75		<75		Rata-rata Kelas
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	
XI TM	9 Orang	7 orang	68,75 %	2 orang	31,25 %	71,5

Berdasarkan wawancara dengan guru pengampu pada pelajaran produk kreatif kejuruan yaitu bapak Rendi Sabri S.Pd dimana para siswa kurang kreatif dalam pada pelajaran ini, dan disinilah timbul ide penulis untuk melakukan penelitian dengan penerapan pembelajaran yang akan membantu untuk meningkatkan keefektifan belajar, dimana meningkatkan interaksi yang terjadi pada siswa dan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, maka perlu diterapkan model pembelajaran yang mengarahkan kepada siswa bentuk luaran dari ilmu yang dipelajari dalam bentuk produk. Sehingga dengan ini siswa akan terangsang untuk berpikir kritis dan mengolah ilmu untuk memperoleh berbagai informasi dari produk yang akan mereka ciptakan.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Jalinus et al., 2019) bahwa “*Project Based Learning* memberikan peluang kepada sistem pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, lebih kolaboratif, peserta didik terlibat secara aktif menyelesaikan proyek-proyek secara mandiri dan bekerjasama dalam tim dan mengintegrasikan masalah-masalah yang nyata dan praktis.” Begitu juga menurut (Almazroui, 2022) yang menyatakan “*Project Based Learning* dapat menstimulasi motivasi, proses dan meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan masalah-masalah yang berkaitan dengan mata kuliah tertentu pada situasi nyata.

Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PBL) dalam mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan relevan bagi siswa (Jalinus & Nabawi, 2018; Syahril et al., 2022). Model ini fokus pada pengembangan proyek nyata yang mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran, termasuk pengetahuan konsep, keterampilan praktis, dan penerapan dalam konteks dunia nyata. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diambil dalam menerapkan PBL pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan:

1. Identifikasi Proyek Kreatif yang relevan dengan bidang kewirausahaan dan produk kreatif. Misalnya, siswa dapat merancang, membuat, dan memasarkan produk unik seperti kerajinan tangan, desain grafis, atau produk fashion.
2. Penetapan Tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai melalui proyek tersebut. Tujuan ini dapat mencakup aspek kreatif, kewirausahaan, keterampilan teknis, kolaborasi, dan presentasi.
3. Pembagian Tugas dan Peran bagi siswa ke dalam kelompok kecil dan tetapkan tugas dan peran tiap anggota. Ini mencerminkan peran dalam tim kewirausahaan sebenarnya, seperti manajer proyek, desainer, pemasar, dan sebagainya.
4. Penelitian dan Perencanaan untuk melakukan penelitian mendalam tentang produk, pasar, target audiens, dan persaingan. Mereka juga harus merencanakan langkah-langkah yang diperlukan untuk mengembangkan dan meluncurkan produk kreatif mereka.

5. Pengembangan Produk di mulai dari merancang dan membuat produk kreatif mereka berdasarkan konsep dan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Ini melibatkan pengembangan keterampilan teknis dan kreativitas.
6. Proses Kewirausahaan pada pengembangan produk, siswa harus merancang strategi pemasaran, penetapan harga, dan rencana bisnis untuk produk kreatif mereka. Ini membantu mereka memahami aspek kewirausahaan yang terlibat.
7. Pelaksanaan dan Penilaian Produk dapat melakukan uji coba, perbaikan, dan penyempurnaan sebelum produk akhirnya dipasarkan. Selama tahap ini, siswa juga dapat mempersiapkan presentasi untuk memasarkan produk mereka.
8. Presentasi dan Penilaian Akhir produk selesai dan dipasarkan, siswa melakukan presentasi kepada kelas atau panel penilai tentang produk mereka, strategi kewirausahaan, dan pembelajaran yang diambil dari proyek ini.
9. Refleksi dan Evaluasi bersama siswa tentang proses pembelajaran, tantangan yang dihadapi, dan keterampilan yang telah ditingkatkan. Evaluasi dapat melibatkan penilaian formatif dan sumatif untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran.

Model PjBL dalam mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan membantu siswa mengalami pengalaman belajar yang nyata dan relevan dengan dunia nyata. Ini juga mendorong pengembangan keterampilan kreatif,

kewirausahaan, kolaborasi, dan presentasi yang sangat penting untuk sukses dalam bidang ini (Darmuki et al., 2023). Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti berniat untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kejuruan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang ada, maka didapatkan beberapa masalah yang terjadi antara lain :

1. Model pembelajaran yang diterapkan masih terpusat kepada guru dan tugas siswa masih ditentukan oleh guru.
2. Pembelajaran belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas.

C. Batasan Masalah Masalah

Penelitian fokus kepada peningkatan kreativitas siswa melalui penerapan *Project Based Learning*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, diperoleh beberapa pokok masalah yang dapat dirumuskan pada penelitian ini. Pokok-pokok masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran Project Based Learning pada mata pelajaran Produk Kreatif Kejuruan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas XI jurusan Teknik Pemesinan di SMK Karya Padang Panjang
2. Apakah ada peningkatan kreativitas belajar pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan setelah menerapkan model pembelajaran Project Based Learning kepada siswa kelas XI jurusan Teknik Pemesinan di SMK Karya Padang Panjang.

E. Tujuan Penelitian

Penulis dalam melaksanakan penelitian ini memiliki tujuan yang spesifik.

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Project Based Learning untuk meningkatkan Kreativitas siswa pada mata pelajaran produk kreatif kewirausahaan kelas XI jurusan Teknik Pemesinan SMK Karya Padang Panjang.
2. Mengetahui adanya peningkatan kreativitas hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran Project Based Learning pada mata pelajaran produk kreatif kejuruan kelas XI jurusan Teknik Pemesinan di SMK Karya Padang Panjang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini supaya bermanfaat bagi peneliti dan orang lain sebagai acuan penerapan model pembelajaran . Untuk lebih jelasnya manfaat yang diharapkan peneliti dari dilakukannya penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan dalam pembelajaran Produk kreatif kejuruan terutama dalam hal penggunaan model pembelajaran. Selain itu diharapkan hasil penelitian dapat melengkapi kajian mengenai teknik pelaksanaan, peran dan manfaat model pembelajaran berbasis proyek/kegiatan (Project Based Learning).

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai rekomendasi metode pembelajaran siswa jurusan Teknik Pemesinan kelas XI di SMK Karya Padang Panjang mata pelajaran Produk kreatif kejuruan
- b. Mengetahui metode pembelajaran Project Based Learning yang dilakukan untuk siswa jurusan mesin kelas XI di SMK Karya Padang Panjang pada mata pelajaran produk kreatif kejuruan.

3. Rincian Manfaat

- a. Bagi Peneliti Menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan khususnya yang terkait dengan menggunakan model

pembelajaran pelatihan berbasis masalah (Project Based Learning).

b. Bagi Guru/Pendidik

- 1) Penelitian ini bermanfaat untuk menambah variasi model pembelajaran dimiliki guru/pendidik dalam proses kegiatan belajar pada pelajaran produk kreatif kejuruan.
- 2) Mendapatkan motivasi untuk terus berkreasi dan berinovasi dalam pemilihan dan penggunaan model pembelajaran agar dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mata pelajaran produk kreatif kejuruan wujud profesionalisme yang dimiliki seorang guru.

b. Bagi Siswa

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.
- 2) Memotivasi siswa, membangun kepercayaan diri dan menggali potensi belajar yang dimiliki dalam bentuk kerja kelompok yang positif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan informasi bagi membenahan sistem pembelajaran praktik guna meningkatkan kreativitas pembelajaran guru dan pada akhirnya kualitas sekolah.