



UNIVERSITAS NEGERI PADANG

"Alam Takambang Jadi Guru"

SKRIPSI - MES1.61.8303

Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan Di SMK Negeri 1 Tanjung Raya

**M. Qari Alwifari
NIM 19067107**

**Dosen Pembimbing
Drs. Yufrizal A, M.Pd.**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan Di SMK Negeri 1 Tanjung Raya

Nama : M. Qari Alwifari

NIM : 19067107

Tahun Masuk : 2019

Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin

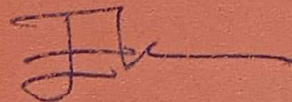
Departemen : Teknik Mesin

Fakultas : Teknik

Padang, November 2023

Disetujui oleh:

Koordinator Program Studi
Pendidikan Teknik Mesin



Dr. Eko Indrawan, S.T., M.Pd.

NIP. 19800114 201012 1 001

Dosen Pembimbing



Drs. Yufrizal A, M.Pd.

19610421 198602 1 002

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 : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning*
terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk
Kreatif Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Tanjung Raya

Nama : M. Qari Alwifari

NIM : 19067107

Tahun Masuk : 2019

Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin

Departemen : Teknik Mesin

Fakultas : Teknik

Padang, November 2023

Tim Penguji

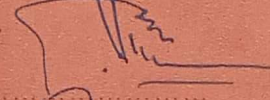
Nama

Tanda Tangan

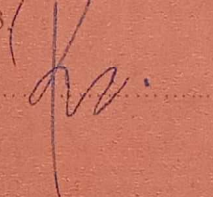
1. Ketua : Drs. Yufrizal A, M.Pd.

1. 

2. Anggota : Drs. Nelvi Erizon, M.Pd.

2. 

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

3. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulisan saya, skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Tanjung Raya” 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. Di dalam 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 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, 13 November 2023

Saya yang menyatakan,



ABSTRAK

M. Qari Alwifari, 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Tanjung Raya

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan, hal ini diduga karena pembelajaran yang kurang optimal dan kurangnya peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran yang terpusat pada guru (Konvensional). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah *Quasi-Eksperimen Reseach*. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Tanjung Raya. Subjek dari penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana kelas eksperimen adalah kelas XI TPM 1 sedangkan kelas kontrol adalah kelas XI TPM 2. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.

Hasil analisis data penelitian menunjukkan model pembelajaran *project based learning* secara signifikan lebih berpengaruh dibandingkan model konvensional untuk meningkatkan hasil belajar kemampuan kognitif dan psikomotor dengan nilai t_{hitung} sebesar 14,65 lebih besar dari t_{tabel} 1,725 pada ranah kognitif dan t_{hitung} sebesar 6,16 lebih besar dari 1,725 pada ranah psikomotor. Perbedaan presentase hasil belajar pada ranah kognitif yakni 18,41% dan psikomotor 8,29%.

Kata Kunci : Model *project based learning*, Hasil Belajar, Poduk Kreatif Kewirausahaan, Teknik Pemesinan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT. Berkat rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul ***“Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan Di SMK Negeri 1 Tanjung Raya”***. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang memberikan dukungan moril maupun materil serta doa yang tulus untuk penulis.
2. Bapak Drs. Yufrizal A, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Skripsi.
3. Bapak Drs. Nelvi Erizon, M.Pd. Selaku dosen penguji satu yang telah memberikan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Primawati, S.Si, M.Si. Selaku dosen penguji dua yang telah memberikan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Dr. Eko Indrawan, S.T., M.Pd. selaku Kepala Departemen Teknik Mesin, fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.
6. Bapak dan Ibu Departemen Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang
7. Bang Patta Nabani, S.Pd., yang telah membantu Administrasi di Departemen Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.
8. Rekan-rekan seperjuangan Departemen Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Proposal Skripsi.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan dan kesempurnaannya, sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan serta bisa dikembangkan lebih lanjut.

Padang, November 2023

Penulis

M. Qari Alwifari

NIM . 19067107

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN SKRPSI	i
PENGESAHAN SKRPSI	ii
SURAT PERNAYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Model Pembelajaran.....	9
2. Model Pembelajaran Konvensional	11
3. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	12
4. Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan	18
5. Hasil Belajar.....	19
B. Penelitian Relevan	20
C. Kerangka Konseptual.....	22
D. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25

B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
C. Subjek Penelitian	26
D. Instrumen Penelitian.....	27
1. Tes	27
2. Metode Non Tes.....	28
E. Analisis Uji Instrumen Penelitian	29
1. Uji Validitas	29
2. Uji Reabilitas.....	30
3. Indeks Kesukaran Soal.....	32
4. Daya Beda	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	35
1. Dokumentasi	35
2. Observasi.....	35
3. <i>Test</i>	36
G. Analisis Data.....	36
1. Uji Normalitas.....	36
2. Uji Homogenitas	37
3. Uji Hipotesis	37
H. Prosedur Penelitian	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Data.....	43
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	51
C. Pengujian Hipotesis	53
D. Pembahasan	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerangka Konseptual.....	23
4.1. Grafik Rata-rata, Simpangan baku, dan Varian Nilai <i>Pretest</i>	45
4.2. Grafik Rata-Rata, Simpangan Baku, dan Varian Nilai Posttest.....	47
4.3. Grafik Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest	48

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1. Nilai Teori Akhir Semester	4
1.2. Nilai Praktek Akhir Semester	4
3.1 Rancangan Penelitian	25
3.2 Kisi-kisi Penilaian Hasil Belajar Pengetahuan Siswa	28
3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kinerja Siswa	29
3.4 Nomor Item Soal yang Valid dan Tidak Valid	30
3.5 Kriteria Tingkat Reliabel	31
3.6 Indeks Kesukaran	32
3.7 Nomor Item Tingkat Kesukaran Instrumen Tes diterima dan dibuang	33
3.8 Interpretasi Daya Pembeda	34
3.9 Nomor Item Daya Beda yang Diterima dan Dibuang	35
3.10 Desain Perlakuan dan Penelitian	40
4.1 Ringkasan Nilai <i>Pretest</i> Kognitif Kelas Eksperimen dan Kontrol	44
4.2 Ringkasan Nilai <i>Posstest</i> Kognitif Kelas Eksperimen dan Kontrol	46
4.3 Ringkasan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i> Kognitif	48
4.4 Ringkasan Nilai Psikomotor Kelas Eksperimen	50
4.5 Ringkasan Nilai Psikomotor Kelas Kontrol	51
4.6 Hasil Uji Normalitas	52
4.7 Hasil Uji Homogenitas	53
4.8 Hasil Pengujian dengan Uji-t Hasil Belajar Kognitif	54
4.9 Hasil Pengujian dengan Uji-t Hasil Belajar Psikomotorik	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian dari fakultas.....	63
2. Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan.....	64
3. Surat izin penelitian dari sekolah.....	65
4. Surat selesai penelitian.....	66
5. Alur tujuan pembelajaran.....	67
6. Modul Ajar.....	75
7. Lembar validasi ahli.....	87
8. Surat Pernyataan validasi.....	99
9. Soal uji coba instrument tes.....	101
10. Uji validasi instrument tes.....	106
11. Daftar R tabel.....	107
12. Uji reliabelitas instrument tes.....	108
13. Uji tingkat kesukaran soal.....	109
14. Uji daya beda.....	110
15. Soal <i>pretes posstestt</i>	111
16. Kunci jawaban soal <i>pretest posstest</i>	115
17. Lembar penilaian proyek.....	116
18. Pedoman penilaian proyek.....	117
19. Uji normalitas.....	121
20. Uji homogenitas.....	123
21. Uji hipotesis.....	124
22. Tabel distribusi t-test tabel.....	125
23. Rekapitulasi nilai keterampilan siswa.....	126
24. Rekapitulasi nilai <i>pretest posstest</i> kelas eksperimen.....	128

25. Rekapitulasi nilai <i>pretest posstest</i> kelas kontrol	129
26. Desain Produk	130
27. Dokumentasi Penelitian	136
28. Lembar Konsultasi Skripsi.....	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu cara untuk meningkatkan daya tarik individu agar bisa meningkatkan kemampuan sumber daya manusia individu itu sendiri (Yufrizal et al., 2019). Menurut (Abd Rahman, dkk., 2022) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan di Indonesia memiliki berbagai tingkatan, yaitu Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah salah satu jenis pendidikan menengah di Indonesia yang statusnya sama dengan SMA. SMK merupakan lembaga pendidikan formal yang muatan materinya memang dipersiapkan agar siswanya kelak siap memasuki dunia kerja/professional (Primawati et al., 2015). Salah satu SMK yang berperan untuk itu adalah SMK Negeri 1 Tanjung Raya.

SMK Negeri 1 Tanjung Raya adalah sekolah yang mendidik serta menghasilkan lulusan khususnya di bidang teknologi dan industri, yang

diharapkan dapat bekerja sesuai kompetensi keahliannya. Untuk mencapai tujuan tersebut SMK N 1 Tanjung Raya dilengkapi dengan fasilitas, kurikulum, guru, dan mata pelajaran. Diantara mata pelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan serta jiwa berwirausaha bagi siswa yaitu mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan.

Mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang ada pada setiap program keahlian dan tentunya pada Program Teknik Pemesinan SMK N 1 Tanjung Raya, yang mana bertujuan agar peserta didik dapat mengaktualisasikan diri dalam perilaku berwirausaha, terlebih lagi bagi siswa SMK yang diharapkan memiliki bekal keterampilan lebih nyata. Materi pada mapel ini meliputi definisi wirausaha, kewirausahaan, hak cipta, desain produk, membuat produk sampai menjual produk. Untuk membuat suatu produk yang bisa dipergunakan, mapel PKK dapat menggunakan mesin-mesin yang terdapat di workshop pemesinan antara lain: mesin bubut, mesin frais, mesin sekrap, mesin bor dan mesin las. Hasil karya produk PKK Teknik Pemesinan yang telah dihasilkan di antaranya yaitu : teralis, meja, kursi, rak bunga, alat pemanggang ikan dan piala. Dalam proses pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan ini mengharuskan peserta didik aktif dan terampil dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat melakukan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) semester Juli-Desember 2022 di kelas XI Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Tanjung Raya terlihat oleh peneliti proses pembelajaran yang berlangsung masih terpusat pada guru. Dengan model

pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional, yang mana metode ini menggunakan pembelajaran dengan ceramah satu arah, sedangkan siswa hanya menerima secara pasif, sehingga aktivitas belajar siswa yang belum maksimal. Hal tersebut berdampak kepada kurangnya minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sehingga peserta didik cenderung mengalihkan perhatian untuk melakukan hal-hal yang mengganggu konsentrasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan menjadikan suasana kelas yang tidak kondusif. Karena suasana kelas yang kurang kondusif, mengakibatkan pengetahuan dan keterampilan kerja praktik peserta didik belum sesuai dengan yang diharapkan. Berbagai fakta yang telah dipaparkan diatas berdampak terhadap hasil belajar siswa, dibuktikan dengan banyaknya siswa yang tidak tuntas. Dalam standar kompetensi mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan SMK N 1 Tanjung Raya, siswa harus memenuhi standar yang diterapkan oleh sekolah yakni Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65.0. Berikut daftar nilai teori dan nilai praktek siswa pada tahun pembelajaran 2022/2023:

Tabel 1.1 Nilai Teori Akhir Semester Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan kelas XI Kompetensi Keahlian Teknik Pemesinan di SMKN 1 Tanjung Raya semester 1 tahun ajaran 2022/2023

Kelas	Total Siswa	≥65		<65	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
XI TM 1	17 Orang	7 orang	41,2	10 orang	58,8
XI TM 2	23 Orang	10 orang	43,5	13 orang	56,5

Sumber : (Guru mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan kelas XI kompetensi keahlian Teknik Pemesinan SMK N 1 Tanjung Raya, 2022)

Tabel 1.2 Nilai Praktek Akhir Semester Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan kelas XI Kompetensi Keahlian Teknik Pemesinan di SMKN 1 Tanjung Raya semester 1 tahun ajaran 2022/2023

Kelas	Total Siswa	≥65		<65	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
XI TM 1	17 Orang	8 orang	47,2	10 orang	52,9
XI TM 2	23 Orang	10 orang	43,5	13 orang	56,5

Sumber : (Guru mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan kelas XI kompetensi keahlian Teknik Pemesinan SMK N 1 Tanjung Raya, 2022)

Menurut nana sudjana (2010:39) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang datang dari luar diri siswa (faktor eksternal). Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu model pembelajaran.

Model pembelajaran yang lain perlu diterapkan yaitu model pembelajaran yang lebih berpusat kepada siswa (*student centered*) sesuai dengan pandangan dasar Kurikulum Merdeka. Banyak model pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran kreatif yang berpijak pada identifikasi dan analisis atau masalah masalah yang ada di lingkungan sekolah. “Melalui PjBL, baik guru maupun siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan berkolaborasi dan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, melalui proses penyelidikan (*inquiry*) dan pendekatan ilmiah.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Jalinus dkk. (2015:7) 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 Rais (2010: 15) 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.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti berniat untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based*

Learning Terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) di SMK Negeri 1 Tanjung Raya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran pada latar belakang, masalah yang perlu diidentifikasi:

1. Kurangnya minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik
2. Aktivitas belajar siswa belum maksimal
3. Peserta didik banyak yang bermain-main saat pelajaran berlangsung seperti mengganggu teman dan sering keluar masuk kelas.
4. Suasana kelas yang kurang kondusif
5. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan masih banyak yang dibawah KKM.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok masalah yang ada, maka penelitian ini dibatasi pada masalah :

Penelitian ini difokuskan pada Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan psikomotor. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan kurikulum dan Alur Tujuan Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan yang digunakan pada kelas XI TPM di SMK Negeri 1 Tanjung Raya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan psikomotor mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Tanjung Raya.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan topik permasalahan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti pada penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan psikomotor mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Tanjung Raya.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Menambah dan meningkatkan wawasan tentang model *Project Based Learning* dan penerapannya pada kegiatan pembelajaran.

2. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan dalam rangka perbaikan proses

pembelajaran dalam kelas di SMK Negeri 1 Tanjung Raya.

3. Bagi guru

Menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan kondusif dengan penggunaan model *Project Based Learning*.

4. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam mengikuti pelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK)