



UNIVERSITAS NEGERI PADANG

"Alam Takambang Jadi Guru"

SKRIPSI - MES1.61.8301

**Upaya Peningkatan Hasil Belajar pada Mata pelajaran Produk Kreatif
Kewirausahaan dengan Model *Project Based Learning* di SMK Negeri 1 Timpeh**

**Kervan Evandel
NIM 19067056**

**Dosen Pembimbing
Dr. Eko Indrawan, S.T., M.Pd.**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Upaya Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran
Produk Kreatif Kewirausahaan dengan Model *Project
Based Learning* di SMK Negeri 1 Timpeh.

Nama : Kervan Evandel

NIM : 19067056

Tahun Masuk : 2019

Program Studi : S1 Pendidikan Teknik Mesin

Departemen : Teknik Mesin

Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2024

Disetujui Oleh:

Koordinator Program Studi
Pendidikan Teknik Mesin

Dosen Pembimbing



Dr. Eko Indrawan, S.T., M.Pd.
NIP. 19800114201012 1 001



Dr. Eko Indrawan, S.T., M.Pd.
NIP. 19800114201012 1 001

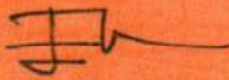
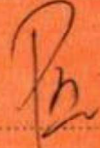

PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah mempertahankan Skripsi di depan tim penguji
Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Departemen Teknik Mesin, Fakultas
Teknik, Universitas Negeri Padang*

Judul : Upaya Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran
Produk Kreatif Kewirausahaan dengan Model *Project
Based Learning* di SMK Negeri 1 Timpeh.
Nama : Kervan Evandel
NIM : 19067056
Tahun Masuk : 2019
Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin
Departemen : Teknik Mesin
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2024

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Eko Indrawan, S.T., M.Pd.	1. 
2. Anggota	: Primawati, S.Si, M.Si.	2. 
3. Anggota	: Dr. Rizky Ema Wulansari, S.Pd., M.Pd.T.	3. 

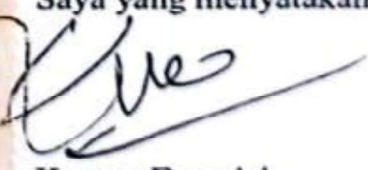
SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulisan saya, skripsi dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan dengan Model *Project Based Learning* di SMK Negeri 1 Timpeh” 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 dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing dan tim penguji.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasi orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat kecurangan 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, Februari 2024
Saya yang menyatakan,


Kervan Evandel
NIM.19067056

ABSTRAK

Kervan Evandel : **Upaya Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan dengan Model *Project Based Learning* di SMK Negeri 1 Timpeh.**

Proses pembelajaran dikelas merupakan kunci utama keberhasilan pendidikan, sehingga model pembelajaran yang diterapkan oleh guru menjadi hal yang penting. Hasil belajar menjadi kriteria keberhasilan peserta didik pada suatu pembelajaran. Menurunnya perolehan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI TAB di SMK Negeri 1 Timpeh masih rendah di buktikan dengan rendahnya hasil ujian akhir semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 yang belum memenuhi standar penilaian KKM yang diakibatkan model pembelajaran dipakai pendidik belum cukup bervariasi.

Tujuan penelitian adalah sebuah upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran berbasis project based learning (PjBL). Penelitian yang dilakukan memakai metode penelitian classroom action Research. Subjek penelitian ialah siswa kelas XI TAB bertotal 15 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan di bulan September - Oktober 2022 memiliki 2 siklus. Instrumen Penelitian ini menggunakan rubrik penilaian terhadap hasil proyek yang dikerjakan siswa. Perolehan hasil aktivitas belajar siswa yang ditetapkan minimal 80% dengan kategori baik.

Hasil belajar peserta didik setiap siklusnya dilihat dari hasil proyek yang telah dilakukan penilaian menggunakan rubrik penilaian. Hasil penelitian pada manifestasi siklus 1 memperoleh rata-rata sebesar 76,85 memiliki peningkatan signifikan pada siklus 2 menjadi 92,65. Indikator keberhasilan Penelitian yang ditetapkan yaitu KKM 65 dengan ketuntasan klasikal minimal 85%. Kesimpulan dari penelitian ini upaya meningkatkan hasil belajar menggunakan model pembelajaran project based learning di kelas XI TAB pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan telah berhasil di terapkan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Timpeh.

Kata Kunci : Penerapan, Project Based Learning, Hasil Belajar, Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas berkat rahmat, dan hidayah Allah SWT. sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penelitian dengan judul **“Upaya Peningkatan Hasil Belajar pada Mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan dengan Model *Project Based Learning* di SMK Negeri 1 Timpeh”**. 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 Dr. Eko Indrawan, S.T., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi, dosen Pembimbing Akademik, dan Sekaligus Kepala Departemen Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan skripsi.
3. Ibuk Primawati, S.Si, M.Si. Dan Dr. Rizky Ema Wulansari, S.Pd., M.Pd.T., selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bang Patta Nabani, S.Pd., yang telah membantu Administrasi di Departemen Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.
5. Rekan-rekan seperjuangan Departemen Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang dan semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung yang memberikan dukungannya dalam penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Sehingga diharapkan kritik dan saran demi perbaikan sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan bisa dikembangkan lebih lanjut

Padang, Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
B. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	15
C. Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan	23
D. Hasil Belajar	24
E. Penelitian Relevan	25
F. Kerangka Konseptual	27
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	29
B. Tempat Dan Waktu.....	29
C. Prosedur Penelitian	30
D. Instrumen Penelitian	37
E. Variabel Penelitian.....	38
F. Variabel Penelitian.....	39

G. Teknik Pengumpulan Data	39
H. Teknik Analisis Data	39
I. Indikator Keberhasilan Penelitian.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian.....	42
B. Pembahasan	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
DAFTAR LAMPIRAN	74

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Kerangka Konseptual.....	28
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> pelaksanaan penelitian.....	32

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Nilai ujian semester PKK.....	43
Tabel 4.2. Jadwal Rencana Penelitian Tindakan Kelas	44
Tabel 4.3. Nilai Pengetahuan Siswa Siklus 1.....	50
Tabel 4.4. nilai psikomotorik siswa siklus 1.....	51
Tabel 4.5. Hasil belajar siswa siklus 1.	52
Tabel 4.6. Nilai Pengetahuan Siswa Siklus 2.....	63
Tabel 4.7. nilai psikomotorik siswa siklus 2.....	64
Tabel 4.8. Hasil belajar siswa siklus 2	65
Tabel 4.9. Peningkatan Hasil Belajar Pengetahuan Siswa	67
Tabel 4.10. Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Siswa	68
Tabel 4.11. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus 2.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Surat izin penelitian dari fakultas	74
Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan.....	75
Surat izin penelitian dari sekolah	76
Surat selesai penelitian	77
Silabus	78
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	94
Lembar validasi ahli	99
Kisi-kisi penilaian pengetahuan	105
Soal tes siklus 1	106
Soal tes siklus 2.....	110
Kisi-kisi penilaian keterampilan.....	114
Lembar penilaian proyek.....	115
Pedoman penilaian proyek	117
Rekapitulasi nilai siswa	120
Absensi siswa	129
Dokumentasi	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang menyiapkan siswa atau peserta didik memiliki keterampilan dan pengetahuan untuk bekal memasuki dunia kerja. Berdasarkan Visi Revitalisasi SMK PK yang dikutip dari situs <https://smkpk.ditpsmk.net/> selasa (12/04/2022) “Menghasilkan lulusan yang terserap di dunia kerja atau menjadi wirausaha melalui keselarasan pendidikan vokasi yang mendalam dan menyeluruh dengan dunia kerja, serta menjadi rujukan/ pengimbas dalam peningkatan kualitas dan kinerja SMK lainnya”. Pendidikan kejuruan dirancang untuk mengembangkan keterampilan, kemampuan, pemahaman, sikap kerja sama tim dan penghayatan yang meliputi pengetahuan dan informasi yang dibutuhkan oleh seorang pekerja untuk memasuki dan membuat kemajuan dalam pekerjaan secara bermanfaat dan produktif.

SMK Negeri 1 Timpeh merupakan salah satu Sekolah Menengah kejuruan di bidang Teknik Otomotif yang melaksanakan berbagai aktifitas proses pembelajaran dalam mewujudkan ketercapaian lulusannya. Salah satu faktor yang mendukung terciptanya lulusan yang berkualitas terdapat pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan adalah mata pelajaran yang bertujuan supaya dapat menimbulkan minat siswa untuk berwirausaha melalui hasil produk sendiri. Selain itu pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan ini juga memuat beberapa materi yang

bertujuan untuk memberi siswa bekal keterampilan yang lebih nyata untuk menempuh dunia kerja dengan salah satunya terdapat pada kompetensi dasar membuat prototipe produk barang dan jasa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pembimbing saat praktek lapangan kependidikan semester Juli-Desember 2022 lalu, saat itu guru pembimbing berkata bahwa dalam proses belajar mengajar, diharapkan adanya suasana belajar yang dapat mengembangkan kemampuan siswa secara aktif. Namun pada proses pembelajaran berlangsung pada saat ini umumnya masih terpusat oleh guru (*teacher centered*) dan bukan pada siswa (*students Centered*). Kondisi ini juga ditegaskan dengan pendapat yang disampaikan oleh Thomas Armstrong dalam bukunya " *Sekolah Para Juara* " juga mendeskripsikan model pembelajaran klasik yang antara lain memunculkan asumsi-asumsi : *Pertama*, para guru cenderung memisahkan atau memberikan identifikasi kepada para muridnya sebagai murid-murid yang pandai di satu sisi, dan murid-murid yang bodoh di sisi lain. *Kedua* suasana kelas cenderung monoton dan membosankan. Hal ini dikarenakan para guru biasanya banyak bertumpu pada satu atau dua jenis kecerdasan dalam mengajar yaitu cerdas berbahasa dan cerdas berlogika, hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa salah satu contohnya yaitu pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan semester 1 tahun ajaran 2022/2023 di kelas 11 TAB yang hanya mencapai 53,55 %. Berdasarkan masalah tersebut maka dibutuhkanlah variasi dari metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung pemberdayaan seluruh

potensi di miliki siswa yang menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan belajar.

Model pembelajaran *Project Based Learning* dirasa sesuai menjadi solusi dari permasalahan diatas karena model pembelajaran berbasis proyek ini berpusat pada proses relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan mengintegrasikan konsep-konsep dari sejumlah komponen pengetahuan atau disiplin atau lapangan studi yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dan tugas penuh makna lainnya, mendorong siswa untuk bekerja mandiri membangun pembelajaran, dan pada akhirnya menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Model pembelajaran *Project Based Learning* ini juga menimbulkan proses Pembelajaran yang menyenangkan yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Ketika pembelajaran ini dilakukan dengan cara menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Karena itu metode pembelajaran *Project Based Learning* ini juga cocok sekali dengan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan karena siswa dapat merasakan suasana belajar dimana mereka belajar sambil menghasilkan karya yang nyata.

Model Pembelajaran *Project Based Learning* dapat memunculkan keaktifan siswa dan juga kemampuan memahami materi- materi perancangan pembuatan produk barang/jasa sesuai teknik dan prosedur, serta proses pembelajarannya juga membuat peserta didik yang pasif menjadi aktif, karena dari awal hingga akhir semua peserta didik akan memecahkan suatu masalah dan menghasilkan

suatu produk (Yustina et al.,2020). Maka proses pendidikan harus dapat mengembangkan karakter dan kecakapan, baik yang terkait dengan pilar pendidikan maupun kecakapan yang dibutuhkan di abad 21. Oleh sebab itu diperlukanlah pendekatan pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa aktif dalam menyelesaikan suatu masalah sehingga dengan ketercapaian itu mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta juga diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan pelaksanaan proses pembelajaran.

Materi yang akan digunakan pada pembelajaran ini adalah materi membuat *prototype* produk barang dan jasa pada pembelajaran Produk Kreativitas Kewirausahaan (Rose & Bharadwaj, 2023). Jadi pendidik disini membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memberikan mereka proyek berupa membuat paddock motor dan pintu teralis, kemudian memberikan siswa tersebut kebebasan untuk menyelesaikan proyek mereka. Dengan metode ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran pada latar belakang, masalah yang perlu diidentifikasi :

1. Kurang bervariasinya model pembelajaran saat ini karena pada umumnya guru masih banyak yang menggunakan model pembelajaran klasik sehingga pembelajaran masih terpusat pada guru.

2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk kreatif dan Kewirausahaan masih belum mencapai standar kelulusan.

C. Batasan Masalah

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

Penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan hasil belajar menggunakan model *Project Based Learning*. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan kurikulum dan silabus pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di kelas XI TAB di SMK Negeri 1 Timpeh.

D. Rumusan Masalah

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

Bagaimana upaya peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran *project based Learning* pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Timpeh?

E Tujuan Penelitian

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

Untuk mengetahui dengan upaya menggunakan model pembelajaran *project Based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Timpeh.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keterampilan kinerja praktek siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model *Project Based Learning*.

2. Bagi guru

yaitu dapat menjadi masukan dan memberi solusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

3. Bagi peneliti

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

4. Bagi sekolah

Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* yang digunakan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKK di SMK Negeri 1 Timpeh dan sebagai masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.