



**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

*"Alam Takambang Jadi Guru"*

**SKRIPSI – MES1.61.8302**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN SISWA KELAS XI TEKNIK PEMESINAN DI SMK NEGERI 2 PADANG SIDIMPUAN**

**Ahmad Suyuthi  
NIM 20067002**

**Dosen Pembimbing  
Drs. Purwantono, M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN**

**Departemen Teknik Mesin Fakultas Teknik**

**Padang**

**2024**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas, dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI Teknik Pemesinan di SMK Negeri 2 Padang Sidempuan

Nama : Ahmad Suyuthi

NIM : 20067002

Tahun Masuk : 2020

Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin

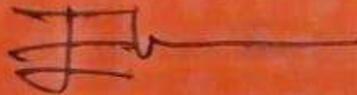
Departemen : Teknik Mesin

Fakultas : Teknik

Padang, Mei 2024

Disetujui Oleh:

Koordinator Program Studi  
Pendidikan Teknik Mesin



Dr. Eko Indrawan, S.T., M.Pd.  
NIP. 19800114 201012 1 001

Dosen Pembimbing,



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

## HALAMAN 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 Model Pembelajaran *Project Based Learning*  
Untuk Meningkatkan Aktivitas, dan Hasil Belajar Mata  
Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Siswa  
Kelas XI Teknik Pemesinan di SMK Negeri 2 Padang  
Sidempuan

Nama : Ahmad Suyuthi

NIM : 20067002

Tahun Masuk : 2020

Program studi : Pendidikan Teknik Mesin

Departemen : Teknik Mesin

Fakultas : Teknik

Padang, Mei 2024

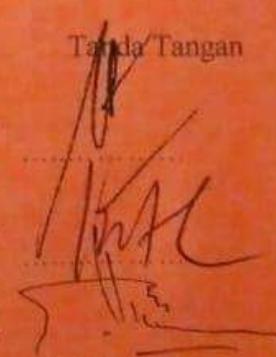
### Tim Penguji

Nama

Tanda/Tangan

1. Ketua : Drs. Purwantono, M.Pd.
2. Anggota : Dr. Waskito, M.T.
3. Anggota : Drs. Nelvi Erizon, M. Pd.

1.  
2.  
3.



## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulisan saya, skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Padang Sidempuan” 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 serta 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, 31 Mei 2024  
Saya yang menyatakan,



Handwritten signature of Ahmad Suyuthi in black ink.

Ahmad Suyuthi  
NIM.20067002

## ABSTRAK

### **AHMAD SUYUTHI, 2024. Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan**

Pendidikan dalam era globalisasi menekankan pentingnya siswa memiliki tidak hanya kecakapan akademis, tetapi juga kemampuan berpikir kreatif dan kewirausahaan. Kurikulum di Indonesia telah memperhitungkan kebutuhan ini dengan memasukkan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Namun, tantangan yang masih dihadapi adalah tingkat keterlibatan siswa yang rendah dalam proses pembelajaran, yang dapat menghambat ekspresi kreatif dan pencapaian belajar mereka. Untuk mengatasi masalah ini, *Project-based Learning* muncul sebagai pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan partisipasi dan pencapaian belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan sebagai tindakan perbaikan untuk menerapkan PjBL dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk siswa kelas XI di sebuah sekolah kejuruan di Padang Sidempuan. Metode penelitian tindakan kelas digunakan dengan dua siklus untuk meningkatkan tingkat keaktifan siswa serta hasil belajar mereka. Hasil dari kedua siklus menunjukkan peningkatan dalam domain pembelajaran kognitif dan psikomotorik. Siklus 1 menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam keterlibatan siswa dan hasil belajar dengan ketuntasan klasikal sebesar 38,46%, meskipun masih di bawah ambang batas yang diinginkan. Siklus 2 menggabungkan perbaikan berdasarkan refleksi Siklus 1, mencapai hasil pembelajaran kognitif dan psikomotorik yang memuaskan diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 73,26%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa PjBL berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dan hasil belajar, sehingga menyarankan penggunaannya secara terus menerus untuk meningkatkan praktik pendidikan di sekolah kejuruan.

**Kata Kunci:** Keterlibatan Siswa, Pembelajaran Berbasis Proyek, Produk

Kreatif dan Kewirausahaan

## KATA PENGANTAR



**Assalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh** Segala Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga Skripsi ini dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan dengan judul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN SISWA KELAS XI TEKNIK PEMESINAN SMK NEGERI 2 PADANG SIDIMPUAN”** dapat disusun dan diselesaikan sesuai harapan. Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Eko Indrawan, S.T., M.Pd. selaku Kepala Departemen Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Purwantono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Nizwardi Jalinus, M.Ed. selaku Penasehat Akademis yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan selama masa perkuliahan.
4. Bapak Dr. Waskito, M.T. selaku dosen penguji I yang telah memberikan

arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Drs. Nelvi Erizon, M.Pd. selaku dosen penguji II yang telah memberikan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Departemen Teknik Mesin FT UNP yang telah membimbing selama menuntut ilmu di Departemen Teknik Mesin.
7. Kedua orang tua Ayah dan Umak saya tercinta yang telah memberikan support begitu besar serta do'a yang tiada hentinya dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Abang, kakak dan adik serta keluarga saya tercinta yang juga telah memberikan do'a dan motivasi yang begitu besar supaya dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2020 Departemen Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang semoga dimudahkan dalam meraih cita-cita.

Penulis ucapkan *Jazakumullahu Khairan* (Semoga Allah SWT membalas kalian dengan kebaikan). Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah Ta'ala memberikan pahala yang berlimpah atas segala bentuk bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Selain itu penulis juga berharap agar Skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dari berbagai kalangan. Penulis kemudian mengucapkan permohonan maaf jika selama proses penyusunan skripsi banyak melakukan kesalahan, baik berbentuk lisan maupun tulisan, yang dilakukan secara disengaja maupun tidak disengaja. Salam.

Padang, Mei 2024

Ahmad Suyuthi  
NIM .20067002

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Teori.....	11
1. Pembelajaran .....	11
2. <i>Project Based Learning</i> .....	13
3. Aktivitas .....	25
4. Hasil Belajar .....	28
5. Produk Kreativitas dan Kewirausahaan .....	31
B. Penelitian yang Relevan .....	34
C. Kerangka Konseptual .....	35
D. Pertanyaan Penelitian .....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>39</b>
A. Jenis Penelitian .....	39
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	41
C. Prosedur Pelaksanaan Penelitian .....	41
1. Penelitian Tindakan Siklus 1 .....	43
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus 2 .....	46
D. Instrumen Penelitian.....	49
1. Lembar observasi.....	49
2. Lembar tes .....	50
E. Teknik Pengumpulan Data .....	51
1. Teknik Tes .....	51
2. Teknik Non-Tes.....	52

F. Teknik Analisis Data .....	52
1. Analisis Data Kuantitatif .....	52
2. Data Kualitatif .....	54
G. Prosedur Penelitian.....	54
1. Perencanaan (Plan) .....	55
2. Pelaksanaan dan Pengamatan (Action and Observation) .....	56
3. Refleksi (Reflection).....	57
H. Indikator Keberhasilan Penelitian .....	57
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
A. Hasil Penelitian .....	58
1. Siklus 1 .....	58
2. Siklus 2 .....	68
B. Pembahasan .....	77
1. Penerapan Model Pembelajaran PjBL.....	77
2. PjBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa .....	79
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>84</b>
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual .....	37
Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut John Elliot .....	41
Gambar 3. <i>Flowchart</i> pelaksanaan penelitian .....	42
Gambar 4. Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1 .....	65
Gambar 5. Hasil Pengamatan Siswa Siklus 2 .....	77
Gambar 6. Peningkatan Hasil Belajar Pengetahuan Siswa .....	80
Gambar 7. Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Siswa .....	81
Gambar 8. Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus 2 .....	82

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persentase Nilai PKW Kelas XI Semester Genap 2022/2023 .....	4
Tabel 2. Aspek Penilaian Aktivitas Siswa .....	50
Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus 1 .....	63
Tabel 4. Nilai Keterampilan Siswa Siklus 1 .....	64
Tabel 5. Data Hasil Belajar Siklus 1 .....	64
Tabel 6. Hasil Belajar Siswa Siklus 2 .....	74
Tabel 7. Nilai Keterampilan Siswa Siklus 2 .....	75
Tabel 8. Data Hasil Belajar Siswa Siklus 2 .....	76
Tabel 9. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus 2 .....	82

## **DAFTAR LAMPIRAN**

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh seorang guru atau pengajar kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri. Tujuan pendidikan dalam UU RI No 20 tahun 2003 yang tercantum pada BAB II Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam membentuk generasi yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan masa depan. Dalam menghadapi perubahan dunia yang semakin dinamis, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa. Salah satu model pembelajaran yang menarik perhatian adalah *project based learning* (PjBL).

Kegiatan belajar dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah merupakan kegiatan yang paling pokok. Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa. Dalam hal ini, kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar dan siswa belajar. Ini berartibahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, banyak bergantung pada proses yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Tujuan pendidikan di

sekolah harus mampu mendukung kompetensi alumni, yaitu pengetahuan, nilai, sikap, dan kemampuan siswa untuk dapat mendekati dirinya dengan lingkungan, sosial, dan kebutuhan daerah, menurut Slameto (dalam Sanjaya, 2015: 1).

Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan kreatif siswa sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa sepenuhnya untuk suatu kreatif sendiri. Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut. Untuk mencapai itu, pendidikan harus beradaptasi terhadap perubahan zaman. Dalam hal ini guru harus memperhatikan minat dan kemampuan siswa, serta bimbingan guru sangat diperlukan dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Disamping itu profesional guru dan minat siswa terhadap pelajaran merupakan faktor yang penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Karena guru yang profesional dalam memberikan materi akan membangkitkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Peran guru dalam proses pembelajaran, bukanlah mendominasi tetapi membimbing dan mengarahkan siswa untuk aktif memperoleh pemahamannya berdasarkan segala informasi yang siswa temukan dari lingkungannya.

Keaktifan siswa merupakan salah satu prinsip utama dalam proses pembelajaran. Pengalaman belajar hanya dapat diperoleh jika siswa aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Seorang guru dapat menyajikan dan

menyediakan bahan pelajaran, tapi siswa yang mengolah dan mencernanya sendiri sesuai kemauan, kemampuan, bakat, dan latar belakangnya. Sedangkan siswa belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Secara umum, keaktifan siswa dalam pembelajaran tergolong rendah, hal ini terlihat dari siswa tidak banyak bertanya, aktivitas siswa terbatas pada mendengarkan, mencatat, dan menjawab pertanyaan bila guru memberi pertanyaan, siswa hadir di kelas dengan persiapan belajar yang tidak memadai, ribut jika diberi latihan, dan siswa hanya diam ketika ditanya sudah mengerti atau belum. Kenyataan ini belum menunjukkan ke arah pembelajaran yang bermakna. Sistem pembelajaran duduk tenang, mendengarkan informasi dari guru sepertinya sudah membudaya sejak dulu, sehingga untuk mengadakan perubahan ke arah pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan agak sulit. Rendahnya keaktifan belajar siswa juga terlihat dalam pembelajaran Produk Kreatifitas dan Kewirausahaan.

Selama ini pembelajaran Produk Kreatifitas dan Kewirausahaan harus memerlukan bimbingan kepada guru pengajar ke siswa dikarenakan kurangnya keaktifan belajar siswa sebab terfokus kepada guru. Untuk memahami, siswa harus aktif sehingga dapat mengembangkan kemampuannya dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara mengenal berbagai ide- ide dan seni yang ada di siswa, memahami konsep dan teori, serta berlatih memecahkan berbagai masalah yang terjadi pada siswa. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti memiliki peluang yang besar untuk menerapkan model pembelajaran PjBL (Project Based Learning) pada mata pelajaran Produk Kreatifitas dan

Kewirausahaan di kelas XI PM SMK Negeri 2 Padang Sidempuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tahun ajaran 2023/2024.

Keterangan berupa data yang diperoleh dari guru mata pelajaran Produk Kreatifitas Kewirausahaan program keahlian Teknik Pemesinan di SMK Negeri 2 Padang Sidempuan, menunjukkan hasil belajar Produk Kreatifitas Kewirausahaan siswa tergolong pada peringkat rendah, sehingga belum tercapainya batas standar kelulusan untuk mata pelajaran Produk Kreativitas Kewirausahaan Teknik Pemesinan kelas XI Jurusan Teknik Mesin di SMK Negeri 2 Padang Sidempuan. Hal ini terlihat seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Persentase Nilai Produk Kreatifitas Kewirausahaan Siswa Kelas XI Semester Genap tahun Pelajaran 2022/2023 SMK N 2 Padang Sidempuan

No.	Kelas	Nilai $\geq 70,00$	Nilai $\leq 70,00$
1.	XI TPM1 (31 siswa)	25,81% (8 siswa)	74,19 % (23 siswa)
2.	XI TPM2 (24 siswa)	41,67 % (10 siswa)	58,33 % (14 siswa)

Sumber: Nilai Guru Mata Diklat Produk Kreatifitas Kewirausahaan di SMK N 2 Padang Sidempuan.

Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran Produk Kreatifitas Kewirausahaan di SMK N 2 Padang Sidempuan yaitu 70,00. Dalam hal ini berarti ketidaktuntasan lebih besar persentasenya dibandingkan persentase ketuntasan yang diperoleh oleh siswa. Berarti siswa memiliki nilai yang kurang memuaskan pada mata pelajaran Produk Kreatifitas Kewirausahaan.

Rendahnya hasil belajar pada mata diklat menjelaskan proses dasar teknik mesin diantaranya disebabkan karena masih belum bervariasinya metode pembelajaran yang dipergunakan guru di dalam kelas, maka diterapkan Model

Pembelajaran Project Based Learning. Model Project Based Learning adalah model pembelajaran yang menuntut pendidik mengembangkan pertanyaan. Mengingat bahwa masing- masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka Project Based Learning memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya.

*Project Based Learning* adalah pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk berkarya baik secara individual maupun kelompok. Dalam standar proses dinyatakan bahwa untuk mendorong kemampuan siswa menghasilkan karya konsektual, baik individu maupun kelompok maka disarankan menggunakan pendekatan berbasis proyek (*Project Based Learning*). Dalam pembelajaran ini siswa aktif menghasilkan karya bermakna sebagai masalah nyata di sekitar siswa dalam kehidupan sehari-hari, dapat memberikan pengalaman langsung serta menuntut pembelajaran yang tidak terbatas hanya sekedar pengetahuan (Lestari & Yuwono, 2022).

Hal yang menarik dari model pembelajaran ini adalah melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, mereka akan diberikan berbagai permasalahan oleh guru kemudian peserta didik diharapkan menganalisis masalah, mendiagnosis masalah, merumuskan alternatif, strategi pemecahan masalah, menentukan dalam penerapan strategi pemecahan masalah lalu dievaluasi permasalahan tersebut. Oleh karena itu guru dalam hal ini harus terampil dalam memilih dan memilah permasalahan apa yang penting berkenaan dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Jangan diberi

permasalahan atau problem yang terlalu luas yang memungkinkan hilangnya konsentrasi peserta didik, meskipun problem kecil tetapi tajam dan dalam itu lebih baik daripada luas tetapi tidak fokus pada masalah, maka diperlukan usaha agar problem tersebut benar-benar menyentuh dan realistis, jangan abstrak yang dapat membingungkan peserta didik (Ikapi dkk., 2018).

Ada beberapa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran problem based learning ini yaitu beberapa nilai pokok yang harus dikembangkan oleh guru dalam menghidupkan suasana pembelajaran, disini guru tidak hanya berperan sebagai subjek utama dalam pembelajaran tapi disisi lain guru harus melibatkan siswa agar kemampuan berpikir kritis siswa dapat berkembang walaupun masih saja dapat dinilai tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dalam bentuk permasalahan untuk memperoleh penyelesaian tapi setidaknya dengan bekerja sama dapat menumbuhkan, mengembangkan minat dan bakat peserta didik secara tidak langsung (Hotimah, 2020).

Terdapat dua faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor eksternal yang berpengaruh pada prestasi belajar siswa adalah metode atau model pembelajaran. Kebanyakan guru mengajar dengan metode ceramah, sehingga menyebabkan siswa menjadi mudah bosan, mengantuk, pasif dan mencatat saja. Guru yang progresif berani mencoba metode baru yang dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar sehingga prestasi belajar siswa juga meningkat. Pendukung keterlaksanaan pembelajaran adalah kreativitas. Akan tetapi pendidikan di sekolah lebih berorientasi pada pengembangan intelegensi

(kecerdasan) dari pada pengembangan kreativitas, sedangkan keduanya sama pentingnya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar (Pradita & Mulyani, 2015).

Keberhasilan belajar merupakan indikator kualitas dari pengetahuan yang telah dikuasai oleh siswa. Disisi lain hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu system pendidikan, sehingga tingkat keberhasilannya ditentukan oleh elemen-elemen dalam system itu sendiri, seperti motivasi siswa sebagai raw input, dan peranan guru sebagai instrument input (Hotimah, 2020).

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar dan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan tentang produk kreatif dengan model pembelajaran project based learning. Pada dasarnya banyak terdapat fokus- fokus yang dapat dijadikan bahan penelitian guna meningkatkan hasil belajar dan aktifitas belajar siswa kelas XI Teknik Pemesinan di SMKN 2 Padang Sidempuan terhadap mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan tentang produk kreatif diantaranya sebagai berikut:

1. Belum bervariasinya model dan teknik pembelajaran yang diterapkan guru sehingga siswa cenderung bosan dan tegang pada saat pembelajaran.
2. Siswa kurang aktif dan kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa pada mata diklat Produk Kreativitas Kewirausahaan Teknik Mesin masih di bawah KKM.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka pembatasan masalah yang didapatkan yaitu:

1. Peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa kelas XI Teknik Pemesinan di SMK Negeri 2 Padang Sidempuan melalui penerapan pembelajaran project based learning.
2. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Mata Pelajaran Produk Kreativitas Kewirausahaan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah penerapan pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan aktifitas siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreativitas Kewirausahaan Teknik Pemesinan?
2. Bagaimanakah penerapan pembelajaran Project Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Teknik Pemesinan.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah seperti berikut:

1. Dengan penerapan pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa.
2. Dengan penerapan pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam pengembangan asesmen kinerja ini menurut Uno dan Koni (2012) diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, penggunaan penerapan pembelajaran Project Based Learning diharapkan dapat memberikan motivasi lebih untuk peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang melakukan kinerja ketika dilakukan penilaian akan memperlihatkan kinerjanya dengan lebih baik karena siswa merasa kinerja yang dilakukan seperti ada penghargaan yang lebih berarti.
2. Bagi guru, pengembangan penerapan pembelajaran Project Based Learning dapat digunakan sebagai alat ukur yang lebih efektif dalam penilaian praktikum siswa sehingga penilaian terhadap pembelajaran dan praktikum pengelasan produk kreativitas kewirausahaan dapat lebih terarah dan menyeluruh (produk dan proses). Penerapan pembelajaran Project Based Learning ini juga dapat dijadikan referensi bagi guru dalam menyusun dan mengembangkan instrumen asesmen kinerja yang lebih baik untuk penilaian pembelajaran pengelasan.
3. Bagi peneliti, untuk mengetahui cara mengembangkan penerapan pembelajaran Project Based Learning sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut lagi di kemudian hari. Pengembangan penerapan pembelajaran Project Based Learning ini juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penilaian kepada siswa ketika melakukan kegiatan untuk kerja.

4. Bagi sekolah, dapat memberikan pandangan baru dalam sistem penilaian dan menjadi suatu sumbangan pemikiran dalam meningkatkan mutu pendidikan terutama dalam pembelajaran teknik pengelasan di sekolah. Hal tersebut karena dengan adanya pengembangan penerapan pembelajaran *Project Based Learning*, guru tidak merasa kesulitan untuk melakukan penilaian kinerja siswa. Selain itu, dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi sekolah dalam pengembangan kinerja yang lebih baik untuk diterapkan dalam sistem penilaian kinerja siswa atau penilaian- penilaian lain seperti diskusi atau presentasi.