

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*(PjBL) TERHADAP KREATIVITAS SISWA
PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA
DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK
NEGERI 1 SUMBAR**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidian Program Studi Tenologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh:

YULFI MELIA GUSMERI

NIM. 14004029/2014

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
(*PjBL*) TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA
PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN
DI SMK NEGERI 1 SUMBAR

Nama : Yulfi Melia Gusmeri
NIM/BP : 14004029/2014
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

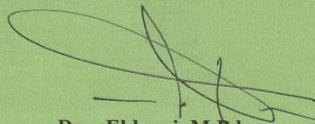
Padang, Agustus 2019

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Dr. Fetri Yeni J., M.Pd
NIP. 19611011 198602 2 001

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL)
Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya dan
Kewirausahaan Di SMK Negeri 1 SUMBAR
Nama : Yulfi Melia Gusmeri
NIM/BP : 14004029/2014
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

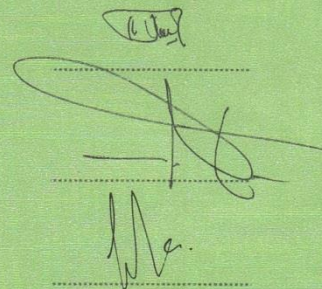
Tim Penguji
Nama

Tanda Tangan

Ketua : Dr. Fetri Yeni J., M.Pd
NIP. 19611011 198602 2 001

Anggota : Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

Anggota : Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd
NIP. 19870524 201404 2 003



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulfi Melia Gusmeri
NIM/BP : 14004029/2014
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL)
Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya dan
Kewirausahaan Di SMK Negeri 1 SUMBAR

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2019
Yang Menyatakan



Yulfi Melia Gusmeri
NIM. 14004029

ABSTRAK

Yulfi Melia Gusmeri. 2019. Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sumbar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kreativitas siswa dalam pelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sumbar. Hal ini dikarenakan dalam penyampaian materi pelajaran guru masih menerapkan teori lebih dominan daripada praktek, sehingga siswa kurang paham atau kreatif dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Tujuan penelitian ini adalah melihat signifikansi perbedaan hasil kreativitas siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sumbar.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kuantitatif metode *quasi eksperiment* dengan jenis *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa yang berada di kelas XI di SMK Negeri 1 Sumbar. Teknik pengambilan sampelnya *purposive sampling*, yaitu kelas eksperimen XI Mekatronika sebanyak 30 siswa dan kelas kontrol XI TAV sebanyak 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes proyek yang diukur dengan rubrik penilaian produk dan data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka diperoleh nilai rata-rata pada kelas XI Mekatronika 78,91 sedangkan kelas XI TAV diperoleh nilai rata-rata 72,57. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 7,123 dan t_{tabel} sebesar 2,000 pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil kreativitas dengan menggunakan model *project based learning* lebih tinggi daripada pembelajaran menggunakan model inkuiri ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Penerapan model *project based learning* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil kreativitas siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di kelas XI SMK Negeri 1 Sumbar.

Kata Kunci : *Project Based Learning*, Kreativitas Siswa

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah Penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Hasil Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Di SMK Negeri 1 Sumbar”. Skripsi ini merupakan hasil penelitian yang disusun dalam rangka memenuhi persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materil. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Fetri Yeni J., M.Pd selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Seluruh dosen serta karyawan/ti Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal dan ilmu yang bermanfaat dalam mengikuti perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
4. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Sumbar yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Sumbar yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Guru SMK Negeri 1 Sumbar yang telah membantu penulis menyelesaikan penelitian.
7. Teristimewa Orang Tua atas Do'a dan nasehatnya yang telah mengasuh, mendidik, dan membimbing penulis dengan sebaik-baiknya. Serta dukungan

moril, materil, dan do'a dari adik dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.

8. Teman-teman Belladoni yang selalu mendampingi dan memberikan semangat baik secara moril maupun spiritual kepada penulis.
9. Keluarga Spartacks yang selalu memberikan semangat baik secara moril maupun spiritual kepada penulis.
10. Dheka Parezka, S.Pd yang selalu menemani, memberikan masukan, bantuan dan semangat baik secara moril maupun spiritual kepada penulis.
11. Teman-teman seperjuangan Teknologi Pendidikan Angkatan 2014, yang selalu memberikan masukan dan semangat baik secara moril maupun spiritual kepada penulis.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang ikut berpartisipasi memberikan bantuan dan dorongan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan, bimbingan dan semangat yang telah diberikan menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan berkat dan rahmat-Nya kepada kita semua. Amiin.

Padang, Juli 2019

Penulis,

Yulfi Melia Gusmeri
14004029/2014

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.	1
B. Identifikasi Masalah.	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	11
1. Pengertian Model Pembelajaran	11
2. Model <i>Project Based Learning</i>	13
3. Model Pembelajaran Inkuiri.....	20
4. Kreativitas	22
5. Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan	31
B. Penelitian Relevan.....	34
C. Kerangka Konseptual.	36
D. Hipotesis Penelitian.....	37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	38
B. Populasi dan Sampel.	39
C. Variable Penelitian.	41
D. Jenis dan Sumber Data	41
E. Teknik Pengumpul Data.....	41
F. Instrumen Penelitian.....	42
G. Teknik Analisis Data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	48
B. Analisis Data	52
C. Pembahasan.....	55

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA	62
----------------------	----

LAMPIRAN	64
----------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel. 1	Rancangan Penelitian.....	39
Tabel. 2	Jumlah Populasi dan Sampel.....	40
Tabel. 3	Kriteria Penilaian Kreativitas.....	42
Tabel. 4	Langkah persiapan perhitungan uji Bartlett.....	46
Tabel. 5	Data Ditribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen.....	49
Tabel. 6	Data Ditribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol.....	50
Tabel. 7	Hasil Rangkuman Data Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	52
Tabel. 8	Hasil Uji <i>Liliefors</i> Data Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	52
Tabel. 9	Hasil Uji <i>Barlett</i> Data Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	53
Tabel. 10	Hasil Data Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	54
Tabel. 11	Hasil Uji <i>T-test</i> Data Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1	Kerangka Konseptual.....	37
Gambar. 2	Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Kelas Eksperimen	49
Gambar. 3	Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Kelas Kontrol.....	51
Gambar. 4	Foto Bersama Ibuk Idawati, M.Pd.....	131
Gambar. 5	Membagi Kelompok di Kelas Kontrol.....	131
Gambar. 6	Guru Menyampaikan Materi di Kelas Kontrol.....	132
Gambar. 7	Siswa Bertanya dan Diskusi di Kelas Kontrol.....	132
Gambar. 8	Guru dan Siswa Tanyajawab dalam Diskusi di Kelas Kontrol.....	133
Gambar. 9	Hasil Kreativitas Kelompok Terbaik di Kelas Kontrol.....	133
Gambar. 10	Siswa Melihat Berbagai Sumber Tentang Materi yang Diberikan di Kelas Eksperimen	134
Gambar. 11	Hasil Kreativitas Kelompok Terbaik di Kelas Eksperimen.....	134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Silabus Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan	
(Kerajinan).....	64
Lampiran. 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	96
Lampiran. 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	104
Lampiran. 4 Data Jumlah Siswa SMK N 1 SUMBAR.....	112
Lampiran. 5 Rubrik Penilaian Produk Kreativitas Siswa Terhadap	
Kegiatan Pembelajaran(<i>Post-Test</i>).....	113
Lampiran. 6 Daftar Nilai <i>Post-test</i> Eksperimen dan Kontrol.....	114
Lampiran. 7 Daftar Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	115
Lampiran. 8 Daftar Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	116
Lampiran. 9 Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	117
Lampiran. 10 Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	119
Lampiran. 11 Uji Homogenitas.....	121
Lampiran. 12 Uji Hipotesis.....	123
Lampiran. 13 Lebar Interval Pada Kelas Eksperimen.....	124
Lampiran. 14 Lebar Interval Pada Kelas Kontrol.....	125
Lampiran. 15 Tabel Nilai Chi Kuadrat.....	126
Lampiran. 16 Tabel Nilai Z.....	127
Lampiran. 17 Rencana Tabel Nilai L.....	128
Lampiran. 18 Tabel Nilai T.....	129
Lampiran. 19 Dokumentasi.....	131
Lampiran. 20 Surat Izin Penelitian dari Jurusan.....	135
Lampiran. 21 Surat dari Dinas.....	136
Lampiran. 22 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	137

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting, karena pendidikan adalah wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pembaruan pendidikan terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional karena pendidikan bukanlah suatu yang bersifat statis, melainkan sesuatu yang bersifat dinamis, sehingga selalu menuntut adanya suatu perbaikan yang bersifat terus menerus.

Menurut Pasal 1 Undang-undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia:

Pendidikan menurut sistem pendidikan nasional Indonesia adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan kompetensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan pemaparan di atas maka pendidikan merupakan suatu sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan bimbingan, pembinaan dan pengembangan atas kemampuan-kemampuan dan potensi-potensi dalam diri manusia yang dilaksanakan di lembaga formal maupu nonformal untuk menjadi manusia yang lebih baik. Manusia yang lebih baik yaitu dengan beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia serta berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menghadapi era global yang menuntut perubahan pendidikan di Indonesia, pemerintah terus melakukan upaya peningkatan terhadap kualitas pendidikan saat ini. Upaya meningkatkan pendidikan terus-menerus dilakukan secara konvensional maupun inovatif. Untuk kepentingan tersebut diperlukan perubahan mendasar dalam sistem pendidikan nasional yang dipandang oleh beberapa pihak sudah tidak efektif, bahkan dari segi mata pelajaran dianggap kelebihan muatan (*overload*) tetapi tidak mampu memberikan bekal serta tidak mempersiapkan peserta didik bersaing dengan bangsa-bangsa lain di dunia.

Pendidikan merupakan salah satu cara yang dilakukan pemerintah untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki daya saing tinggi. Menurut Azhari (2013) menyatakan bahwa pendidikan menentukan perkembangan serta perwujudan sumber daya manusia khususnya pada pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam membentuk sumber daya manusia yang cerdas, cakap kreatif, berima dan berakhlak mulia. Hal tersebut tertuang dalam tujuan pendidikan nasional yang mengharapkan pendidikan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar bertakwa, berbudi luhur, berilmu, cerdas, kreatif, melek teknologi dan berakhlak mulia.

Meningkatkan *Output* yang berkualitas dan mampu berkembang mengikuti era globalisasi saat ini pemerintah mulai meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Keberhasilan pendidikan di sekolah saat ini sangat tergantung pada semua aspek salah satunya kemampuan guru dalam menyediakan

fasilitas dan keterampilan guru dalam mengajar. Guru perlu mengetahui kebutuhan siswa dan menerapkan pembelajaran yang efektif sesuai kurikulum yang akan dicapai.

Kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah bertujuan untuk perbaikan sistem pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) pada tahun 2013 dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dasar dan menengah telah melakukan pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang telah dilaksanakan sejak tahun 2004 menjadi Kurikulum 2013. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 70 tahun 2013 mengenai Struktur Kurikulum menjelaskan tujuan Kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan insan Indonesia untuk memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warganegara yang produktif, kreatif, inovatif dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.

Berdasarkan hal itu, mengembangkan kreativitas siswa sangat penting dilakukan untuk mewujudkan tercapainya kompetensi kurikulum 2013 yang diterapkan. Dalam hal ini siswa dapat mengapresiasi diri tanpa batas dan berkreasi serta dengan mengembangkan kreativitas ini dapat meningkatkan kualitas siswa. Dari kreativitas tersebut timbul inovasi yang menjadikan siswa memiliki beragam alternatif jawaban dalam setiap fenomena masalah yang dihadapinya.

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam lingkungan dapat menunjang atau menghambat upaya kreatif (Munandar, 2012:12)

Drevdahl (dalam Asrori, 2011: 42) ”kreativitas sebagai suatu kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang”.

Berdasarkan defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi untuk melahirkan gagasan, proses, ataupun produk baru yang bersifat inovatif dan imajinatif yang bisa muncul sesuai fenomena lingkungan yang ada. Siswa dikatakan kreatif apabila mampu melakukan sesuatu yang menghasilkan sebuah kegiatan baru yang diperoleh dari hasil berfikir kreatif dengan mewujudkannya dalam bentuk sebuah hasil karya baru.

Kreativitas berkaitan erat dengan pendidikan keterampilan yang menghasilkan suatu produk kreativitas. Dalam pembelajaran di sekolah terkhususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pemerintah mengembangkan kreatif siswa dengan beberapa pembelajaran keterampilan salah satunya pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Pembelajaran ini bertujuan untuk membuat siswa aktif, inovatif, serta mempunyai kreativitas untuk bisa merealisasikan kompetensi yang diharapkan dalam kurikulum 2013.

Mata pelajaran dapat digolongkan dalam pengetahuan *transcience-knowledge*, yaitu mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni dan teknologi berbasis ekonomis. Pembelajaran ini berawal dengan melatih kemampuan ekspresi-kreatif untuk menuangkan ide dan gagasan agar menenangkan orang lain, dan dirasionalisasikan secara teknologis sehingga keterampilan tersebut bermuara apresiasi teknologi terbarukan, hasil ergonomis dan aplikatif dalam memanfaatkan lingkungan sekitar dengan memperhatikan dampak ekosistem, manajemen dan ekonomis. Itulah pentingnya pengembangan kreativitas dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK yang diadakan pemerintah dalam kurikulum 2013.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMK Negeri 1 Sumbar diperoleh keterangan bahwa, sekolah telah menerapkan kurikulum 2013. Dalam proses pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan guru telah menerapkan pembelajaran menggunakan sumber seperti buku dan internet. Bahan ajar yang digunakan guru kurang memadai untuk melakukan praktek yang seharusnya ada pada pembelajaran ini, namun pada pembelajaran ini masih dominan teori dalam proses pembelajaran dan praktek cenderung lebih sebagai tugas akhir dari proses pembelajaran. Sebagaimana yang diketahui guru seharusnya menyeimbangkan antara pembelajaran praktik dan teori dalam proses pembelajaran agar siswa mudah memahami konteks dari pembelajarannya. Salah satu kelebihan kurikulum 2013 siswa dituntut untuk menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Untuk

mewujudkan hal tersebut dapat lebih dikembangkan di dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Kemudian peneliti melakukan wawancara pada observasi selanjutnya terhadap beberapa siswa di SMK Negeri 1 Sumbar, banyak muncul pernyataan bahwa pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan membosankan karena guru hanya terfokus pada ceramah dan memberikan catatan setiap kali pertemuan. Walaupun di dalam bahan ajar guru terdapat praktik setiap beberapa kali pertemuan, namun guru kurang membimbing siswa sesuai struktur dalam proses pembuatan Prakarya tersebut (Siswa SMK Negeri 1 Sumbar, 2018)

Guru perlu memperhatikan penggunaan pembelajaran kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah (*saintific*) dan mengadopsi model pembelajaran tematik terpadu dalam mengembangkan kreativitas siswa. Sebab hasil belajar dan kreativitas siswa tidak maksimal apabila guru tidak memunculkan sikap aktif, kreatif, dan inovatif seperti bahan ajar yang telah dibuat. Kewajiban guru dalam mengembangkan kreativitas siswa tersebut harus ada dalam bentuk tugas portofolio dan adanya penilaian kreativitas. Peneliti memperkirakan bahwa faktor yang mempengaruhi fenomena tersebut adalah belum maksimalnya guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013 sehingga masih rendahnya kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Model pembelajaran yang dipilih karena guru ingin mengejar target materi.

Model yang diterapkan guru selama ini dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yaitu model inkuiri. Model ini merupakan proses pembelajaran

yang mengajak siswa mencari dan memahami informasi dalam waktu yang relatif singkat. Tujuan dari model ini sebagai pengembangan kemampuan berfikir secara sistematis, logis, dan kritis atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai proses mental. Kelemahan ini cenderung lebih mengarahkan siswa pada pemahaman yang beragam dalam gaya belajar siswa yang berbeda, sulitnya merencanakan pembelajaran karena kebiasaan belajar siswa. Langkah-langkahnya yaitu merumuskan, menetapkan hipotesis, mengumpulkan data menjawab hipotesis, menarik dan membuat kesimpulan. Sementara pada pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan selain kemampuan intelektual dan pemahaman terhadap proses pembelajaran, kreativitas siswa perlu dimunculkan pada akhir pembelajaran yaitu dengan adanya produk akhir dari semua proses yang dinilai secara berkala. Oleh sebab itu, maka perlunya variasi model yang cocok agar meningkatnya pemahaman dan kreativitas siswa.

Pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut salah satunya adalah melalui model *project based learning* (PjBL). Fokus dari model PjBL adalah pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa berkerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa. Hal ini akan melibatkan seluruh indra saraf dan fisik siswa.

PjBL adalah salah satu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berfikir

kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep essensial dari materi pelajaran. Pembelajaran PjBL juga diharapkan mampu memberikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan menciptakan suatu ide atau menciptakan produk dengan memanfaatkan lingkungan yang ada. Pembelajaran PjBL mempunyai langkah-langkah sebagai berikut: penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, menguji hasil dan mengevaluasi pengalaman. Model ini dapat meningkatkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotor siswa dan mengimplementasikan kreativitasnya dalam bentuk karya nyata.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Penerapan model Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sumbar.*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan masalah di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman siswa dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sumbar.
2. Model yang diterapkan oleh guru kurang bervariasi sehingga kreativitas siswa yang muncul rendah.

3. Kurangnya pengembangan kreativitas dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, walaupun guru telah mengetahui dan mempunyai bahan ajar.

C. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang berkaitan dengan model pembelajaran dan kreativitas, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah yang diteliti, yakni pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sumbar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang di kemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan model PjBL terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sumbar?
2. Bagaimana tingkat kreativitas siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sumbar?
3. Seberapa signifikan pengaruh model PjBL terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sumbar?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan model PjBL terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sumbar

2. Untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sumbar
3. Untuk mengetahui seberapa signifikan pengaruh model PjBL terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sumbar

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis yaitu memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan yang menelaah lebih lanjut tentang peningkatan kreativitas pada peserta didik oleh pendidik.

2. Praktis

a. Pendidik

Adalah sebagai tenaga pendidik agar dapat lebih memvariasikan model pembelajaran bermakna untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa

b. Siswa

Adalah sebagai peserta didik agar dapat mengembangkan kreativitas dan memahami proses belajar.

c. Penulis

Manfaat penelitian ini untuk penulis adalah untuk menambah wawasan dalam bidang penelitian ilmiah serta dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan uji hipotesis penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *project based learning* terhadap hasil kreativitas siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sumbar. Hal ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model *project based learning* yang diterapkan pada kelas XI Mekatronika sebagai kelas eksperimen meningkatkan kreativitas siswa.
2. Penggunaan model PjBL yang diterapkan pada kelas XI Mekatronika sebagai kelas eksperimen memperoleh hasil kreativitas lebih tinggi dengan rata-rata 78,91 dan pada kelas XI Teknik Audio Video sebagai kelas kontrol memperoleh hasil kreativitas dengan rata-rata 72,57.
3. Pengujian hipotesis dengan uji-*t* terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil kreativitas siswa mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sumbar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dibuktikan dengan menggunakan uji *t* hitung > *t* tabel ($7,123 > 2,000$) sehingga H_1 diterima dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru prakarya dan kewirausahaan dapat memvariasikan model pembelajaran model *project based learning* sebagai alternatif lain untuk menambah pemahaman siswa dan kreativitas siswa dalam belajar.
2. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan model *project based learning* dan mengembangkan kembali guna menyempurnakan hasil penelitian ini.
3. Model *project based learning* memerlukan sarana prasarana yang cukup sehingga diharapkan kepala sekolah menyediakan, memperhatikan sarana prasarana untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan kualitas belajar mengajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Muhammad, dkk. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Al-Tabany. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Ali, Muhammad, Asrori, M. (2011). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ambarjaya, Beni S. (2012). *Psikologi Pendidikan dan Pengajaran*. Yogyakarta: CAPS.
- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Gangga, Almes. (2013). Penerapan model pembelajaran *project based learning* dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 2(3), hal 15.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Insyasiska, Dewi, dkk (2015). Pengaruh *project based learning* terhadap motivasi belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi* 7(1), hal 16.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Prakarya dan kewirausahaan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Mudjiran, Dkk. (2007). *Buku Ajar; Perkembangan Peserta Didik*. Padang: UNP Press.
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan model pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurfitriyanti, Maya. (2016). Model pembelajaran *project basic learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Jurnal formatif* 6(2), hal 153-155.
- Rochman, Majid. (2015). *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.