

**PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR PROJEK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN (PKK) KELAS
XI KULINER SMKN 2 BUKITTINGGI**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Universitas Negeri
Padang*



Oleh:

**ROHMAT AIDIL FERDI
NIM: 21075103/2021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
DEPARTEMEN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
DEPARTEMEN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131
Telp. (0751) 7051186 e-mail : ikkfppunp@gmail.com

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rohmat Aidil Ferdi
NIM : 21075103
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

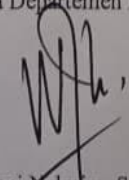
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul **Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Proyek Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Kuliner SMK Negeri 2 Bukittinggi.**

Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila sesuatu yang terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran penulis dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui,

Kepala Departemen IKK FPP UNP


Dr. Weni Nelмира, S.Pd., M.Pd. T
NIP. 19790727 200312 2002

Saya yang menyatakan


Rohmat Aidil Ferdi
NIM. 21075103

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

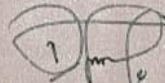
**PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP
HASIL BELAJAR PROJEK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS
XI KULINER SMKN 2 BUKITTINGGI**

Nama : Rohmat Aidil Ferdi
NIM/BP : 21075103/2021
Program Studi : S1 PKK
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Padang, 06 November 2025

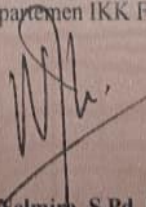
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Wiwik Gusnita S.Pd, M.Si
NIP. 19760801 200501 2001

Kepala Departemen IKK FPP UNP



Dr. Weni Nelmira, S.Pd, M. Pd.T
NIP. 197907272003122002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Rohmat Aidil Ferdi
NIM/BP : 21075103/2021
Judul : Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap
Hasil Belajar Projek Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas XI Kuliner SMKN 2 Bukittinggi
Program Studi : S1 PKK
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

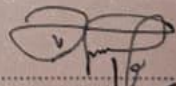
Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan
Universitas Negeri Padang

Padang, 06 November 2025

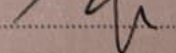
Tim Penguji

Tanda Tangan

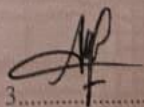
Ketua : Wiwik Gusnita S.Pd, M.Si

1. 

Anggota : Prof. Dr. Elida, M.Pd

2. 

Anggota : Yolanda Intan Sari, M.Pd.

3. 

ABSTRAK

Rohmat Aidil Ferdi, 2025 : “Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) Kelas XI Kuliner SMKN 2 Bukittinggi”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga. Fakultas Pariwisata dan Perhotelan. Universitas Negeri Padang.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Model PjBL dipilih karena diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui kegiatan proyek yang menuntut kreativitas, kerja sama, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang relevan dengan dunia kerja.

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 108 siswa dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Sampel terdiri atas kelas XI Kuliner 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Kuliner 2 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen menerapkan model *Project-Based Learning*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest* dan *posttest*)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project-Based Learning* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Siswa pada kelas eksperimen memperoleh peningkatan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Project-Based Learning* efektif digunakan dalam pembelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK untuk meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, serta kemandirian belajar siswa.

Kata Kunci : Project-Based Learning, Hasil Belajar, *Quasi Experiment*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Kuliner SMKN 2 Bukittingi”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi program sarjana di Universitas Negeri Padang. Penulisan Skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Prof. Dra. Asmar Yulastri, M.Pd, Ph.D selaku dekan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Weni Nelmira, S.Pd, M.PdT selaku Ketua Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Wiwik Gusnita, S.Pd, M.Si selaku penasehat akademik dan dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan pada penulis dalam menyelesaikan proposal ini.
4. Ibu Prof. Dr. Elida, M.Pd selaku dosen penguji I yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis serta motivasi untuk kelancaran skripsi ini.
5. Ibu Yolanda Intan Sari, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis serta motivasi untuk kelancaran skripsi ini.

6. Seluruh staf pengajar, karyawan, dan teknisi Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang
7. Teristimewa untuk kedua orang tua dan ketiga saudara saya yang selalu memberikan dukungan dan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Kemudian untuk teman-teman penulis yang selalu memberikan dorongan dan dukungan dalam menyusun skripsi ini.

Semoga segala dukungan, dorongan motivasi, nasehat serta ilmu yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT dan juga memberikan berkah dan kebaikan untuk kita semua. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Maka, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan skripsi ini ke depannya. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya dan menjadi kontribusi kecil dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan kejuruan.

Padang, November 2025

Rohmat Aidil Ferdi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori	7
1. Model Pembelajaran Project Based Learning	7
2. Hasil Belajar	12
3. Proyek Kreatif dan Kewirausahaan	16
B. Kerangka Konseptual	20
C. Hipotesis Penelitian	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Metode Penelitian	22
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	23
C. Definisi Operasional Variabel	23
D. Populasi dan Sampel.....	25
E. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data.....	26
F. Instrumen Penelitian	27
G. Teknik Analisis Data	33

H. Prosedur Penelitian	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan.....	46
BAB V KESIMPULAN	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Nilai Siswa Kelas XI Kuliner.....	3
Tabel 2.1. Sintaks Model PjBL	9
Tabel 2.2. CP dan TP Produk Kreatif dan Kewirasusahaan	18
Tabel 3.1. Nonequivalent Control Group Design.....	23
Tabel 3.2. Populasi Siswa Kelas XI Kuliner	26
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	27
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Soal	28
Tabel 3.5. Hasil Analisis Validitas Soal.....	30
Tabel 3.6. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	31
Tabel 3.7. Hasil Uji Reabilitas	31
Tabel 3.8. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	32
Tabel 3.9. Hasil Analisis Indeks Kesukaran	32
Tabel 3.10. Klasifikasi Daya Pembeda	33
Tabel 3.11 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	33
Tabel 3.12.. Skala untuk mengukur Keterlaksanaan Sintaks PjBL.....	38
Tabel 4.1. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol	41
Tabel 4.2. Hasil Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	42
Tabel 4.3. Rekapitulasi Nilai Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	43
Tabel 4.4. Hasil Uji Coba Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	43
Tabel 4.5. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	44
Tabel 4.6. Hasil Uji Coba Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ...	45
Tabel 4.7. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	45
Tabel 4.8. Hasil Uji Coba Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	42
Tabel 4.9. Hasil Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual	21
Gambar 2. Perbandingan Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen	40
Gambar 3. Perbandingan Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi.....	58
Lampiran 2. Surat Tugas Seminar.....	59
Lampiran 3. Surat Tugas Pembimbing.....	60

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas	61
Lampiran 5. Surat Balasan Melakukan Penelitian Dari Sekolah	62
Lampiran 6. Soal Uji Coba Pretest dan Posttest	64
Lampiran 7. Uji Validitas Butir Soal	68
Lampiran 8. Uji Reliabilitas	69
Lampiran 9. Uji Indeks Kesukaran dan Daya Pembeda	70
Lampiran 10. Nilai Pretest S	71
Lampiran 11. Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen	73
Lampiran 12. Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol	74
Lampiran 13. Uji Homogenitas Pretest	75
Lampiran 14. Uji Hipotesisi Pretest	76
Lampiran 15. Nilai Posttest Siswa	77
Lampiran 16. Uji Normalitas Posttest Kelas Ekperimen	79
Lampiran 17. Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol	80
Lampiran 18. Uji Homogenitas Posttest	81
Lampiran 19. Uji Hipotesis Posttest	82
Lampiran 20 Angket Respon Siswa	83
Lampiran 21. Dokumentasi Kegiatan	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh individu atau kelompok manusia dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan norma yang diperlukan untuk dapat hidup di masyarakat secara baik dan peka terhadap lingkungan serta perkembangan zaman. Selain itu, pendidikan juga menjadi faktor pendorong bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, di mana penemuan-penemuan baru dalam bidang tersebut berasal dari proses transfer ilmu. Sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh As'adi & Muttaqin melalui pendidikan, masyarakat dapat belajar bagaimana menyesuaikan cara berpikir mereka untuk menghadapi dunia yang semakin kompleks dan penuh tantangan, serta meningkatkan daya saing yang diperlukan (Rofiq, A & Mashuri, 2021). Pendidikan menjadi sarana dalam menumbuhkan diri seseorang yang melingkupi peristiwa hidup yang dapat mempengaruhi perubahan seseorang sebagai hasil dari pengalaman menimba ilmu yang berhubungan langsung dengan lingkungan sekitar serta dilaksanakan sepanjang hayat. Aspek Pendidikan dapat diperoleh dari pendidikan formal, salah satu jenjang pendidikan formal menengah yakni Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan resmi dengan berfokus pada keahlian (skill) yang dimilikinya (Islami & Armianti, 2020).

Program Keahlian Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bagian integral dari sistem pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan praktis dan pengetahuan yang

relevan dengan dunia kerja. Program keahlian di SMK merupakan satuan pendidikan kejuruan yang mengintegrasikan keterampilan teknis dan non-teknis untuk menunjang kesiapan kerja peserta didik (Hamidah, 2022). Program ini juga dirancang untuk memberikan siswa keahlian khusus dalam berbagai bidang industri, mempersiapkan mereka untuk menjadi tenaga kerja yang siap pakai dan berdaya saing tinggi di pasar kerja. Hal ini sejalan dengan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang dirancang untuk mempersiapkan peserta didik agar siap bekerja dibidang tertentu.

SMK Negeri 2 Bukittinggi telah berdiri sejak 28 November 1962 dengan nama awal SMEA Bukittinggi, merupakan sekolah kejuruan di Kota Bukittinggi yang menawarkan berbagai program keahlian, antara lain Perhotelan, Usaha Layanan Pariwisata, Kuliner, Tata Busana, Kecantikan dan SPA, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, serta Bisnis Daring dan Pemasaran. Salah satu program unggulannya adalah Kuliner, yang tidak hanya membekali peserta didik dengan keterampilan mengolah makanan, tetapi juga mengembangkan kompetensi profesional serta soft skill seperti disiplin, ketangguhan, dan keuletan untuk mencetak tenaga kerja berkualitas dan berdaya saing tinggi di industri pariwisata.

Mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) menjadi salah satu mata pelajaran penting di SMK Negeri 2 Bukittinggi dalam membentuk jiwa kewirausahaan siswa. Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi ini adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa.

Metode ini membuat siswa pasif, kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas. Selain itu, banyak siswa terlihat kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat atau hasil kerjanya di depan kelas. Hal ini semakin diperburuk oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek, yang seharusnya dapat meningkatkan kolaborasi, tanggung jawab, dan pengalaman belajar bermakna. Akibat dari semua faktor tersebut, motivasi belajar menurun dan pencapaian akademik siswa tidak optimal. Nilai ulangan harian hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1. Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI Kuliner

Kelas	Jlh Siswa	Tuntas (≥ 75)	Tidak Tuntas	% Ketuntasan
XI Kuliner 1	36	7	29	19
XI Kuliner 2	36	10	26	28
XI Kuliner 3	36	15	21	58

Solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana mereka diberikan proyek atau tugas berbasis masalah yang harus diselesaikan melalui kerja sama tim, kreativitas, dan penerapan teori dalam praktik nyata (Oktaviani & Pradana, 2024). Dalam konteks mata pelajaran PKK, penerapan PjBL dapat membantu siswa memahami proses kewirausahaan secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung dalam merancang, memproduksi, hingga memasarkan produk mereka sendiri.

Penelitian oleh Yaumil Khairat (2020) menunjukkan bahwa penerapan PjBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena metode ini mendorong

keterlibatan aktif, kolaborasi, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan inovatif. Namun, meskipun PjBL memiliki banyak keunggulan, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya, seperti kesiapan guru dalam merancang proyek yang sesuai dengan kurikulum, keterbatasan fasilitas sekolah, serta variasi tingkat kemandirian siswa (Sari et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar peserta didik dalam penerapan *Project-Based Learning* di SMK Negeri 2 Bukittinggi, sehingga dapat memberikan rekomendasi bagi sekolah dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis proyek.

Berdasarkan permasalahan dan potensi yang telah dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model *Project-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Bukittinggi.**” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, serta meningkatkan kualitas pendidikan kejuruan dalam membentuk lulusan yang memiliki kompetensi kewirausahaan yang baik dan siap bersaing di dunia kerja maupun industri kreatif.

B. Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKK masih tergolong rendah.
2. Model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional (ceramah).

3. Proses pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga siswa kurang pengalaman praktik langsung dalam merancang, mengelola, dan memasarkan produk.

C. Batasan Masalah

Agar peneliti lebih fokus dalam melakukan penelitian maka penelitian ini dibatasi pada masalah “Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Projek Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Kuliner SMK Negeri 2 Bukittinggi”

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Bukittinggi?
2. Bagaimana pengaruh model Project Based Learning (PjBL) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Bukittinggi?

E. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Bukittinggi.
2. Menganalisis pengaruh model Project Based Learning (PjBL) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Projek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Bukittinggi.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak diantaranya:

1. Bagi peserta didik, dapat memberikan proses pembelajaran yang menarik

dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi guru, hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi pertimbangan untuk melakukan perubahan dalam proses pembelajaran kedepannya dan meningkatkan profesional diri.
3. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini bisa dijadikan sebagai semangat untuk menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi.
4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan pembelajaran untuk melakukan penelitian selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap penerapan model pembelajaran PjBL terhadap hasil belajar PKK kelas XI Kuliner di SMKN 2 Bukittinggi, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model PjBL mengalami peningkatan signifikan dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Peningkatan terlihat pada hasil belajar kedua kelas dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 82 lebih tinggi daripada kelas kontrol yang hanya mencapai 70, dengan selisih sebanyak 12 poin. Uji t menggunakan menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($3,981 \geq 1,994$) sehingga hipotesis penelitian H_0 ditolak.
2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) terbukti memberikan dampak positif yang signifikan pada hasil belajar siswa. Implementasi PjBL dapat meningkatkan pemahaman tentang konsep, keterlibatan aktif, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis di kalangan siswa. Hal ini terlihat dari selisih rata-rata nilai kelas eksperimen yang menerapkan PjBL dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan PjBL menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik karena mereka berpartisipasi langsung dalam proyek, bekerja sama, menangani masalah nyata, dan mempresentasikan hasil kerja mereka. Proses ini menjadikan pembelajaran lebih berarti, meningkatkan rasa percaya diri, dan mendorong kemandirian dalam belajar. Dengan

demikian, model PjBL merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran yang mengedepankan kreativitas dan praktik seperti Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK).

B. Saran

Dari kesimpulan penelitian yang telah didapatkan, peneliti memberikan beberapa saran di antaranya:

1. Model *Project Based Learning* merupakan salah satu pilihan yang dapat digunakan guru untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar
2. Model *Project Based Learning* diharapkan dapat diterapkan pada pembelajaran kuliner dengan berbagai materi agar siswa terbiasa dalam penerapannya
3. Bagi peneliti lain diharapkan dapat melakukan penelitian menggunakan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran yang berbeda

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyatno, I; Yusni, D. (2024). *Impro ving Students ' Collaboration Skills Through Project -Based Learning on Environmental Change Material*. 34.
- Ardara, J. S. (2022). Menumbuhkan minat berwirausaha melalui pembelajaran Project Based produk, kreatif dan kewirausahaan KD. 3.1 memahami kewirausahaan dan wirausaha pada siswa SMKN 3 Sukoharjo. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1–15.
- Astiti, N. et al.,. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2).
- Cient, R. (2024). Problem-Based and Project-Based Learning (PBL). *An Approach to Developing 21st Century Skills*.
- Fajari, A. et al.,. (2024). The Improvement of Students' Creative and Collaborative Thinking Skills by Applying STEAM-Integrated ProjectBased Learning. *Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 9(1).
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- Gunawan, et al.,. (2025). *Implementasi Pembelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di Teaching Factory SMK Negeri 9 Padang*. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(1), 97–112.
- Hamidah, S. (2022). Model Pembelajaran Soft Skill pada Program Keahlian Tata Boga. *Pendidikan Vokasi*, 12(2).
- Ilham, A., et al., (2023). Korelasi Kurikulum Merdeka Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Otomotif Kelas X TO SMK 1 Dua Koto. *Transaction on Education*, 4(3).
- Islami, H., & A. (2020). Efektivitas Penggunaan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Bidang Keahlian Bisnis Dan Manajemen Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Literature Review. Jurnal Ecogen*, 3(4).
- Mulyani, N. (2022). *Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMK*. *Jurnal Pendidikan Vokasional*, 12(3), 145–154.
- Rafid, R. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. Universitas Muhammadiyah Malang. *Universitas Muhammadiyah Malang*, 1(2).
- Ridho'i, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *JURNAL E-DuMath*, 8(2), 118–128. <https://doi.org/10.52657/je.v8i2.1809>
- Rofiq, A & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di