AL-DYAS
Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat

p-ISSN : 2964-4992
e-ISSN : 2964-4984

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/aldyas.v4i2.4924

IMPLEMENTASI MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN (PKK) PADA KELAS XI JURUSAN TEKNIK PEMESINAN DI SMK DHUAFA PADANG

Implementation of the Project-Based Learning Model on Learning Outcomes in the Subject of Creative Products and Entrepreneurship (PKK) for Grade XI Machining Engineering Students at SMK Dhuafa Padang

Mexi Putrarianda[1], Jasman[2], Sri Rizki Putri Primandari[3], Primawati[4]
Universitas Negeri Padang
mputrarianda@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jan 4, 2025	Jan 19, 2025	Jan 31, 2025	Feb 5, 2025

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the subject of Entrepreneurship Creative Products. Teachers still cannot carry out the learning process properly and optimally. This results in student learning outcomes. This study aims to describe the making of door trellis with the Project Based Learning model in the learning process to improve the learning outcomes of Entrepreneurship Creative Products at SMK. This type of research is classroom action research (PTK) using qualitative and quantitative approaches. The subjects of this research were students of class XI SMK Dhuafa Padang with 25 students, researchers as practitioners and class teachers as observers. This research was conducted in two cycles, which consisted of planning, implementation, observation and reflection. Research data obtained from

Jurnal Al-DYAS is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

observations of the learning process, tests in the form of evaluation sheets done by students, and non-tests taken from observations of students' skills. In cycle I learning outcomes obtained a percentage of 52% and cycle II obtained a percentage of 96% completeness with very good qualifications. Thus it can be concluded that learning Entrepreneurial Creative Products making door trellis with Project Based Learning model can improve learning outcomes.

Keywords*:* Trellis, Project Based Learning Model, Classroom Action Research, Student Learning Outcomes

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan. Guru masih belum dapat melaksanakan proses belajar dengan baik dan optimal. Hal ini berakibatkan pada hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembuatan teralis pintu dengan model *Project Based Learning* dalam proses belajar untuk meningkatkan hasil belajar Produk Kreatif Kewirausahaan di SMK. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMK Dhuafa Padang dengan jumlah peserta didik 25 orang, peneliti sebagai praktisi dan guru kelas sebagai observer. Penelitian ini di laksanakan sebanyak dua siklus, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data penelitian diperoleh dari observasi terhadap proses pembelajaran, tes yang berupa lembar evaluasi yang dikerjakan oleh peserta didik, dan nontes yang diambil dari pengamatan terhadap keterampilan peserta didik. Pada hasil belajar siklus I memperoleh persentase 52% dan siklus II memperoleh persentase ketuntasan 96% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan pembuatan teralis pintu dengan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Teralis, Model *Project Based Learning*, Penelitian Tindakan Kelas, Hasil Belajar Peserta Didik

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Undang-undang sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan di Indonesia pada tingkat menengah terdiri dari MA, SMA, dan SMK.

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 pekerjaan untuk memasuki dan membuat kemajuan dalam pekerjaan secara bermanfaat dan produktif.

SMK Dhuafa Padang merupakan salah satu Sekolah Menengah kejuruan di bidang teknik mesin 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 dasarmembuat prototipe produk barang dan jasa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pembimbing saat praktek lapangan kependidikan semester Juli-Desember 2023 lalu, saat itu guru pembimbing berkata bahwa dalam proses belajar mengajar, diharapkan adanya suasana pembelajaran 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 di pertegas dengan pendapat yang disampaikan oleh Thomas Armstrong dalam bukunya" *Sekolah Para Juara"* juga mendiskripsikan model pembelajaran klasik yang antara lain memunculkan asumsi-asumsi : *Pertama*, para guru cendurung 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 di karenakan 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 2. Berikut daftar nilai praktek siswa pada tahun pembelajaran 2023/2024:

Tabel 1. Nilai Praktek Akhir Semester Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan kelas XI Kompetensi Keahlian Teknik Pemesinan di SMK Dhuafa Padang semester 2 tahun ajaran 2023/24

Kelas	Total Siswa	≥65		<65	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
XI TP	25 Orang	8 orang	32	17 orang	68

Sumber :(Guru mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan kelas XI kompetensi keahlian Teknik Pemesinan SMK Dhuafa Padang,2024)

Bedasarkan 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 siswadalam 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, pembelajaran yang menyenangkan juga merupakan salah satu faktor 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.

Berdasarkan masalah yang telah di uraikan diatas, Penulis berminat untuk melakukan penelitian dengan judul "Implementasi Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan (PKK) Pada Kelas XI Jurusan Teknik Pemesinan di SMK Dhuafa Padang".

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh John Elliot. PTK dipilih sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PBL) dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Teknik Pemesinan SMK Dhuafa Padang. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, siswa diberikan proyek pembuatan paddock motor, sedangkan pada siklus kedua, mereka mengerjakan proyek pembuatan teralis pintu. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, rubrik penilaian proyek, dan tes pilihan ganda untuk mengukur aspek kognitif siswa. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan teknik analisis ketuntasan individu dan klasikal, dengan indikator keberhasilan ditentukan dari peningkatan hasil belajar siswa hingga mencapai ketuntasan klasikal minimal 85%.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode observasi dan refleksi secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk menilai efektivitas pembelajaran berbasis proyek. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung guna mengamati keterlibatan siswa, pemecahan masalah, serta interaksi antar siswa dalam menyelesaikan proyek. Refleksi dilakukan setelah setiap siklus untuk mengevaluasi hambatan dan efektivitas tindakan yang telah diterapkan, sehingga dapat dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya berfokus pada hasil akhir proyek, tetapi juga pada peningkatan proses pembelajaran yang berkelanjutan, keterampilan berpikir kritis, serta kemandirian siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas berbasis proyek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Dalam pembelajaran ini, siswa melakukan eksplorasi,

penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Siswa diberikan kesempatan untuk saling berbagi ilmu pengetahuan dengan temannya.

Melalui pembelajaran berbasis proyek, maka akan terjawablah pertanyaan tujuan dari penelitian ini apakah dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru mendampingi, mengawasi, dan mengarahkan siswa untuk memastikan proyek berjalan lancar dan tujuan tercapai(Badia & Chumpitaz-Campos, 2018).Tahap ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proyek.Penilaian hasil proyek dilakukan oleh peneliti dengan bantuan observer menggunakan lembar penilaianproyek yang divalidasi ahli.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

1. Pengetahuan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar pada ranah kognitif adalah tes soal pilihan ganda yang diberikan setiap akhir siklus masing-masing siklus 20 soal. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa aspek kognitif pada hasil tes, siklus I dan siklus II. Secara rinci data hasil belajar dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Peningkatan Nilai Pengetahuan

Tahapan	Ketuntasan klasikal
Siklus I	48%
Siklus II	92%

2. Keterampilan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran*project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotorik mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Hal ini dapat dilihat dengan adanya

peningkatan hasil belajar peserta didik aspekpsikomotorik pada siklus I dan siklus II. Secara rinci data hasil belajar dapatdilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Peningkatan Nilai Keterampilan

Tahapan	Ketuntasan klasikal
Siklus I	44%
Siklus II	92%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasilbelajar peserta didik pada ranah keterampilan peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning*. Berdasarkan hasil perolehan nilai praktik peserta didik tersebut dapat diketahui bahwa upaya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* dapat dikatakan berhasil sehingga dapatmengatasi permasalahan yang terjadi di SMK Dhuafa Padang khususnya padamata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

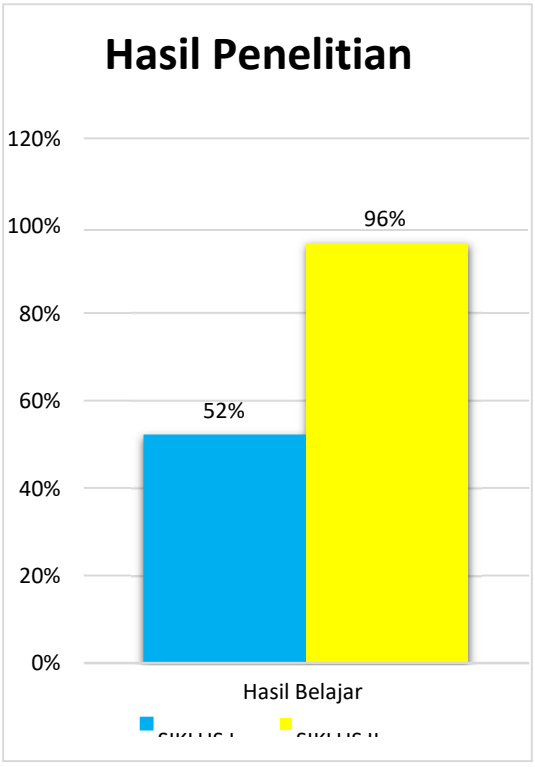
Berdasarkan perolehan hasil belajar pengetahuan dan keterampilan di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Produk Kreatifdan Kewirausahaan. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa baik aspek kognitif maupun psikomotorik pada siklus I dan siklus II. Secara rinci data hasil belajar didapat dari hasil penjumlahan nilai pengetahuan dan keterampilan masing-masing siswa di setiap siklus.

Tabel 4. Peningkatan Nilai Hasil Belajar

Tahapan	Nilai Hasil Belajar
Siklus I	52%
Siklus II	96%

Peneliti dan observer menyimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian pada siklus I dan siklus II sudah terlaksana dengan baik dan guru sudah berhasil meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

Dengan demikian pelaksanaan penelitian dicukupkan pada siklus II, keputusan ini berdasarkan kesepakatan peneliti dengan observer SMK Dhuafa Padang. Setelah mengamati hasil yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). telah terlaksana dengan sangat baik. Peningkatan hasil belajar peserta didik padapembelajaran produk kreatif kewirausahaan dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Diagram Hasil Penelitian

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) mencakup aspek pengetahuan dan keterampilan mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Hasil belajar peserta didik siklus I memperoleh persentase ketuntasan 52%, dengan kualifikasi kurang (D) dan siklus II memperoleh persentase ketuntasan 96% kualifikasi sangat baik (A). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Dengan demikian

terdapat peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Produk KreatifKewirausahaan dengan model *Project Based Learning* (PjBL) di kelas XI SMKDhuafa Padang.

DAFTAR PUSTAKA

A'dadiyyah,N.L. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas V MI NU Wasilatut Taqwa Kudus Tahun 2020/2021. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika,* 4(1), 40-49. https:///doi.org/10. 31537/laplace.v4il.462.

Anatul, A. (2023). Model Pemanfaatan Lahan Bengkok Desa Untuk Kesejahteraan Keluarga Fakir Miskin Di Desa Langgongsari Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas *(Doctoral dissertation,* UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri).

Candra, F. (2023). Kontribusi Pembelajaran Berbasis Proyek *(Project Based Learning*)dan Minat Belajar terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas XI Teknik Pengelasan pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK (*Doctoral dissertation,* Universitas Negeri Padang).

Enawisnat, E., Ambiyar, A., Jalinus, N., & Waskito, W. (2022). Pengaruh *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Mandau. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1785- 1794.

Enawisnati, E. (2022). Implementasi Model *Project Based Learning* (PjBL) pada Mata Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMK *(Doctoral dissertation,* Universitas Negeri Padang).

Evandel, K., Indrawan, E., Primawati, P., & Wulansari, R. E. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Projek Based Learning. YASIN,* 4(1), 58-65.

Halid, S. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *problem based learning* pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Bulango Selatan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 363-368.

Khairat, Y. (2020). Penerapan model *Project Based Learning* dalam Meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik Pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 185-185.

Khosmas, F. Y. (2021). Pengaruh Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XII Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Otomotif Di SMK Negeri 1 Mandor. Sosial Khatulistiwa: *Jurnal Pendidikan IPS,* 1(1), 29-34.

Mulyono Abdurrahman. (2018). Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Rismayawati, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Based Project* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Materi Desain Produk. *Journal of Education Action Research*, 4(1), 62-70.

Setiawati, T., & Karpin. (2018). Modul 6 (Produk Kreatif dan Kewirausahaan). Diaksesdarihttp://ejournal.upi.edu/index.php/Boga/article/viewFile/8412/5283 tanggal 12 Mei 2019 pada pukul 20.00 WIB.

Utama, A., Jalinus, N., Jasman, J., & Hasanuddin, H. (2020). Implementasi Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Produk

Kreativitas Kewirausahaan Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Bukittinggi. *Jurnal Vokasi Mekanika*, 2(2), 48-55.

Widiastuty, H. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Siswa Kelas XII. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 101- 107.

Yustina, dkk. (2020). Pengaruh *Blended Learning* Dan *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Guru Biologi Prajabatan Melalui Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9 (3).