

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI KELAS XI BUSANA SMK NEGERI 3 KOTA KEDIRI

Hanatun Nurhidayah¹⁾ Ma'rifatun Nashikhah²⁾

¹⁾Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

²⁾Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: hanatun.19050@mhs.unesa.ac.id ¹⁾, marifatunnashikhah@unesa.ac.id ²⁾

ABSTRAK— Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, 2) mengetahui tingkat kreativitas peserta didik, 3) mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri. Penelitian ini merupakan penelitian *Pre-Experimental* yang menggunakan desain penelitian *One Shot Case Study*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri dengan sampel penelitian 36 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data melalui observasi, penilaian kreativitas, dan angket respon. Analisis data dilakukan secara deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan 1) Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* diperoleh rerata skor 3,2 dengan kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri terlaksana dengan baik. 2) Tingkat kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri diperoleh persentase 58% peserta didik dengan tingkat kreativitas sangat tinggi dan 42% peserta didik dengan tingkat kreativitas tinggi. 3) Respon peserta didik terhadap pembelajaran model *Project Based Learning* diperoleh persentase 21,4% untuk jawaban sangat setuju; 75,8% setuju; 2,5% kurang setuju; dan 0,3% tidak setuju. Berdasarkan hasil tersebut, total jawaban positif diperoleh persentase 97,2%, sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri memperoleh respon yang baik.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Kreativitas, Respon Peserta didik

I. PENDAHULUAN

Pendidikan ialah upaya yang terencana dan terorganisir sebagai arahan untuk membantu siswa mencapai tujuan mereka dan mewujudkan potensi mereka, sehingga mereka dapat bertindak secara bebas dalam kehidupan sehari-hari [1]. Di era ini, setiap orang dituntut untuk dapat bersaing dalam berbagai tantangan di kancah dunia, sehingga membutuhkan kemampuan untuk mengembangkan konsep-konsep yang orisinal dan unik. Salah satu jalur pendidikan yakni pendidikan formal. Pendidikan formal adalah suatu bentuk pengajaran di sekolah secara struktur dan berjenjang. Sekolah menengah kejuruan atau SMK ialah jenjang pendidikan yang bertujuan untuk menyiapkan lulusan yang produktif, inovatif, dan kreatif. SMK Negeri 3 Kota Kediri merupakan sekolah menengah kejuruan yang ada di Kota Kediri. SMK Negeri 3 Kota Kediri memiliki empat program keahlian salah satunya Tata Busana dengan konsentrasi keahlian Desain dan Produksi Busana.

Berdasarkan observasi di lapangan, pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan atau PKK di kelas XI Busana, diketahui bahwa target pembelajaran yakni peserta didik mampu melaksanakan kegiatan produksi dengan diarahkan membuat produk-produk busana dan turunannya dengan bahan kain perca. Pada capaian pembelajaran tersebut, karena orientasinya adalah pembuatan produk seharusnya peserta didik mendapatkan kesempatan merancang sendiri karya mereka dengan diberikan melalui berbagai model pembelajaran yang bersifat *student centered*. Akan tetapi selama ini guru belum mengelola pembelajaran secara *student centered* melainkan masih secara konvensional yaitu peserta didik hanya diajarkan untuk membuat produk yang dicontohkan oleh guru, akibatnya target pembelajaran tidak tercapai. Mereka tidak terlatih untuk kreatif dalam merancang suatu produk yang ditunjukkan

dengan produk yang dihasilkan kurang bervariasi dan kurang inovatif, serta peserta didik sulit dalam menciptakan ide-ide baru.

Berdasarkan kondisi di atas, solusi dari persoalan diatas yakni dengan menawarkan model pembelajaran yang sifatnya *student centered* yaitu model pembelajaran *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek ialah gaya pengajaran yang melibatkan pemberian tugas kepada siswa berupa proyek sehingga mendorong siswa untuk ikut terlibat dalam proses pemecahan masalah sehingga mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan digunakan sebagai dasar evaluasi guru [2]. Pembelajaran berbasis proyek dapat memfasilitasi siswa untuk bekerja lebih efektif secara kelompok maupun individu. Siswa yang terlibat pada pembelajaran berbasis proyek memberikan siswa pengalaman secara langsung dan mendorong mereka secara aktif menghasilkan karya bermakna dan berharga. Pada akhir proyek, model pembelajaran berbasis proyek mengarahkan peserta didik menghasilkan sebuah produk. Dengan demikian, para siswa menerima pelatihan yang mempersiapkan mereka untuk menggunakan pengetahuan dan kemampuan yang didapatkan selama pendidikan untuk mengembangkan hal-hal baru secara mandiri, agar kreativitas dan kerja sama antar siswa memainkan peran penting dalam menyelesaikan tugas.

Kreativitas sebagai keahlian menciptakan atau mengkonstruksi sesuatu yang unik atau perpaduan dari objek yang sudah ada [3]. Kreativitas sebagai adanya inovasi dan orisinalitas, mereka yang memilikinya biasanya dapat menghasilkan konsep, pemikiran baru, dan atau produk baru [4]. Kreativitas mempunyai empat dimensi salah satunya *product* atau produk kreatif. Kreativitas pada dimensi produk mengacu pada kreasi individu atas segala sesuatu yang baru, inventif, atau dikombinasikan secara kreatif; kreativitas juga mencakup fokus pada produk kreatif yang menonjolkan keaslian [5]. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan fokus mengambil penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri.”

II. KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kemahiran belajar peserta didik dengan memberikan mereka serangkaian tugas untuk mengorganisir, melaksanakan, dan menciptakan produk tertentu yang dimuat di dalam sebuah proyek pembelajaran [6].

Pembelajaran berbasis proyek adalah gaya pengajaran yang melibatkan pemberian tugas kepada siswa berupa proyek sehingga mendorong siswa untuk ikut terlibat dalam proses pemecahan masalah sehingga mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan digunakan sebagai dasar evaluasi guru [2]. Pembelajaran berbasis proyek dapat memfasilitasi siswa untuk bekerja lebih efektif secara kelompok maupun individu. Siswa yang terlibat pada pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman secara langsung dan mendorong mereka secara aktif menghasilkan karya bermakna dan berharga. Dengan pembelajaran berbasis proyek, peserta didik dapat dibimbing untuk mengembangkan kemampuan abad ke-21, yakni kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi, kerjasama, dan kreativitas.

Pembelajaran berbasis proyek menjadi salah satu strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas [5]. Melalui model pembelajaran berbasis proyek, guru memiliki ruang untuk mengelola pembelajaran dengan melibatkan peserta didik dalam tugas berupa proyek. Dalam kerja proyek, melibatkan tugas-tugas kompleks untuk membantu siswa dalam perencanaan, penanganan masalah, penentuan keputusan dan pelaksanaan penyelidikan. Dalam hal ini, siswa memperoleh lebih banyak kesempatan yang diberikan oleh guru dalam berpartisipasi pada pembelajaran sehingga menjadi lebih aktif dan kreatif dalam prosesnya. Siswa dapat mempertimbangkan pemikiran dan sudut pandang serta menentukan keputusan yang berpengaruh pada hasil akhir proyek. Sehingga dengan pembelajaran berbasis proyek akan menciptakan lingkungan yang menyenangkan di dalam kelas, memberikan kebebasan untuk mengembangkan dan menuangkan ide-ide serta membebaskan siswa menyampaikan pendapatnya.

Berdasarkan perspektif diatas, model pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pengajaran yang berfokus pada peserta didik, yang diberikan tugas berupa proyek untuk mengembangkan dan

menerapkan konsep-konsep dalam proyek akhir dengan cara menyelidiki dan menyelesaikan masalah secara mandiri atau berkelompok, dengan bimbingan guru yang dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran berjalan sesuai tujuan.

Terdapat sintak pembelajaran pada model PjBL meliputi fase 1 penentuan proyek, fase 2 perancangan jadwal pelaksanaan proyek, fase 3 penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, fase 4 memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, fase 5 menguji hasil, dan fase 6 evaluasi dan refleksi [6].

Model pembelajaran berbasis proyek dianggap efektif jika menghasilkan hasil belajar yang baik, membuat peserta didik terkesan, dan memenuhi tujuan dan kompetensi pembelajaran [7].

B. Kreativitas

Kreativitas sebagai potensi memunculkan konsep-konsep orisinal, melahirkan karya yang secara signifikan mempunyai perbedaan dari apa yang sudah ada, baik dalam bentuk nyata maupun konseptual, dan mengidentifikasi pendekatan-pendekatan baru terhadap masalah [8].

Kreativitas mempunyai empat dimensi salah satunya *product* atau produk kreatif. Produk yang kreatif merupakan akumulasi dari gagasan atau ide-ide yang mampu memberikan sesuatu yang baru pada suatu produk [9]. Kreativitas pada dimensi produk mengacu pada kreasi individu atas segala sesuatu yang baru, inventif, atau dikombinasikan secara kreatif; kreativitas juga mencakup fokus pada produk kreatif yang menonjolkan keaslian. Sebuah produk dianggap kreatif jika sesuai karakteristik produk kreatif yakni menunjukkan karya nyata berupa wujud benda ataupun ide.

Terdapat beberapa indikasi yang digunakan untuk mengidentifikasi produk kreatif antara lain kebaruan (*novelty*), pemecahan (*resolution*), dan keterperincian (*elaboration*) [10].

C. Produk Kerajinan

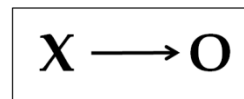
Dalam penelitian ini, produk kreatif yang dinilai yaitu berupa produk kerajinan. Produk kerajinan merupakan produk yang dibuat dengan keterampilan manusia dan sumber daya yang sudah tersedia di pasar, yang diperlukan hanyalah proses perakitan atau penggunaan [11]. Kerajinan tercipta karena tuntutan kebutuhan dan fungsi atau kegunaan, sehingga kerajinan juga disebut dengan seni guna atau seni pakai, maka dalam pembuatannya kerajinan harus memenuhi beberapa kriteria antara lain [12],

kegunaan, kenyamanan, keindahan, keluwesan, dan keamanan.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini *Pre-Experimental Design* yang menggunakan *One Shot Case Study Design*. Penelitian dengan *One Shot Case Study Design* tidak ada *pretest* melainkan *treatment* langsung observasi, sehingga kondisi atau nilai awal variabel dependen tidak diketahui [13]. Rancangan jenis penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut:



X = pembelajaran *Project Based Learning*

O = kreativitas peserta didik dalam pembuatan produk kerajinan dari kain perca

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 3 Kota Kediri beralamat di Jl. Hasanudin No. 10, Dandangan, Kec. Kota, Kota Kediri, pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini seluruh peserta didik kelas XI Busana di SMK N 3 Kota Kediri dengan jumlah 108 siswa. Sampel pada penelitian ini diambil dengan teknik *Purposive Sampling* dengan jumlah 36 peserta didik.

D. Variabel dan Definisi Operasional

Variabel dalam penelitian ini merupakan variabel tunggal, yaitu penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri.

E. Prosedur Penelitian

Secara garis besar terdapat tiga tahapan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Tahap Persiapan
2. Tahap Pelaksanaan
3. Tahap Analisis Data

F. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa instrument penelitian yang terdiri dari:

1. Lembar Observasi
2. Lembar Penilaian Kreativitas Peserta Didik
3. Lembar Angket

G. Validasi Instrumen

Terdapat beberapa validasi yang dilakukan dalam penelitian ini guna untuk menunjukkan sejauh mana ketepatan dan kecermatan instrumen penelitian yang akan digunakan. Berikut merupakan validasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini:

1. Validasi perangkat pembelajaran
2. Validasi lembar observasi
3. Validasi lembar penilaian kreativitas peserta didik
4. Validasi lembar angket respon peserta didik

H. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat teknik pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

1. Observasi
2. Penilaian Kreativitas Peserta Didik
3. Angket Respon

I. Teknik Analisis Data

Berikut analisis data pada penelitian ini:

1. Analisis Data Keterlaksanaan Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Data keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* ini mengambil nilai rerata dengan rumus di bawah ini [14]:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Rata-Rata/Mean

$\sum x$ = Total skor yang diperoleh

N = Jumlah item

Setelah diketahui rerata dari data keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* kemudian dikategorikan berdasarkan rentang skala menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut [14]:

$$Rs = \frac{Max - Min}{B}$$

B

Keterangan:

Rs = Rentang Skala

Max = Skor Tertinggi

Min = Skor Terendah

b = Skala Penilaian

Dari rumus di atas, diperoleh rentang skala berikut ini:

$$Rs = \frac{4 - 1}{4}$$

$$Rs = \frac{3}{4}$$

$$Rs = 0,8$$

Sehingga pada penelitian ini rentang skala untuk menentukan keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* diperoleh 0,8. Selanjutnya dibuat kategori-kategori penilaian seperti berikut:

Tabel I
Kategori Penilaian Observasi PjBL

Kategori	Skor		
Sangat Baik	3,3	-	4
Baik	2,5	-	3,3
Cukup Baik	1,8	-	2,5
Kurang Baik	1	-	1,8

2. Analisis Data Tingkat Kreativitas Peserta Didik

Data tingkat kreativitas peserta didik dianalisis menggunakan nilai rerata dengan rumus di bawah ini [14]:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Rata-Rata/Mean

$\sum x$ = Total skor yang diperoleh

N = Jumlah indikator

Dari rerata tingkat kreativitas peserta didik, kemudian dikategorikan berdasarkan rentang skala dengan rumus perhitungan sebagai berikut [14]:

$$Rs = \frac{Max - Min}{B}$$

b

Keterangan:

R = Rentang Skala

Max = Skor Tertinggi

Min = Skor Terendah

b = Skala Penilaian

Dari rumus tersebut diperoleh rentang skalanya 0,8, Selanjutnya dikategorisasikan seperti di bawah ini:

Tabel II
Kategori Tingkat Kreativitas Peserta Didik

Kategori	Skor		
Sangat Tinggi	3,3	-	4
Tinggi	2,5	-	3,3
Rendah	1,8	-	2,5
Sangat Rendah	1	-	1,8

3. Analisis Data Respon Peserta Didik

Data respon dikumpulkan melalui lembar angket respon. Terdapat 10 pernyataan dengan empat alternatif jawaban yang terdiri dari dua jawaban positif dengan alternatif jawaban sangat setuju dan setuju, serta dua jawaban negatif dengan alternatif jawaban kurang setuju dan tidak setuju. Kemudian dianalisis dengan mencari persentase jawaban peserta didik untuk setiap alternatif jawaban yang ada di dalam angket, berikut rumus persentase yang digunakan dalam penelitian ini [15]:

$$P = \frac{\text{Skor Jawaban}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Apabila 75% dari jumlah siswa merespon positif mengenai aspek-aspek yang dijabarkan dalam pernyataan-pernyataan yang ada dalam angket respon tersebut, maka hasil respon dianggap baik.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berikut ini perolehan hasil data yang sudah diolah:

1. Keterlaksanaan Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI

Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri disajikan melalui tabel yang memuat rerata skor masing-masing fase pembelajaran sesuai sintak model pembelajaran *Project Based Learning*:

Tabel III

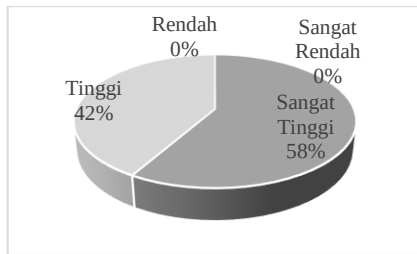
Rerata Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Sintak Pembelajaran	Skor
Fase 1	3,3
Fase 2	3
Fase 3	3,3
Fase 4	3,3
Fase 5	3
Fase 6	3
Rerata	3,2

Berdasarkan tabel diatas, hasil observasi yang dilakukan oleh tiga observer sesuai dengan sintak pembelajaran PjBL menunjukkan bahwa keterlaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning*, pada fase 1 diperoleh rerata skor 3,3 dengan kategori baik, sesuai dengan tabel 3.9 mengenai kategori keterlaksanaan PjBL yaitu rentang skor 2,5 – 3,3 menunjukkan kategori baik. Fase 2 diperoleh rerata skor 3 dengan kategori baik. Fase 3 diperoleh rerata skor 3,3 dengan kategori baik. Fase 4 diperoleh rerata skor 3,3 dengan kategori baik. Fase 5 diperoleh rerata skor 3 dengan kategori baik dan fase 6 diperoleh rerata skor 3 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh rerata 3,2 dengan kategori baik, sehingga dapat dikatakan keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri terlaksana dengan baik.

2. Tingkat Kreativitas Peserta Didik

Tingkat kreativitas peserta didik diperoleh dari nilai kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri sesuai indikator produk kreatif dan kriteria produk kerajinan. Berikut ini disajikan diagram yang memuat persentase tingkat kreativitas peserta didik:



Gambar 1 Persentase Tingkat Kreativitas Peserta Didik

Berdasarkan gambar di atas, pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri yang berjumlah 36 peserta didik, tidak ada peserta didik dengan tingkat kreativitas rendah dan sangat rendah. Dari 36 peserta didik tersebut 58% peserta didik dengan tingkat kreativitas sangat tinggi dan 42% peserta didik dengan tingkat kreativitas tinggi.

3. Respon Peserta Didik

Respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri diperoleh melalui lembar angket respon yang diberikan kepada peserta didik setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Berikut tabel mengenai total jawaban peserta didik:

Tabel IV

Total Jawaban dari Angket Respon Peserta Didik Terhadap Penerapan Model Pembelajaran PjBL

Alternatif Jawaban	Pernyataan										Total Jawaban	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Sangat Setuju	7	4	2	16	3	9	20	4	7	5	77	21,4%
Setuju	29	28	34	20	33	27	16	29	27	30	273	75,8%
Kurang Setuju	0	3	0	0	0	0	0	3	2	1	9	2,5%
Tidak Setuju	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0,3%

Berdasarkan tabel di atas, respon peserta didik terhadap penerapan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran Produk kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri dengan jumlah 10 pernyataan yang diisi oleh 36 peserta didik menunjukkan hasil persentase 21,4% peserta didik dengan jawaban sangat setuju; 75,8% peserta didik dengan jawaban setuju; 2,5% peserta didik dengan jawaban kurang setuju; dan 0,3% peserta didik dengan jawaban tidak setuju. Berdasarkan hasil tersebut, untuk

jawaban positif yakni sangat setuju dan setuju diperoleh total persentase 97,2%. Jika 75% dari jumlah peserta didik memberikan respon positif, maka dapat dikatakan respon peserta didik positif atau baik [15]. Dengan demikian respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri mendapatkan respon yang baik.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian maka dilakukan pembahasan sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Berdasarkan hasil penelitian, keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* diperoleh rerata skor 3,2 dengan kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri terlaksana dengan baik. Dalam hal ini, peserta didik cukup aktif dan kreatif pada saat proses pembelajaran.

Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Wati (2023), menyimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berjalan sesuai rencana pembelajaran. Setiap tahapan terlaksana dengan baik dan terstruktur sehingga pada penelitian tersebut peneliti berhasil melaksanakan pembelajaran.

2. Tingkat Kreativitas Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian tingkat kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri diperoleh hasil 58% dari 36 peserta didik dengan tingkat kreativitas sangat tinggi dan 42% peserta didik dengan tingkat kreativitas tinggi. Hal tersebut sesuai hasil penelitian Utami (2018), Sari & Angreni (2018) dan Cahyani (2019) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas peserta didik.

3. Respon Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, menunjukkan persentase dengan jawaban sangat setuju 21,4%; jawaban setuju 75,8%; jawaban kurang setuju 2,5%; dan jawaban tidak setuju 0,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa total persentase peserta didik dengan jawaban positif yaitu 97,2%, sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri memperoleh respon yang baik. Hal tersebut sesuai hasil penelitian Nugraheni (2018), bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek membawa dampak positif terhadap proses belajar mengajar.

Namun disamping itu, terdapat 2,8% jawaban negatif dari peserta didik. Hal ini dikarenakan dari beberapa peserta didik tersebut kurang aktif dalam pembelajaran khususnya pada interaksi dengan guru. Peserta didik kurang berani dalam mengkonsultasikan tugas mereka kepada guru, sehingga mereka kesulitan dalam proses penyelesaian tugasnya. Hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, sehingga produk atau karya yang dihasilkan kurang maksimal, akibatnya peserta didik kurang puas dengan hasil yang telah mereka selesaikan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh simpulan bahwa:

1. Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* diperoleh rerata skor 3,2 dengan kategori baik. Sehingga disimpulkan bahwa keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri terlaksana dengan baik.
2. Tingkat kreativitas peserta didik pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri diperoleh persentase 58% peserta didik dengan

tingkat kreativitas sangat tinggi dan 42% peserta didik dengan tingkat kreativitas tinggi.

3. Respon peserta didik diperoleh persentase 21,4% untuk jawaban sangat setuju; 75,8% setuju; 2,5% kurang setuju; dan 0,3% untuk jawaban tidak setuju. Berdasarkan hasil tersebut, total jawaban positif diperoleh persentase 97,2%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri memperoleh respon yang baik dari peserta didik.

B. Saran

Terkait penelitian yang dilakukan, terdapat berbagai hal yang disarankan:

1. Peneliti menyarankan agar limbah kain perca dapat dimanfaatkan menjadi produk-produk baru lainnya.
2. Penelitian ini dapat diimplementasikan pada mata pelajaran praktik lainnya untuk merangsang atau menumbuhkan kreativitas peserta didik, sehingga peserta didik dapat menghasilkan suatu produk yang bernilai lebih dari produk-produk sebelumnya.
3. Penelitian ini dapat memberikan gambaran atau masukan bagi mahasiswa atau rekan-rekan lain pada penelitian yang relevan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hidayat, Rahmad dan Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori, dan Aplikasinya"*. Medan: LPPPI.
- [2] Hamidah, H., Rabbani, T. A. S., Fauziah, S., Puspita, R. A., Gasalba, R. A., & Nirwansyah. 2019. *Modul Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berorientasi HOTS*. Jakarta: SEAMEO QTEP in Language.
- [3] Hardiana, Anita. 2018. *Hubungan Antara Kreativitas Dan Minat Bakat Berwirausaha Dengan Hasil Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan Siswa Kelas XII TIPTL SMKN 5 Jakarta*. Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- [4] Harnani, N., Amijaya, D. T., & Setiadiwibawa, L. 2020. Model Pembelajaran Kewirausahaan Kreatif Melalui Praktek Usaha Dalam Menumbuhkan Kreativitas Dan Inovasi Mahasiswa. *Jurnal Sosiohumaniora*. Vol. 22 (1): hal. 79-81.

- [5] Febriani, Fina. 2023. *Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreaivitas Siswa pada Sekolah Penggerak SMP Al Azhar Syifa Budi Cibinong-Bogor*. Tesis. Jakarta: Pps Institut PTIQ Jakarta.
- [6] Prilestari, Benik Dwi. 2019. *Pengembangan Model Project Based Learning (PjBL) Dalam Meningkatkan Ktreativitas Mata Pelajaran Prakarya Sekolah Menengah Pertama*. Tesis. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- [7] Jokopitoyo, Bambang Dwi. 2016. *Persepsi Siswa Tentang Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Pada Mata Pelajaran Menggambar Bangunan Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Kelas XI SMK N 1 Seyegan*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- [8] Surya, Lendy Mega. 2021. *Pengaruh Kreativitas Produk Dan Inovasi Produk Terhadap Kinerja Usaha Yang Dimediasi Oleh Keunggulan Bersaing Studi Pada UKM Kota Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- [9] Ernawati, Sri & Kurniati, Uty. 2020. *Pengaruh Kreativitas Produk dan Inovasi Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Di Steak House Noodles*. *Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi*. Vol. 4 (1): hal. 112-119.
- [10] Mustain, Muhammad Nasrul. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap peningkatan kreativitas siswa Dalam Membuat Produk Daur Ulang Limbah Pada Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Palembang*. Skripsi. Palembang: UIN Raden Fatah Palembang.
- [11] Indahsari, Fita. 2015. *Kualitas Produk Kerajinan Ditinjau Dari Kreativitas Siswa Membuat Produk Kerajinan Dan Minat Siswa Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan Pada Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2015*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [12] Nuswantari, D. S. H., Faroki, S., Rokhmulyenti, & Sarmini, S. 2022. *Buku Panduan Guru Prakarya: Kerajinan*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemdikbudristek.
- [13] Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- [14] Putri, Devi Sagita. 2020. *Persepsi Mahasiswa Angkatan 2015-2016 Tentang Penggunaan Aplikasi Turnitin Untuk Mencegah Tindak Plagiarisme Di Perpustakaan Universitas Bina Darma Palembang*. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Vol. 15 (2): hal. 216-235.
- [15] Nursamsi. 2019. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Tanakeke*. Skripsi. Makasar: Universitas Muhammadiyah Makasar.