

**Penerapan Model Pembelajaran *Team Based Project* Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif
Kewirausahaan Di SMKN 6 Padang**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

**Jihan Suhaida
2010013231010**



**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
2024**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Jihan Suhaida
NPM : 2010013231010
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Based Project* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan di SMKN 6 Padang

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing,

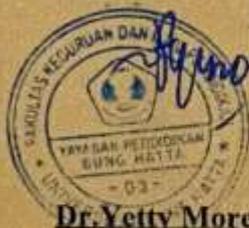


Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T.
NIDN. 1016038802

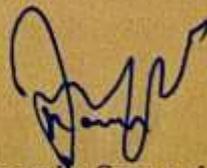
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum
NIDN.0010046308

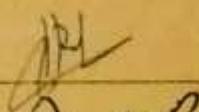
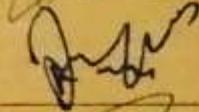
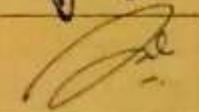


Dr. Karmila Suryani, M.Kom
NIDN. 1028048201

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah ditaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Tujuh** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi:

Nama Mahasiswa : Jihan Suhaida
NPM : 2010013231010
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Based Project* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan di SMKN 6 Padang

Nama	Jabatan	Tanda tangan
1. Rini Widyastuti, S.Kom., M.Kom.	(Ketua)	1. 
2. Dr.Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom.	(Anggota)	2. 
3. Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T.	(Anggota)	3. 

Dinyatakan "Lulus" Ujian Tanggal 07 Agustus 2024

Mengetahui,



Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

NIDN.0010046308

Ketua Program Studi

Dr. Karmila Suryani, M.Kom

NIDN. 1028048201

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Jihan Suhaida
NPM : 2010013231010
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan :

1. Sesungguhnya skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulisan saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam skripsi ini yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas sesuai dengan kaedah penulisan ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan skripsi ternyata terbukti dibuatkan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pembatalan skripsi dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Padang, 3 September 2024
Yang menyatakan,



Jihan Suhaida
NPM.2010013231010

ABSTRAK

JIHAN SUHAIDA, 2024 : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM BASED PROJECT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF KEWIRAUSAHAAN DI SMKN 6 PADANG

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan model pembelajaran Team Based Project dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan di SMKN 6 Padang. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI TJKT di SMKN 6 Padang tahun ajaran 2023/2024, yang berjumlah 50 orang yang terbagi dalam dua kelas yaitu TJKT 1 dan TJKT 2. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, perlakuan penelitian eksperimen membagi menjadi 2 kelas penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dijadikan kelas eksperimen adalah kelas XI TJKT 2 dengan jumlah peserta didik 26 orang dan kelas kontrol adalah XI TJKT 1 dengan jumlah peserta didik 24 orang. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan uji t untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Team Based Project dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Based Project secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan. Peserta didik yang belajar dengan model ini menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang belajar dengan metode konvensional. Hal itu tergambar dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yang tinggi 88,65 dibandingkan dengan kelas kontrol yang rata-rata 69,58. Selain itu, observasi aktivitas belajar menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran ketika menggunakan model Team Based Project. Dengan demikian, model pembelajaran Team Based Project direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran yang menekankan pada pengembangan keterampilan praktis dan kolaboratif seperti Produk Kreatif Kewirausahaan.

Kata Kunci: *Team Based Project*, Hasil Belajar, Produk Kreatif Kewirausahaan, SMKN 6 Padang.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Model Pembelajaran	8
B. Model Pembelajaran Team Based Project	14
C. Hasil Belajar	23
D. Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan	28
E. Penelitian Relevan.....	29
F. Kerangka Konseptual	31
G. Hipotesis Penelitian	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Desain Penelitian	34
D. Populasi dan Sampel.....	35
E. Variabel dan Data.....	35
F. Prosedur Penelitian.....	37
G. Instrumen Penelitian	40
H. Teknik Pengumpulan Data	47
I. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
A. Deskriptif Hasil Penelitian.....	52
B. Analisis Data.....	54
C. Pembahasan	56
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Menurut (Hayati *et al.*, 2023) Pendidikan merupakan faktor utama yang mendidik manusia agar memiliki sifat yang lebih fokus. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk baik buruknya individu manusia dalam pergaulan, sikap, tindakan, dan pemikirannya. Pembelajaran awalnya berlangsung di rumah dan kemudian dilanjutkan di sekolah dan lingkungan pendidikan lainnya. Dunia pendidikan membutuhkan pemimpin yang mampu menyelenggarakan pendidikan dengan baik dan lancar. Pendidikan harus dilaksanakan sebagai sebuah organisasi dengan seorang pemimpin yang bertanggung jawab dan memutuskan bagaimana melanjutkan pendidikan.

Ketika peserta didik sudah siap mencapai potensi kognitif, emosional, dan psikomotoriknya secara maksimal, dan ketika menciptakan suasana belajar yang menumbuhkan seluruh potensi peserta didik, maka proses belajar mengajar akan terselenggara dengan baik bila ada guru yang mampu menghasilkan potensi yang dimiliki. Peserta didik ini perlu ditingkatkan melalui bimbingan dan bimbingan guru sekolah.

Metode pembelajaran memainkan peran penting dalam banyak sistem pembelajaran. Oleh karena itu, kecerdasan dan keterampilan guru sangat diperlukan dalam memilih metode pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara kognitif, afektif dan psikokinematis, metode pembelajaran

bertujuan untuk mencapai tujuan tersebut, yaitu dengan lebih menekankan pada proses pembelajaran (Sumiati dan Asra, 2016).

Dalam proses pembelajaran, guru berusaha mengembangkan dan menerapkan metode yang berbeda agar peserta didik tidak merasa pembelajaran membosankan. Guru yang baik tidak hanya menghargai usaha setiap peserta didik dan menghargai hasil karya peserta didik, tetapi juga memberikan saran dan dorongan untuk membantu peserta didik bertindak dan berpikir sekaligus menghasilkan karya dan ide kreatif. Oleh karena itu, sebabnya guru harus menggunakan metode dan media pembelajaran itu beragam dan memberikan pengalaman belajar yang beragam melalui interaksi dengan isi dan materi pembelajaran.

Pembelajaran berbasis proyek adalah pengorganisasian proses pembelajaran yang diikatkan pada objek konkrit yang dapat dipertimbangkan dari disiplin ilmu atau mata pelajaran yang berbeda (BSNP, 2007). Menurut (Djamarah dan Zain 2006), metode proyek mengajarkan siswa memulai dari suatu masalah kemudian membahasnya dari berbagai aspek yang terkait sehingga penyelesaiannya menyeluruh dan bermakna, yaitu metode presentasi. Dalam proses pembelajaran, penyelesaian suatu masalah tidaklah tuntas bila dilihat hanya dari satu disiplin ilmu saja, melainkan dari berbagai disiplin ilmu dan mata pelajaran yang saling berkaitan dan berkontribusi terhadap pemecahan masalah tersebut. Pembelajaran berbasis proyek yang berfokus pada proses yang relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah dan satuan pembelajaran bermakna, serta menggabungkan konsep-konsep dari berbagai

komponen. Menjelaskan model pembelajaran (*Tim Based Project*) melalui penggunaan kelompok kecil dengan pengetahuan, bidang, atau objek penelitian yang harus diintegrasikan.

Pada pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan peserta didik diharapkan mampu dalam mengeluarkan ide untuk menciptakan hasil yang inovatif. Tujuannya untuk mengembangkan keterampilan yang luas dan pemahaman mendalam. Penerapan yang dilakukan oleh seorang guru dengan membentuk suatu kelompok atau tim dalam pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK). Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu unsur pendukung keberhasilan pembelajaran. Ketika pembelajaran menyenangkan, maka isi pembelajaran mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik. Berbagai macam metode pembelajaran dapat digunakan agar pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) tidak monoton dan semakin beragam. Hal ini harus dilakukan oleh guru dari waktu ke waktu untuk latihan. Tujuan penggunaan metode dan media pembelajaran yang berbeda adalah untuk memperjelas penyampaian materi dan membantu guru mengatasi keterbatasannya dalam mengajar. Selain itu, materi yang diberikan juga dapat menarik perhatian peserta didik.

Hasil penerapan model pembelajaran masih berpusat pada pendidik pada jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMKN 6 Padang terlihat dari presentase hasil ujian MID mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan yang terdapat pada table 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Persentase Hasil Ujian Mid Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan Peserta Didik Kelas XI SMKN 6 Padang Tahun Pelajaran 2023/2024

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Peserta Didik yang Tuntas		Peserta Didik yang Tidak Tuntas	
		Jumlah	Persen(%)	Jumlah	Persentase(%)
XI TJKT 1	32	13	40.62%	19	59.37%
XI TJKT 2	31	8	25.80%	23	74.19%

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yang disepakati oleh guru dengan peserta didik sesuai dengan anjuran kurikulum merdeka belajar yaitu 80. Hasil Ujian Mid pemahaman konsep PKK peserta didik kelas XI SMKN 6 Padang tergolong masih rendah. Penyebab hasil belajar peserta didik rendah karena masih berpusat pada pendidik. Sehingga selama proses pembelajaran peserta didik tidak banyak berperan langsung atau cenderung lebih pasif, dan peserta didik tidak penasaran dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang kurang variasi tidak hanya berdampak pada berkurangnya kreativitas peserta didik, tetapi juga menyebabkan peserta didik menjadi bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Kebosanan peserta didik juga dibuktikan dengan banyaknya yang sering berdiam diri bersama teman sekelasnya tanpa mendengarkan penjelasan guru, dan tidak menjawab pertanyaan guru dengan antusias. Kemudian, seringkali peserta didik melakukan hal-hal lain selain kegiatan belajar, maka ini juga merupakan salah satu bentuk rasa bosan ketika peserta didik sedang belajar di kelas. Peserta didik juga jarang bertanya mengenai materi yang

disampaikan guru. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik sangat rendah.

Salah satu asumsi yang dapat permasalahan tersebut di yakini dapat diatasi dengan penerapan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang meningkatkan pemahaman siswa adalah model pembelajaran (*Team Based Project*), yaitu strategi pembelajaran aktif berbasis kelompok yang saling bekerja sama mempelajari dan menerapkan konsep pelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dilakukan penelitian yang berjudul, **“Penerapan Model Pembelajaran *Tim Based Project* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan Di SMKN 6 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Pemahaman konsep Produk Kreatif Kewirausahaan peserta didik dikategorikan rendah hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik masih banyak belum mencapai KBM.
- b. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik sehingga peserta didik hanya sebagai pendengar hal ini berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- c. Dalam Proses pembelajaran peserta didik tidak banyak berperan langsung atau cenderung lebih pasif, sehingga peserta didik tidak penasaran dalam proses pembelajaran.

- d. Model pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik menjadi bosan dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Pembelajaran yang membosankan dibuktikan dengan banyaknya peserta didik sering berdiam diri dan tidak menjawab pertanyaan dari guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka materi yang dipilih untuk penelitian ini adalah Materi produk Kreatif Kewirausahaan pada kelas XI TJKT SMKN 6 Padang untuk 5 kali pertemuan dengan menerapkan metode pembelajaran *Team Based Project*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah model pembelajaran *Team Based Project* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

Untuk melihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Team Based Project* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Peserta didik

- a) Dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan, memperbaiki motivasi dan kreatifitas peserta didik dalam berfikir.
 - b) Dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ide untuk menciptakan hasil yang inovatif.
2. Pendidik,
- a) Meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan berbagai metode mengajar.
 - b) Sebagai acuan atau pedoman dalam memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan.
3. Penulis
- a) Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenal cara belajar yang dapat menjadikan peserta didik lebih aktif, dan interaktif
 - b) Sebagai tambahan pengetahuan dan pengalaman yang nantinya dapat diterapkan disekolah.
4. Sekolah
- a) Menjadi masukan dalam pelaksanaan pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan demi kemajuan sekolah yang bersangkutan.
 - b) Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran di sekolah.