

## ABSTRAK

**MIA SARA SIMBOLON. NIM 5213111019. Penerapan QR Code pada Pembelajaran Konsentrasi Keahlian DPIB untuk Meningkatkan Hasil Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI DPIB 1 SMKN 5 Medan. Skripsi. Fakultas Teknik – Universitas Negeri Medan. 2026.**

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, termasuk pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Namun, hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) siswa kelas XI DPIB 1 SMK Negeri 5 Medan masih tergolong rendah, di mana terdapat 27 siswa (85%) yang belum mencapai kriteria ketuntasan ( $KKM < 75$ ). Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan didominasi buku paket sehingga siswa kurang aktif dan kesulitan memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis QR (*Quick Response*) Code untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada elemen kewirausahaan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI DPIB 1 yang berjumlah 32 siswa. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa adalah 78,26 dengan tingkat ketuntasan klasikal 59,38%. Pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 86,69 dengan tingkat ketuntasan mencapai 87,5%. Hasil uji-t menunjukkan  $t_{hitung} (6,4410) > t_{tabel} (1,67065)$  yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 7,77%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media berbasis QR Code berhasil meningkatkan hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa kelas XI DPIB 1 SMK Negeri 5 Medan.

**Kata Kunci:** QR Code, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

## ABSTRACT

**MIA SARA SIMBOLON. NIM 5213111019. The Implementation of QR Code in Building Modeling and Information Design (DPIB) Concentration Learning to Improve Learning Outcomes of Creative Products and Entrepreneurship for Grade XI DPIB 1 Students at SMKN 5 Medan. Thesis. Faculty of Engineering – State University of Medan. 2026.**

*Education is an effort to improve the quality of human resources, including Vocational High Schools (SMK). However, the learning outcomes of Creative Products and Entrepreneurship (PKK) for grade XI DPIB 1 students at SMK Negeri 5 Medan were still relatively low, where 27 students (85%) had not reached the minimum mastery criteria ( $KKM < 75$ ). This was caused by the use of conventional learning media which was dominated by textbooks, resulting in students being passive and having difficulty understanding the material. This study aims to implement QR (Quick Response) Code-based learning media to improve student learning outcomes in the entrepreneurship element. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, acting, observing, and reflecting. The research subjects were 32 students of grade XI DPIB 1. The research data were obtained through learning outcomes tests that had been tested for validity and reliability. The results showed a significant improvement in learning outcomes. In Cycle I, the average score of students was 78.26 with a classical mastery level of 59.38%. In Cycle II, the average score increased to 86.69 with a mastery level reaching 87.5%. The t-test results showed  $t_{count} (6.4410) > t_{table} (1.67065)$ , which means there was an improvement in learning outcomes by 7.77%. This indicates that the implementation of QR Code-based media successfully improved the learning outcomes of Creative Products and Entrepreneurship for grade XI DPIB 1 students at SMK Negeri 5 Medan.*

**Keywords:** QR Code, Learning Media, Learning Outcomes, Creative Products and Entrepreneurship.