

Effort to Increase Creativity and Motivation to Learn through a Project Based Learning Model in Making Nastar Cakes with Breadfruit Flour as an Alternative Medium in the Production Unit of SMK Negeri 3 Tabanan

Usaha Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Melalui Model Project Based Learning dalam Pembuatan Kue Nastar dengan Tepung Sukun sebagai Media Alternatif di Unit Produksi SMK Negeri 3 Tabanan

Gusti A. K. Sriwiarti¹, I Putu Pranata Santosa^{2*}, Ni Made E. Ordani Astuti³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Dhyana Pura, Bali

(*) Corresponding Author: Pranathasentosa@undhirabali.ac.

Article info

Keywords:

Creativity, Learning Motivation, Project-Based Learning, Nastar Cake, Breadfruit Flour

Abstract

The objective of this study was to ascertain the extent to which creativity and learning motivation can be enhanced by implementing the project-based learning paradigm, utilizing breadfruit flour as a substitute medium for producing cookies. Project-Based Learning (PBL) is an educational approach that use project or activity-based methodologies as a means of instruction. SMK Negeri 3 Tabanan is a vocational high school situated in Tabanan Regency, specifically on Khayangan, Bantas, Selemadeg Timur street, Tabanan, Bali. It falls within the category of state vocational schools within the region. The study employed a classroom action research methodology, which involved the implementation of two cycles of data collection and analysis. The participants consisted of students enrolled in the XI Culinary A class at SMK Negeri 3 Tabanan. The employed method for sample collection involved the administration of a questionnaire. The employed methodology for data analysis is descriptive-qualitative in nature. In the first cycle, the average percentages for intrinsic and extrinsic motivation were 65.84% and 67.51% respectively. In the second cycle, these percentages improved to an average of 94.15% and 95.61% respectively. When considering the student creativity, an average percentage of 52.73% was achieved, which subsequently had an average increase of 90.96% in cycle II. The findings of the study indicated that the implementation of the project-based learning model has the potential to enhance student creativity and enthusiasm to learn in the context of pastry and bakery product disciplines.

Kata kunci:

Kreativitas, Motivasi Belajar, Project-Based Learning, Kue Nastar, Tepung Sukun

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan motivasi belajar melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan tepung sukun sebagai media alternatif pembuatan *cookies*. *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan media proyek/kegiatan. SMK Negeri 3 Tabanan merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK Negeri di Kabupaten Tabanan yang berada di Jalan Khayangan, Bantas, Selemadeg Timur, Tabanan Bali. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan melalui Siklus I dan Siklus II. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Kuliner A di SMK

Negeri 3 Tabanan. Teknik pengumpulan sampel yang digunakan yaitu kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian pada siklus I motivasi intrinsik dan ekstrinsik memperoleh persentase rerata sebesar 65,84% dan 67,51%, pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase rerata 94,15% dan 95,61%. Pada berpikir kreativitas siswa siklus I memperoleh persentase rerata sebesar 52,73% mengalami peningkatan dengan persentase rerata 90,96% pada Siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, maka penerapan model pembelajaran *project-based learning* mampu meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran produk *pastry* dan *bakery*.

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan merupakan sebuah konsep pengalaman yang menyeluruh bagi setiap individu yang belajar untuk mempersiapkan diri sebaik-baiknya untuk meraih kesuksesan dunia kerja (Suyitno, 2020). Pembelajaran pada pendidikan kejuruan meliputi pembelajaran teori dan pembelajaran praktik. Salah satu jurusan yang ada di sekolah menengah kejuruan adalah jurusan kuliner yang bergerak pada bidang jasa dan produk, dari jurusan tersebut terdapat mata pelajaran produk *pastry* dan *bakery* yang menjelaskan tentang pembuatan kue dan roti.

Menurut Yahya dan Mahande (2023), pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan proses dan hasil dari pembelajaran. Pendidikan kejuruan pada hakekatnya merupakan tempat untuk menyiapkan tenaga kerja berpengetahuan, berkecakupan dan berkepribadian agar siap memasuki dunia kerja serta memiliki kompetensi sesuai dengan bidang yang didalami selama proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar di sekolah kejuruan, diperlukan kreativitas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar pembelajaran yang dilakukan berjalan maksimal dan memberikan hasil yang optimal bagi guru dan siswa.

Motivasi belajar berfungsi sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menimbulkan semangat dalam belajar (Rahman, 2021).

Untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar di unit produksi SMK Negeri 3 Tabanan, diperlukan inovasi yang berkelanjutan. Salah satu inovasi tersebut adalah inovasi dalam pembuatan nastar. Inovasi yang dilakukan adalah melalui penggunaan tepung berbahan dasar buah Sukun dalam pembuatan nastar. Secara umum, nastar memiliki karakteristik remah, kering dan lembut, di tengahnya ada isian selai nanas dan berbentuk bulat. Nastar adalah kue kering dari adonan tepung terigu, mentega dan telur yang diisi dengan selai nanas, cokelat, maupun rasa lainnya.

Buah sukun mengandung mineral dan vitamin yang cukup lengkap dengan nilai kalorinya lebih rendah sehingga dapat digunakan untuk makanan diet (Widowati, 2009). Buah sukun mempunyai manfaat yang baik untuk kesehatan antara lain untuk menurunkan gula darah, menurunkan tekanan darah, mengurangi peradangan, melindungi kesehatan jantung, dan mencegah pertumbuhan sel kanker. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan adanya permasalahan seperti yang sudah dipaparkan di atas, penelitian terkait usaha meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar melalui model *project based learning* dalam pembuatan kue nastar dengan tepung sukun sebagai media alternatif di unit produksi SMK Negeri 3 tabanan dianggap penting untuk dilakukan.

METODE

Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* dengan model Suharsimi Arikunto adalah bentuk penelitian yang penelitiannya digunakan di dalam kelas berupa tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Bagian metode menjelaskan metode penelitian yang digunakan, termasuk bagaimana prosedur pelaksanaannya. rancangan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: 1) Tahap Perencanaan (*planning*), 2) Tahap Pelaksanaan tindakan (*action*), 3) Tahap Pengamatan (*observation*), 4) Tahap Refleksi (*reflection*).

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Disamping itu, tehnik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian.

Langkah–langkah yang akan dilakukan untuk menganalisis data kreativitas adalah dengan mengumpulkan data kreativitas melalui observasi dengan menggunakan cek list (\surd). Berikut rumusan yang digunakan untuk mencari rata-rata serta persentase rerata nilai kreativitas siswa dengan rumus berikut menurut Arikunto (2010):

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

Keterangan:

$$\text{Mean} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Untuk menentukan penilaian pada kreativitas siswa dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1 Keberhasilan Kreativitas Siswa

Presentase %	Kriteria
85%-100%	Baik Sekali (BS)
75%-84%	Baik (B)
61%-74%	Cukup (C)
<60%	Sangat Kurang (SK)

Sumber: Kemendikbud (2014, hlm 135)

Selanjutnya, langkah – langkah yang dilakukan untuk menganalisis data kreatifitas dan motivasi siswa adalah dengan menyusun instrumen penelitian sebagai bagian permulaan dan diikuti dengan pengumpulan dan pengkajian data kreatifitas dan motivasi belajar siswa yang dilaksanakan dengan menggunakan angket dan tes. Selanjutnya, mencari rata – rata serta serta persentase rerata nilai kreatifitas dan motivasi belajar siswa dengan rumus menurut Arikunto (2010) berikut.

Persentase rerata (mean %)

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

Keterangan: $\frac{\text{Jumlah nilai siswa}}{\text{Jumlah maksimum nilai siswa}} \times 100\%$

Setelah mendapatkan nilai rata–rata kreatifitas dan motivasi belajar siswa, maka hasilnya dikonversikan ke dalam pedoman konversi PAP dibawah ini.

Tabel 2. Keberhasilan Kreativitas Siswa

Presentase %	Kriteria
85%-100%	Baik Sekali (BS)

75%-84%	Baik (B)
61%-74%	Cukup (C)
<60%	Sangat Kurang (SK)

Sumber: Kemendikbud (2014, hlm 135)

Mencari presentase ketuntasan klasikal dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan: Ketuntasan Klasikal = $\frac{\text{Banyak Siswa yang Tuntas (KKM} \geq 75)}{\text{Banyak siswa yang mengikuti tes}}$ x 100%

Indikator keberhasilan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah yang pertama, persentase rata-rata kreatifitas siswa dengan skor diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) (70) adalah lebih besar dari 87% dan presentase rata-rata motivasi belajar siswa skor diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) (70) adalah lebih besar dari 87%. Selanjutnya, ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu diatas 87 % siswa mencapai hasil diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) (70) yang telah ditentukan oleh sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada saat pra tindakan yang masih menggunakan model pembelajaran Project Based Learning terlihat bahwa kreativitas siswa menunjukkan skor sebesar 52,73%, Setelah dikonversi pada kriteria penilaian, Kreativitas siswa berada pada kriteria “Sangat kurang” Persentase rerata skor motivasi belajar siswa yaitu 67,51%, Setelah dikonversi pada kriteria penilaian, nilai motivasi belajar siswa berada pada kriteria “Cukup”. Jika dilihat dari skor kreativitas dan motivasi belajar siswa di atas, maka ban yak hal yang harus ditingkatkan dari masing-masing indikator yang digunakan, sedangkan untuk skor hasil belajar pada tahap pra tindakan ini dapat digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah sebesar 67,53% dari total siswa sebanyak 33 orang. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 orang dengan ketuntasan sebesar 39,39%.

Hasil Penelitian Siklus I

Penelitian tindakan kelas pada siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yaitu dua kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan dan pada akhir pertemuan kedua peneliti memberikan kuesioner untuk mengukur kreativitas dan motivasi belajar siswa. Materi yang diberikan pada siswa di siklus I yaitu menganalisis Cookies dan membuat Cookies Secara lebih rinci data hasil penelitian mengenai kreativitas dan motivasi belajar siswa.

Data Hasil Belajar

Motivasi Intrinsik Siklus I

Data motivasi intrinsik diperoleh melalui kuesioner yang telah disiapkan oleh peneliti yang terdiri dari 7 pernyataan terkait dengan tiga aspek motivasi intrinsik yaitu adanya Saya berusaha mendapatkan nilai terbaik pada saat praktik (membuat nastar sukun), Saya berusaha memperbaiki nilai saya yang Jelek pada saat praktik (membuat

nastar sukun), Saya mudah menyerah ketika mengalami hambatan pada saat praktik (membuat nastar sukun).

Motivasi Ekstrinsik Siklus I

Data motivasi ekstrinsik diperoleh melalui kuesioner yang telah disiapkan oleh peneliti yang terdiri dari 9 pernyataan terkait dengan tiga aspek motivasi ekstrinsik yaitu Guru memberikan sanksi kepada siswa yang tidak aktif di kelas atau pada saat praktik di kitchen, Orang tua saya memberikan pujian ketika mendapatkan nilai yang bagus, Saya tidak suka permainan/kuis saat proses pembelajaran di kelas

Data Kreativitas Siswa Siklus I

Data kreativitas siswa diperoleh melalui kuesioner, terdiri dari 12 pernyataan terkait empat indikator kreativitas yaitu memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan dan usulan dalam suatu masalah, dan mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.

Tabel 3 Data Hasil Siklus I

Kriteria	Data/Hasil	Keterangan
Motivasi Belajar	Persentase rerata skor motivasi belajar siswa kelas XI Kuliner A SMK Negeri 3 Tabanan yaitu 67,51%	Setelah dikonversi pada kriteria penilaian, nilai motivasi belajar siswa berada pada kriteria “Cukup”
Kreativitas	Persentase rerata skor Kreativitas siswa kelas XI Kuliner A SMK Negeri 3 Tabanan yaitu 52,73%	Setelah dikonversi pada kriteria penilaian, Kreativitas siswa berada pada kriteria “Sangat kurang”

Sumber: Data yang diolah (2023)

Refleksi Siklus I

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus I saat proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* pada materi menganalisis hidangan cookies dan membuat hidangan cookies sudah berjalan cukup baik. beberapa hal yang telah dicapai selama pelaksanaan siklus I, diantaranya: beberapa siswa aktif mengemukakan pendapatnya saat diskusi dalam menyusun menu hidangan cookies mereka saling bertukar pikiran dengan anggota kelompok. Dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* siswa akan mampu menjelaskan hasil akhir dari tugas proyek yang diberikan karena mereka mengetahui bagaimana proses pengerjaannya hal ini akan menumbuhkan rasa percaya diri siswa.

Rencana Perbaikan

Berdasarkan kendala yang dihadapi pada siklus I perlu adanya perbaikan tindakan yang nantinya akan dilaksanakan pada siklus II. Perbaikan tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Steps	Action Planed
1	Menyusun desain perencanaan proyek
2	Menyusun rubric penilaian hasil proyek
3	Untuk meningkatkan keinginan berhasil siswa dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran yang menarik
4	Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sesuai kebutuhan mereka sehingga pembelajaran tidak membosankan
5	Guru berupaya memberikan arahan, petunjuk serta menceritakan tentang kesuksesan seseorang dalam kehidupannya
6	Siswa diberikan penjelasan bahwa setiap penghargaan yang diberikan oleh guru tidak semua berbentuk benda atau barang
7	r siswa ditanamkan agar memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan tidak takut mencoba hal baru

- 8 Siswa diharapkan mampu menyampaikan gagasan secara mandiri dan berkelompok
- 9 Untuk meningkatkan rasa keindahan dan imajinasi siswa berkreasi sendiri sesuai idenya
- 10 guru mengajak siswa untuk bermain (ice breaking) disela pembelajaran, memutar video guna menarik mereka untuk semangat belajar

Untuk meningkatkan rasa mandiri siswa guru menyakinkan siswa bahwa mereka bisa mengerjakan project yang diberikan dengan baik. Guru selalu mendorong siswa agar berani mandiri di dalam mengerjakan project. Siswa diberikan pemahaman bahwa yang lebih dipentingkan adalah sebuah proses meskipun hasilnya belum maksimal yang penting mereka mau mengerjakan tugas tersebut.

Hasil Penelitian Siklus II

Penelitian tindakan kelas pada siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, yaitu dua kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan dan pada akhir pertemuan kedua peneliti memberikan kuesioner untuk mengukur motivasi belajar dan Kreativitas siswa yang sudah disiapkan. Materi yang diberikan pada siswa di siklus II yaitu menganalisis pengolahan makanan pastry bakery yaitu cookies yang berbahan dasar dari tepung sukun.

Data Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Motivasi Intrinsik Siklus II

Data motivasi intrinsik diperoleh persentase rerata motivasi intrinsik pada siklus II sebesar 93,63% berada pada kriteria “Sangat Baik” dengan nilai terendah berada pada aspek dorongan dan kebutuhan dalam belajar yaitu 93,33% dengan kategori “Sangat Baik” dan nilai terbesar pada aspek hasrat dan keinginan berhasil sebesar 94,24% dengan kriteria “Sangat baik”

Motivasi Ekstrinsik Siklus II

Data motivasi ekstrinsik persentase rerata motivasi ekstrinsik sebesar 95,60% dengan kriteria “Sangat Baik”, pada motivasi ekstrinsik nilai tertinggi berada pada aspek kegiatan yang menarik dalam belajar dengan persentase 97,12% berada pada kriteria “Sangat Baik” dan nilai terendah berada pada aspek penghargaan dalam belajar dengan persentase 94,55% pada kategori “Sangat Baik”. Dari perhitungan data diatas diperoleh persentase rerata keseluruhan motivasi belajar siswa sebesar 95,60% pada interval 85% - 100% hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas XI Kuliner A SMK Negeri 3 Tabanan berada pada kriteria “Sangat Baik”.

Data Kreativitas Siswa Siklus II

Persentase rerata Kreativitas siswa siklus II sebesar 90.96% berada pada interval 85% - 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan Kreativitas siswa kelas XI Kuliner A SMK Negeri 3 Tabanan pada Siklus I berada pada kriteria “Baik Sekali”, nilai tertinggi berada pada indikator Memiliki rasa ingin tahu yang besar dengan persentase rerata 96.36% dan nilai terendah pada indikator Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, Memiliki rasa humor tinggi, dan Mempunyai daya imajinasi yang kuat dengan persentase 89.09%.

Tabel 4 Data Hasil Siklus II

Kriteria	Data/Hasil	Keterangan
Motivasi Belajar	Persentase rerata skor motivasi belajar siswa kelas XI Kuliner A yaitu 95,06%	Setelah dikonversi pada kriteria penilaian, motivasi belajar siswa berada pada kriteria “Baik Sekali”
Kreativitas	Persentase rerata skor Kreativitas siswa kelas XI Kuliner A	Setelah dikonversi pada kriteria penilaian, Kreativitas siswa berada pada kriteria “Baik

yaitu 90,96%

Sekali”

Berdasarkan penjelasan di atas, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berjalan dengan baik dan optimal, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan Kreativitas siswa. Kemudian peningkatan tersebut sudah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan dalam penelitian ini. Dengan motivasi belajar berada pada kriteria “Baik Sekali” dan Kreativitas siswa pada kriteria “Baik Sekali”. Maka pelaksanaan penelitian ini dapat dikatakan berhasil meningkatkan motivasi belajar dan Kreativitas siswa, oleh sebab itu penelitian ini dapat dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan deskripsi proses data hasil penelitian pada tindakan kelas ini, menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan pada minat belajar siswa dan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) secara umum penelitian yang telah dilakukan ini berhasil dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan. Berikut ringkasan tabel penerapan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang telah dilakukan.

Tabel 5 Rekapitulasi Data Motivasi Belajar, Kreativitas siswa Siklus I dan Siklus II

Data	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Persentase rerata skor motivasi Intrinsik	66,29%	94,51%	28,22%
Persentase rerata skor motivasi ekstrinsik	67,51%	95,61%	28,10%
Persentase rerata skor motivasi belajar	66,90%	95,06%	28,16%
Persentase rerata skor kreativitas	52,73%	90,96%	38,23%

Berdasarkan hasil penelitian pada penelitian tindakan kelas ini, didapatkan data motivasi belajar pada siklus I menunjukkan persentase rata-rata 66,90% yang berada pada kriteria “Cukup”. Sesuai dengan rerata skor motivasi belajar siswa pada siklus I, indikator yang paling rendah berada pada motivasi intrinsik yaitu persentase rerata sebesar 66,29% dengan kriteria “Cukup”, dan nilai tertinggi berada pada motivasi ekstrinsik yaitu persentase rerata sebesar 67,51% dengan kriteria “Cukup”. Berdasarkan hasil penelitian pada penelitian tindakan kelas ini, didapatkan data motivasi belajar pada siklus I menunjukkan persentase rata-rata 66,90% yang berada pada kriteria “Cukup”. Sesuai dengan rerata skor motivasi belajar siswa pada siklus I, indikator yang paling rendah berada pada motivasi intrinsik yaitu persentase rerata sebesar 66,29% dengan kriteria “Cukup”, dan nilai tertinggi berada pada motivasi ekstrinsik yaitu persentase rerata sebesar 67,51% dengan kriteria “Cukup”. Begitu juga dengan kemampuan Kreativitas siswa yang memperoleh persentase rerata 52,73% dengan kriteria “Sangat Kurang”, dengan demikian perlu dilanjutkan ke siklus II. Hasil refleksi siklus II menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik. Guru sudah mulai terbiasa dengan penerapan sintaks PjBl yang baik, siswa mulai terbiasa mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan model *project-based learning* sehingga siswa mampu memahami materi yang dibahas dan dapat memecahkan masalah saat diskusi baik.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan penelitian yang telah dipaparkan, terdapat beberapa simpulan terkait penerapan model *project-based learning* pada mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan Indonesia di kelas XI Kuliner A SMK Negeri 3 Tabanan yaitu sebagai berikut:

- 1) Penerapan model pembelajaran *project-based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Kuliner A SMK Negeri 3 Tabanan tahun ajaran 2022/2023 pada mata pelajaran Pastry Bakery.
- 2) Penerapan model pembelajaran *project-based learning* dapat meningkatkan kemampuan Kreativitas siswa kelas XI Kuliner A SMK Negeri 3 Tabanan tahun ajaran 2022/2023 pada mata pelajaran Pastry Bakery.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*. Gorontalo, 25 November 2021. Universitas Negeri Gorontalo.
- Suyitno. (2020). *Pendidikan Vokasi dan Kejuruan Strategi dan Revitalisasi Abad 21*. Yogyakarta: Penerbit K-Media.
- Widowati, S. (2009). Prospek Sukun (*Artocarpus Communis*) sebagai Pangan Sumber Karbohidrat dalam Mendukung Diversifikasi Konsumsi Pangan. *Jurnal Pangan*, 56(XVIII).
- Yahya, M., & Mahande, R. D. (2023). *Belajar & Pembelajaran: Kejuruan*. Bandung: Indonesia Emas Group.