

*Differences in Creativity and Learning Outcomes through the Application of Picture and Picture Learning Models in Catering Subjects at Pratama Widya Mandala Badung SMK*

**Perbedaan Kreativitas dan Hasil Belajar melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture pada Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK Pratama Widya Mandala Badung**

Ni Kadek Ayu Puspita Dewi<sup>1</sup>, I Wayan Suryanto<sup>2\*</sup>, Ni Made Erpia Ordani Astuti<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

(\*) Corresponding Author: [suryanto@undhirabali.ac.id](mailto:suryanto@undhirabali.ac.id)

**Article info**

<p><b>Keywords:</b>  <i>creativity, learning outcomes, Picture and Picture</i></p>	<p><b>Abstract</b>  <i>The results of observations of Catering subjects show that students' learning creativity and learning outcomes are still low. Even though if examined again, learning creativity and learning outcomes are two interrelated components, because learning creativity is required in order to achieve maximum learning outcomes. This study aims to determine the differences in creativity and learning outcomes through the application of Picture and Picture learning models in housekeeping subjects. This type of research is a quasi-experimental design, this experimental research design is Nonequivalent Control Group Design. The sampling technique is total sampling. Respondents in this study were students of class XI Culinary 3 and XI Culinary 4 at SMK Pratama Widya Mandala Badung totaling 76 people. With the analysis technique, the analysis used to test the research hypothesis is a different test or T test. The results showed that there was a difference in creativity through the application of the Picture and Picture learning model in the subject of Culinary Arts. So that the hypothesis proposed in this study is accepted. In class XI at SMK Pratama Widya Mandala Badung, student creativity has developed rapidly through the application of the Picture and Picture learning model in Catering learning. By utilizing pictures that illustrate the steps of napkin folding, students have found new ways to express ideas and concepts.</i></p>
<p><b>Kata kunci:</b>      kreativitas, hasil belajar, Picture and Picture</p>	<p><b>Abstrak</b>      Pada hasil observasi mata pelajaran Tata Hidang terlihat bahwa kreativitas belajar dan hasil belajar siswa masih rendah. Padahal jika ditelaah lagi, kreativitas belajar dan hasil belajar merupakan dua komponen yang saling berhubungan, sebab dituntut adanya kreativitas belajar supaya tercapainya hasil belajar yang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kreativitas dan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran Picture and Picture pada mata pelajaran tata hidang. Jenis penelitian ini eksperimen semu (quasi eksperimental design), desain penelitian eksperimen ini adalah Nonequivalent Control Group Design. Teknik sampling yaitu total sampling. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Kuliner 3 dan XI Kuliner 4 di SMK Pratama Widya Mandala Badung yang berjumlah 76 orang. Dengan teknik analisis yaitu</p>

Analisis yang digunakan untuk uji hipotesis penelitian yaitu uji beda atau uji T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Terdapat perbedaan kreativitas melalui penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* pada mata pelajaran Tata Hidang. Sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Dalam kelas XI di SMK Pratama Widya Mandala Badung, kreativitas siswa telah berkembang pesat melalui penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* dalam pembelajaran Tata Hidang. Dengan memanfaatkan gambar-gambar yang menggambarkan langkah-langkah pelipatan serbet, siswa telah menemukan cara baru untuk mengekspresikan ide-ide dan konsep-konsep dalam konteks kuliner terdapat perbedaan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* pada mata pelajaran Tata Hidang. Sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Pada kelas XI di SMK Pratama Widya Mandala Badung, penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* dalam mata pelajaran Tata Hidang telah menghasilkan beragam perubahan positif dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah peningkatan keterampilan visual siswa melalui gambaran langkah-langkah pelipatan serbet secara visual. Ini membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan meningkatkan daya ingat mereka. Selain itu, model ini juga mendorong kreativitas siswa dalam menyajikan gambar-gambar dengan cara yang menarik.

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), memainkan peran kunci dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 menggambarkan pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam berbagai aspek, termasuk spiritual, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan untuk kemajuan individu, masyarakat, bangsa, dan negara.

SMK, sebagai bagian dari sistem pendidikan menengah, memiliki tujuan utama untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa agar siap bekerja di bidang tertentu. Salah satunya adalah program Tata Hidang yang merupakan bagian dari kurikulum SMK, disesuaikan dengan Standar Isi Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan keterampilan praktis seperti pelayanan makanan dan minuman, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan kemampuan berargumentasi.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Tata Hidang di SMK sering menghadapi tantangan. Observasi di SMK Pratama Widya Mandala Badung menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang antusias dan kurang kreatif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak aktif bertanya atau berpartisipasi aktif dalam kelas, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar dan kurangnya pemahaman terhadap materi.

penelitian oleh Kobandaha et al. (2022) dan Hamdani & Rosy (2019) sama-sama mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran *Picture and Picture*, tetapi dalam konteks yang berbeda. Penelitian Kobandaha et al. (2022) bertujuan meningkatkan keaktifan belajar sejarah Indonesia pada siswa SMK Negeri 1 Tarakan selama pandemi Covid-19. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture* dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan cara yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Penelitian Hamdani & Rosy (2019): Menganalisis pengaruh model *Picture and Picture* terhadap hasil belajar kearsipan pada siswa SMK 2 Krian. Hasilnya menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terbukti dari perbedaan

signifikan antara nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Secara singkat, kedua penelitian menunjukkan bahwa model Picture and Picture dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa, dengan Kobandaha et al. menekankan pada keaktifan belajar dalam konteks sejarah, dan Hamdani & Rosy menekankan pada peningkatan hasil belajar dalam kompetensi kearsipan. Untuk mengatasi permasalahan ini, penerapan model pembelajaran Picture and Picture diusulkan sebagai solusi yang efektif. Model ini memanfaatkan gambar untuk mengajarkan konsep-konsep Tata Hidang secara lebih visual dan interaktif, mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, diharapkan bahwa siswa akan lebih termotivasi, lebih kreatif, dan lebih mampu mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka.

Penerapan Picture and Picture juga sejalan dengan teori-teori tentang kreativitas dalam pembelajaran, yang menekankan pentingnya menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan ide-ide baru dan berpikir kreatif. Hal ini sesuai dengan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, seperti yang diuraikan dalam ranah-ranah pendidikan menurut Benjamin S. Bloom.

Dengan demikian, implementasi Picture and Picture diharapkan tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran Tata Hidang di SMK, tetapi juga membantu mencapai tujuan pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Perbaikan dalam pendekatan pembelajaran ini diharapkan dapat membawa perubahan positif dalam tingkat kreativitas dan hasil belajar siswa, sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan untuk penelitian ini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimental design). Menurut (Koriaty & Agustani, 2019) eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Desain eksperimen semu mempunyai kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun kelas kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Desain penelitian eksperimen ini adalah Nonequivalent Control Group Design. Berdasarkan desain tersebut, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah kedua adalah memberikan pretest (tes awal) yang sama pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu model pembelajaran Picture and Picture dan pembelajaran konvensional. Setelah itu kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan posttest (tes akhir) yang sama. Menurut (Nurhabibah & Barus, 2019) desain penelitian Nonequivalent Control Group Design.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Observasi untuk mengetahui hasil belajar ranah afektif dan psikomotor setelah diberikan Tindakan, Kuesioner untuk mengetahui kreativitas dengan menggunakan skala pengukuran yakni skala likert, Tes untuk melihat hasil belajar aspek kognitif siswa alat ukur yang digunakan dalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah 20 soal, Dokumentasi digunakan yang dimiliki guru mata pelajaran atau wali kelas XI Kuliner 3 dan XI Kuliner 4.

### Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dapat dibedakan atas beberapa jenis, yaitu normalitas data dan uji homogenitas data. Adapun pengertian dan uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas menentukan apakah data memenuhi syarat untuk analisis statistik parametrik atau nonparametrik. Dengan uji ini, kita dapat mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Statistik parametrik digunakan jika data lolos uji normalitas. Peneliti menggunakan IBM SPSS 22.0 dengan Uji Shapiro-Wilk, yang efektif untuk sampel kecil. Metode ini memeriksa sebaran data dan dapat diterapkan menggunakan SPSS atau STATA.

Metode *Shapiro Wilk* menggunakan data dasar yang belum diolah dalam tabel distribusi frekuensi. Data diurut, kemudian dibagi dalam dua kelompok untuk dikonversi dalam *Shapiro Wilk*. Dapat juga dilanjutkan transformasi dalam nilai Z untuk dapat dihitung luasan kurva norma. Berikut ini adalah prosedur dalam melakukan *uji shapiro-wilks* untuk mengidentifikasi kenormalan data:

Tentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatif.

H<sub>0</sub> : Populasi mengikuti distribusi normal

H<sub>1</sub> : Populasi tidak mengikuti distribusi normal

Menentukan tingkat signifikansi ( $\alpha$ )

Data diurutkan dari terkecil hingga terbesar dan dibagi menjadi dua kelompok untuk di konversi dalam *shapiro wilks*.

#### a. Menghitung statistik uji shapiro-wilks.

$$D = \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2.$$

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[ \sum_{i=1}^n a_i (x_{n-i+1} - x_i)^2 \right]$$

$a_i$  = koefisien test shapiro wilk.

$x_{n-i+1}$  = data ke  $n - i + 1$ .

$x_i$  = data ke- $i$ .

$\bar{x}$  = rata-rata data.

Untuk menentukan signifikansi uji kita gunakan tabel shapiro wilk untuk dilihat posisi nilai probabilitasnya ( $p$ ). Jika  $p \geq \alpha$  maka terima hipotesis nol H<sub>0</sub>. Sebaliknya, jika  $p \leq \alpha$  maka tolak hipotesis nol H<sub>0</sub>. Kita dapat juga melakukan transformasi dalam nilai Z untuk dapat dihitung luasan kurva normal. Signifikansi uji kemudian ditentukan berdasarkan nilai kritis dari kurva normal tersebut. Berikut adalah transformasi yang digunakan:

$$G = b_n + c_n + \ln \left[ \frac{T_3 - d_n}{1 - T_3} \right]$$

Keterangan:

G = identik dengan nilai Z distribusi normal.

$b_n, c_n, d_n$  = konversi statistik shapiro wilk pendekatan distribusi normal.

#### 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas data adalah uji persyaratan analisis tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan uji statistik tertentu. Uji ini berkaitan dengan penggunaan uji statistik parametrik, seperti uji komparatif (penggunaan Anova) dan uji *independent*

*sampel t test* dan sebagainya. Teknik untuk menguji homogenitas dengan bantuan *SPSS 22 for window: test of homogeneity of variances* dengan *uji levene statistics*. Pengujian dengan uji levene dapat dilakukan dengan rumus berikut:

$$W = \frac{(n - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^k (\bar{Z}_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan: n = jumlah siswa

k = banyaknya kelas.

$Z_{ij} = |Y_{ij} - Y_t|$   $Y_i$  = rata-rata dari kelompok i.

$\bar{Z}_i$  = rata-rata kelompok dari  $Z_i$

$\bar{Z}$  = rata-rata menyeluruh dari  $Z_{ij}$

Tolak  $H_0$  jika  $W > (a, -1, a-k)$

Adapun langkah-langkah perhitungan dengan menggunakan bantuan *SPSS 22 for window: test of homogeneity of variances* dengan *uji levene statistics* sebagai berikut:

- Masukkan nilai siswa pada data view kelas eksperimen A dan kelas eksperimen B 47
- Pilih *analyze-Compare Means-One Way Anova*
- Masukkan variabel kedalam *dependent list* dan *Factor list*
- Klik *Options*- tambahkan tanda centang pada kotak *Homogeneity of variance test*.
- Klik *Continue* dan Ok

Pengambilan keputusan berpedoman pada ketentuan berikut. Jika nilai signifikansi  $\text{sig} < 0,05$ , artinya data tidak memiliki variansi yang homogen (tidak sama) dan jika nilai signifikansi  $\text{sig} > 0,05$  berarti data memiliki variansi yang homogen;

### 3) Uji Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel, dan hasilnya akan digeneralisasikan untuk populasi di mana sampel diambil. Selanjutnya statistik inferensial dapat dibedakan menjadi statistik parametris dan non parametris. Statistik parametris digunakan untuk menganalisis data interval atau rasio, yang diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan statistik non parametris, digunakan untuk menganalisis data nominal dan ordinal dari populasi yang bebas distribusi. Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis digunakan *independent sample t test* dalam mengolah data.

### 4) Independent Sample T Test

Analisis yang digunakan untuk uji hipotesis penelitian yaitu uji beda atau *uji T*. *Uji T* yang digunakan yaitu *Uji Independent Sample T-Test*. *Uji Independent Sample T-Test* adalah metode yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok *mean* dari dua sampel yang berbeda (*independent*). Pada prinsipnya uji *Independent Sample T-Test* berfungsi untuk mengetahui apakah ada perbedaan *mean* antara 2 populasi dengan membandingkan dua *mean* sampelnya. Sebelum dilakukan *analisis Independent Sample T-Test*, terlebih dahulu data harus memenuhi syarat awal, syarat tersebut antara lain:

- Data berbentuk interval atau rasio
- Data sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal
- Variansi antara dua sampel yang dibandingkan tidak berbeda secara signifikan (*homogen*)
- Data berasal dari dua sampel yang berbeda

Pengujian hipotesis yang dilakukan dengan analisis *Independent Sample T-test* pada program *SPSS*, pengambilan keputusannya dilakukan dengan cara membandingkan nilai t hitung dengan t tabel dengan ketentuan:

- Jika  $\pm t$  hitung  $< \pm t$  tabel, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak 75

b. Jika  $\pm t$  hitung  $> \pm t$  tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Selain itu, pengambilan keputusan juga dapat dilihat dari taraf *signifikan p* (*Sig(2-tailed)*). Jika  $p > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan jika  $p < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak (Triton, 2006: 175).

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

dengan

$\bar{X}_1$  : Nilai rata-rata kelompok sampel pertama

$\bar{X}_2$  : Nilai rata-rata kelompok sampel kedua

$n_1$  : Ukuran kelompok sampel pertama

$n_2$  : Ukuran kelompok sampel kedua

$S_1$  : Simpangan baku kelompok sampel pertama

$S_2$  : Simpangan baku kelompok sampel kedua

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1) Deskripsi Hasil Penelitian

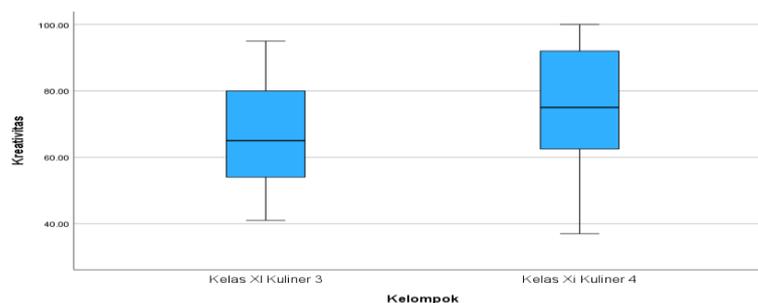
Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (quasi eksperimental design) dengan tujuan menguji pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain dan hubungan sebab-akibat. Penelitian ini memakai desain Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas XI Kuliner 3 dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Kuliner 4 sebagai kelas kontrol melalui purposive sampling.

Observasi awal dilakukan secara langsung di Kelas XI Kuliner 3 dan XI Kuliner 4 SMK Pratama Widya Mandala Badung untuk mengidentifikasi masalah. Setelah observasi, peneliti membagikan kuesioner pretest untuk mengukur kreativitas dan hasil belajar siswa di kedua kelas tersebut. Hasil deskriptif disajikan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1 Statistik Deskriptif  
Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Minimum	Maksimum
Kreativitas	Kelas XI Kuliner 3	37	67.2162	41	95
	Kelas Xi Kuliner 4	39	75.9487	37	100
Hasil Belajar	Kelas XI Kuliner 3	37	76.5135	51	96
	Kelas Xi Kuliner 4	39	81.3846	60	98

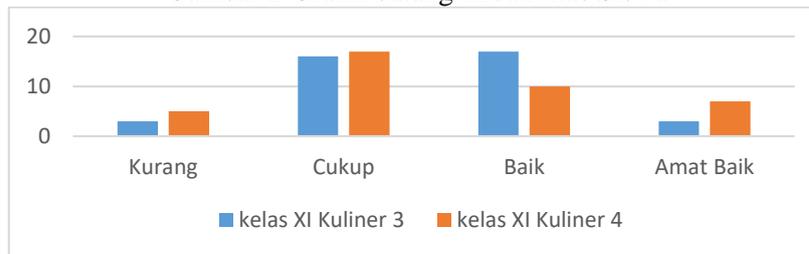
Pada kelas XI Kuliner 3, nilai rata-rata kreativitas adalah 67,22 dengan nilai minimum 41 dan maksimum 95. Sedangkan pada kelas XI Kuliner 4, nilai rata-rata adalah 75,95 dengan nilai minimum 37 dan maksimum 100. Data deskriptif hasil belajar disajikan pada gambar 1.



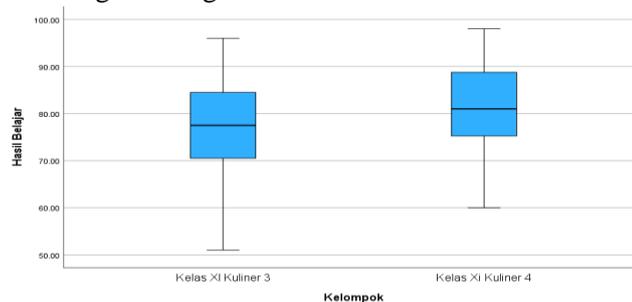
Gambar 1 Grafik Observasi Value Kreativitas

Gambar 1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai kreativitas di kelas XI Kuliner 4 (75,95) lebih tinggi dibandingkan XI Kuliner 3 (67,22). Nilai maksimum di XI Kuliner 4 juga lebih tinggi, meskipun nilai minimumnya lebih rendah. Ini menunjukkan bahwa siswa di XI Kuliner 4 secara umum memiliki nilai kreativitas yang lebih tinggi. Grafik Batang pada Gambar 2 menyajikan data tersebut.

Gambar 2 Grafik batang Kreativitas Siswa

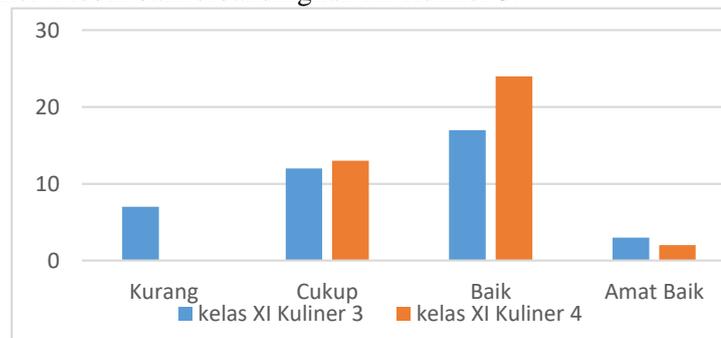


Berdasarkan Gambar 2, pada kelas XI Kuliner 3, sebagian besar siswa berada dalam kategori cukup baik (16 orang) dan baik (17 orang), dengan 3 orang dalam kategori kurang dan 3 orang dalam kategori amat baik. Sebaliknya, kelas XI Kuliner 4 memiliki lebih banyak siswa dalam kategori amat baik (7 orang) dan baik (10 orang), dengan 5 orang dalam kategori kurang dan 17 orang dalam kategori cukup baik. Ini menunjukkan bahwa nilai kreativitas siswa di kelas XI Kuliner 4 lebih baik dibandingkan dengan kelas XI Kuliner 3.



Gambar 3 Grafik Observasi Value Hasil Belajar

Analisis deskriptif menunjukkan bahwa pada kelas XI Kuliner 3, dengan 37 siswa, nilai rata-rata adalah 76,51, dengan nilai minimum 51 dan maksimum 96. Sementara di kelas XI Kuliner 4, yang memiliki 39 siswa, nilai rata-rata adalah 81,38, dengan nilai minimum 60 dan maksimum 98. Nilai minimum dan maksimum yang lebih tinggi di XI Kuliner 4 menunjukkan performa yang lebih baik, baik pada siswa dengan nilai terendah maupun tertinggi. Kesimpulannya, performa akademik di XI Kuliner 4 lebih baik dibandingkan XI Kuliner 3.



Gambar 4 Grafik Batang Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 4 menunjukkan jika sebagian besar kreativitas kedua kelas XI Kuliner 3 memiliki kategori kurang sebanyak 3 orang, memiliki kriteria cukup baik sebanyak 16 orang, memiliki kriteria baik sebanyak 17 orang dan amat baik sebanyak 3 orang. Sedangkan pada kelas XI Kuliner 4 menunjukkan bahwa kriteria kurang sebanyak 5 orang, kriteria cukup baik sebanyak 17 orang, memiliki kriteria baik sebanyak 10 orang dan amat baik sebanyak 7 orang. Dimana hal ini menunjukkan nilai kreativitas siswa pada kelas kuliner 4 lebih baik dari kulier 3.

## Uji Validitas dan Reliabilitas

### 1). Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Sebuah instrumen atau kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada instrumen atau kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2018:51). Hasil uji validitas dapat disajikan pada Tabel 2

**Tabel 2 Hasil Uji Validitas**

Indikator	Nilai Pearson Corelation	Nilai Taraf Uji	Keterangan
X1	0,764	0,300	Valid
X2	0,767	0,300	Valid
X3	0,764	0,300	Valid
X4	0,873	0,300	Valid
X5	0,950	0,300	Valid
X6	0,829	0,300	Valid
X7	0,862	0,300	Valid
X8	0,867	0,300	Valid
X9	0,900	0,300	Valid
X10	0,907	0,300	Valid
X11	0,944	0,300	Valid
X12	0,922	0,300	Valid
X13	0,882	0,300	Valid
X14	0,831	0,300	Valid
X15	0,803	0,300	Valid
X16	0,800	0,300	Valid
X17	0,824	0,300	Valid
X18	0,818	0,300	Valid
X19	0,834	0,300	Valid
X20	0,758	0,300	Valid

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai pearson corelation diatas 0,300 maka intrumen dalam penelitian ini lolos uji validitas.

### 2). Uji Reliabilitas

Menurut Ghozali (2018:45) reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi hasil pengukuran dari kuesioner dalam penggunaan yang berulang. Jawaban responden terhadap pertanyaan dikatakan reliabel jika masing-masing pertanyaan dijawab secara konsisten atau jawaban tidak boleh acak. Berikut disajikan hasil pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>		
Cronbach's Alpha	N of Items	
0,976	20	

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan nilai *cronchbach alpha* diatas 0,600 maka intrumen dalam penelitian ini lolos uji reliabilitas

### 3). Uji Instrument Penelitian

#### a) Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah uji prasyarat tentang kelayakan data untuk di analisis dengan menggunakan statistik parametrik atau *nonparametrik*. Melalui uji ini sebuah data hasil penelitian dapat diketahui bentuk distribusi data tersebut, yaitu berdistribusi normal atau tidak normal. Statistik *parametrik* dapat digunakan sebuah data lolos uji normalitas dan ini berdistribusi normal, dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi *IBM SPSS 22.0 Statistics for Windows* dengan *Uji Saphiro Wilk*. *Uji Shapiro Wilk* adalah sebuah metode atau rumus perhitungan sebaran data yang dibuat oleh *shapiro* dan *wilk*. Metode *shapiro wilk* adalah metode uji normalitas yang efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil. Dalam penerapannya, para peneliti dapat menggunakan aplikasi statistik antara lain: *SPSS*. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 4

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>							
Kelompok		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Kreativitas	Kelas XI	.136	37	.082	.952	37	.110
	Kuliner 3						
Hasil Belajar	Kelas Xi	.156	39	.083	.928	39	.154
	Kuliner 4						
Hasil Belajar	Kelas XI	.090	37	.200*	.974	37	.528
	Kuliner 3						
	Kelas Xi	.088	39	.200*	.984	39	.845
	Kuliner 4						

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai sig pada uji shapiro-wilk menunjukkan nilai diatas 0,050. Sehingga dapat disimpulkan, data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

#### b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas data adalah uji persyaratan analisis tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan uji statistik tertentu. Uji ini berkaitan dengan penggunaan uji statistik parametrik, seperti uji komparatif (penggunaan Anova) dan uji independent *sampel t test* dan sebagainya. Teknik untuk menguji *homogenitas* dengan bantuan *SPSS 22 for window: test of homogeneity of variances* dengan *uji levene statistics*. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 5

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistik	Keterangan
Kreativitas	0,236	Homogen
Hasil Belajar	0,159	Homogen

Berdasarkan Tabel 4.10 menunjukkan bahwa nilai *levene statistik* diatas 0,050. Maka data dalam penelitian bersifat *homogen*.

#### 4). Uji Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel, dan hasilnya akan digeneralisasikan untuk populasi di mana sampel diambil. Selanjutnya *statistik inferensial* dapat dibedakan menjadi *statistic parametris dan non parametris*. *Statistik parametris* digunakan untuk menganalisis data interval atau rasio, yang diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan statistik non parametris, digunakan untuk menganalisis data nominal dan ordinal dari populasi yang bebas distribusi. Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis digunakan *independent sample t-test* dalam mengolah data. Berikut hasil uji *independent t test* disajikan pada Tabel 6

Tabel 6 Hasil Uji Independent Test

Variabel	Sig	t	Mean Difference
Kreativitas	0,016	-2,184	-8,73250
Hasil Belajar	0,021	-2,075	-4,87110

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan nilai sebesar 0,016 dengan nilai rata-rata perbedaan sebesar 8,73250 sehingga ada terdapat perbedaan kreativitas melalui penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* pada mata pelajaran Tata Hidang. Sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Berdasarkan Tabel 4.10 menunjukkan jika nilai signifikan variabel Hasil Belajar menunjukkan nilai sebesar 0,021 yang lebih besar dari 0,050 dengan nilai rata-rata perbedaan sebesar 4,87110 sehingga ada terdapat perbedaan hasil belajar melalui penerapan model *Picture and Picture* pada mata pelajaran Tata Hidang.

### Pembahasan

#### 1). Kreativitas melalui Penerapan Model *Picture and Picture* pada Mata Pelajaran Tata Hidang Kelas XI SMK Pratama Widya Mandala Badung

Pada kelas XI Kuliner 3, nilai rata-rata kreativitas adalah 67,22 dengan nilai minimum 41 dan maksimum 95. Sedangkan di kelas XI Kuliner 4, nilai rata-rata adalah 75,95 dengan nilai minimum 37 dan maksimum 100. Tabel 4.10 menunjukkan perbedaan signifikan sebesar 8,73250 dengan nilai p sebesar 0,016, yang mendukung hipotesis bahwa penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* meningkatkan kreativitas siswa.

Indikator kreativitas yang diamati meliputi kemampuan menjawab pertanyaan, menyelesaikan masalah, menghasilkan banyak jawaban, mengajukan pertanyaan bervariasi, melahirkan ide baru, dan mengembangkan gagasan. Peningkatan kreativitas di kelas XI Kuliner 4 menunjukkan siswa lebih aktif dan kreatif dengan model *Picture and Picture*.

Model ini membantu siswa mengungkapkan ide melalui gambar-gambar tata hidang, menciptakan narasi visual yang kuat. Penelitian ini sejalan dengan studi Tarigan (2018) yang menunjukkan keunggulan model Picture and Picture dibandingkan model konvensional dalam meningkatkan kreativitas. Penerapan model ini diharapkan memperkaya pengalaman belajar dan mempersiapkan siswa untuk peluang di industri kuliner.

## **2). Hasil Belajar melalui Penerapan Model Picture and Picture pada Mata Pelajaran Tata Hidang Kelas XI SMK Pratama Widya Mandala Badung**

Analisis deskriptif menunjukkan bahwa kelas XI Kuliner 3 (37 siswa) memiliki nilai rata-rata hasil belajar 76,51, sedangkan kelas XI Kuliner 4 (39 siswa) memiliki nilai rata-rata 81,38. Hasil uji signifikan menunjukkan nilai 0,021 dan perbedaan rata-rata 4,87, yang lebih besar dari 0,05, mengindikasikan perbedaan hasil belajar yang signifikan berkat penerapan model pembelajaran Picture and Picture dalam mata pelajaran Tata Hidang.

Model ini efektif dalam tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Model Picture and Picture membantu siswa memahami konsep Tata Hidang melalui gambar visual, meningkatkan penerapan praktis, dan memperkuat minat serta sikap positif terhadap pelajaran. Penerapan di SMK Pratama Widya Mandala Badung menunjukkan peningkatan keterampilan visual dan kreativitas siswa, sejalan dengan studi Tampubolon (2023) yang menilai model ini lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Model ini juga memperbaiki kerja kelompok, memfasilitasi bantuan antar siswa, dan memanfaatkan teknologi seperti proyektor. Evaluasi guru menjadi lebih spesifik dan keterampilan presentasi siswa berkembang. Secara keseluruhan, model Picture and Picture menunjukkan manfaat signifikan dalam meningkatkan kreativitas, hasil belajar, dan keterampilan siswa.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kreativitas melalui penerapan model Picture and Picture pada mata pelajaran Tata Hidang. Sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Dalam kelas XI di SMK Pratama Widya Mandala Badung, kreativitas siswa telah berkembang pesat melalui penerapan model Picture And Picture dalam pembelajaran Tata Hidang. Dengan memanfaatkan gambar-gambar yang menggambarkan langkah-langkah penyajian makanan, siswa telah menemukan cara baru untuk mengekspresikan ide-ide dan konsep-konsep dalam konteks kuliner
2. Terdapat perbedaan hasil belajar melalui penerapan model Picture and Picture pada mata pelajaran Tata Hidang. Sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Pada kelas XI di SMK Pratama Widya Mandala Badung, penerapan model Picture And Picture dalam mata pelajaran Tata Hidang telah menghasilkan beragam perubahan positif dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah peningkatan keterampilan visual siswa melalui gambaran langkah-langkah penyajian makanan secara visual. Ini membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan

meningkatkan daya ingat mereka. Selain itu, model ini juga mendorong kreativitas siswa dalam menyajikan gambar-gambar dengan cara yang menarik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamdani, R. M., & Rosy, B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X APK Di SMK 2 Krian. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(2).
- Ibrahim, Andi (2022). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Sejarah Indonesia Siswa SMK Negeri 1 Tarakan pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Musannif: Education and Teacher Training Studies*, 4(1). <https://doi.org/10.56324/al-musannif.v4i1.59>
- Kobandaha, P. E., Tonra, W. S., & ... (2022). Development Of Digital Media and Ludo Ekspone To Improve Learning Outcomes Of Grade IX Junior High School Student. Dan Pembelajaran <https://www.journal.ibrahimy.ac.id/index.php/Alifmatika/article/view/2136>
- Koriaty, S., & Agustani, M. D. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKL SMK Negeri 7 Pontianak. *Jurnal Edukasi*, 14(2), 277–288.
- Nurhabibah, H., & Barus, M. (2019). Perbedaan Penggunaan Media Video Dan Media Gambar Dalam Pembelajaran Table Set Up Terhadap Hasil Belajar Table Set Up SMK Negeri 3 Tebing Tinggi. *Garnish: Jurnal Pendidikan Tata Boga*, 3(2).
- Tampubolon, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament*, 3(1). <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i1.1385>
- Triton, P. (2006). *SPSS 13.0 Terapan; Riseet Statistik Prarametik*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.