

The Differences in Learning Motivation and Creativity through the Application of Project-Based Learning Models in Food Processing and Serving Subjects

Perbedaan Motivasi Belajar dan Kreativitas melalui Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan

I Putu Indra Wahyu Diantika¹, I Ketut Suartana^{2*}, Maria Fransiska³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

(*) Corresponding Author: suartana@undhirabali.ac.id

Article info

<p>Keywords: <i>Learning Motivation, Creativity, Project-Based Learning (PjBL).</i></p>	<p style="text-align: center;">Abstract</p> <p><i>This study aims to determine the differences in learning motivation and creativity through the application of project-based learning models in food processing and serving subjects. This study employs a quantitative approach, utilizing a one-group pretest-posttest design. The sampling method in this study used non-probability sampling with a purposive sampling technique. The respondents were the students of class XI Culinary 3 at SMK PGRI 3 Badung, a total of 38 people. Data collection methods in this study utilized observation, questionnaires, and documentation. The study employed a prerequisite test analysis using the normality test, followed by an inferential statistical test using the paired sample t-test. The results of this study indicated that in the pretest, learning motivation obtained an average of 17.34, while in the posttest, it obtained an average of 28.21. These measurements showed a 10.87-point increase in learning motivation. In the creativity pretest, an average of 22.39 was achieved, while in the posttest, an average of 40.76 was obtained. The results of these measurements indicated an increase of 18.37 in the average score of 18.37. The paired sample t-test results that compared the learning motivation test before and after the project-based learning model showed a significance of $0.001 < 0.05$. This means that the project-based learning model does make a difference in learning motivation. Creativity shows a significance of $0.001 < 0.05$, so it can be concluded that there is a difference in creativity through the application of the project-based learning model.</i></p>
<p>Kata kunci: <i>Motivasi Belajar, Kreativitas, Project Based Learning (PjBL).</i></p>	<p style="text-align: center;">Abstrak</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perbedaan Motivasi Belajar, Dan Kreativitas Melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Pada Mata Pelajaran Pengolahan Dan Penyajian Makanan. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan penelitian yaitu <i>one group pretest-posttest design</i>. Adapun metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan <i>non probability sampling</i> dengan teknik <i>purposive sampling</i>. Responden dalam penelitian ini adalah siswa</p>

kelas XI Kuliner 3 di SMK PGRI 3 Badung yang berjumlah 38 orang. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis dalam penelitian yaitu uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji statistik inferensial menggunakan *paired sampel t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada *pretest* motivasi belajar diperoleh rerata sebesar 17.34, sedangkan pada *posttest* diperoleh rerata sebesar 28.21. Dari hasil pengukuran tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan skor sebesar 10.87. Pada *pretest* kreativitas diperoleh rerata sebesar 22.39, sedangkan pada *posttest* diperoleh rerata sebesar 40.76. Dari hasil pengukuran tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan skor sebesar 18.37. Hasil uji *paired sample t-test* yang membandingkan antara *pretest-posttest* motivasi belajar menunjukkan signifikansi sebesar $0.001 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar melalui penerapan model *project based learning*. Pada kreativitas menunjukkan signifikansi sebesar $0.001 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas melalui penerapan model *project based learning*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sarannya yaitu manusia. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi (Ryan *et al.*, 2013).

Motivasi belajar menurut (Sardirman, 2018) adalah “keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”. Dalam kegiatan belajar, siswa memerlukan motivasi. Motivasi yang ada pada diri setiap siswa itu memiliki ciri-ciri yang berbeda. Menurut (Sadirman, 2018), ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa diantaranya: (1) Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai, (2) Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar, (3) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi. Misalnya masalah ekonomi, pemberantasan korupsi dan lain sebagainya, (4) Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh pun, ia akan mengerjakan apa yang menjadi tugasnya, (5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif, (6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu), (7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, artinya ia percaya dengan apa yang dikerjakannya, (8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Menurut (Nurmaidia, 2019), bahwa kreativitas seseorang tercermin pada kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru yang dianggap efektif dalam mencapai tujuan. Pada dasarnya manusia mempunyai keyakinan bahwa kecerdasan, seperti

tinggi dan beratnya merupakan bawaan lahir. Menurut (Nugraha *et al.*, 2023) bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide/gagasan baru yang dapat diterapkan untuk pemecahan masalah atau kemampuan untuk melihat hubungan baru antara hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Dalam penelitian ini indikator kreativitas yang akan digunakan dalam instrumen yaitu menurut (Munandar, 2018) yang terdiri dari pribadi, pendorong, proses, dan produk dikembangkan dalam 12 indikator yang selanjutnya digunakan untuk mengukur kreativitas. 12 indikator itu terdiri dari: (1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, (2) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, (3) Memberikan banyak gagasan dan usulan dalam suatu masalah, (4) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, (5) Mempunyai dan menghargai rasa keindahan, (6) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh oleh orang lain, (7) Memiliki rasa humor tinggi, (8) Mempunyai daya imajinasi yang kuat, (9) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (*orisinal*), (10) Dapat bekerja sendiri, (11) Senang mencoba hal-hal baru, dan (12) mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan *elaborasi*).

Project Based Learning Model yang selanjutnya disebut *PjBL* merupakan suatu model pembelajaran yang dalam pembelajarannya melibatkan siswa dalam suatu proyek pembelajaran tertentu secara mandiri dalam periode tertentu yang berujung pada tugas berbentuk produk atau presentasi. Model pembelajaran berbasis proyek ini digunakan karena memiliki keuntungan tertentu dalam proses pembelajaran yang salah satu keuntungannya yaitu dapat melatih keterampilan siswa termasuk keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah dan kreativitas sehingga efektif untuk manajemen diri siswa dan membangun rasa percaya diri siswa (Suardika *et al.*, 2021).

Pengolahan dan Penyajian Makanan adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat di SMK khususnya pada jurusan Tata Boga, Pengolahan dan Penyajian Makanan merupakan suatu pengolahan bahan makanan mentah yang siap untuk diolah sehingga membuat suatu makanan yang siap untuk disajikan dan dihidangkan atau disajikan kepada tamu yang memesan makanan tersebut dengan Pengolahan dan Penyajian Makanan yang dipesan oleh tamu (Purwanti, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, didapatkan proses pembelajaran yang tidak menekankan pembelajaran sebagai suatu proses, yang mana dalam perencanaan belum dilakukan analisis kebutuhan dari proses belajar dengan alur yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran dan belum melakukan evaluasi terhadap materi pelajaran dan aktivitas pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik kurang termotivasi saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik cenderung mengantuk dan pasif serta tidak turut berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini akan memengaruhi dalam proses pembelajaran. Selain itu, didapatkan guru belum mampu membangun suasana belajar sehingga peserta didik kurang aktif dalam bertanya ataupun memberikan pendapat, kurang percaya diri dalam menyampaikan ide, malas melakukan suatu hal baru, dan mudah terpengaruh oleh orang lain. Suasana belajar yang membosankan dapat memengaruhi kreativitas peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut terlihat bahwa motivasi belajar dan kreativitas merupakan hal yang sangat penting dan saling berhubungan dengan proses pembelajaran. Berkaitan dengan itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar dan kreativitas melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*.

Untuk mengatasi hal tersebut, penerapan model pembelajaran bisa efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar. Model atau pola pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang menjadi pedoman dalam perencanaan pembelajaran, tutorial, dan pemilihan perangkat pembelajaran yang termasuk dalam kurikulum. Dengan menggunakan model pembelajaran mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi dengan antusias dalam pembelajarannya, sehingga berdampak positif pada hasil belajar. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Project Based Learning*.

Project Based Learning (PjBL) adalah sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran untuk menyelesaikan masalah dan berakhir pada suatu hasil atau produk (Zannah, 2020).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. (Sugiyono, 2021), mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Pre-experimental design ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan *one grup pretest-posttest design*, yaitu desain penelitian yang terdapat tes awal (*pretest*) untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberi perlakuan dan test akhir (*posttest*) untuk mengetahui keadaan akhir setelah diberi perlakuan.

Adapun pola penelitian desain *one grup pretest-posttest design* menurut (Sugiyono, 2021), sebagai berikut:

Tabel 1. Skema One Group Pretest Posttest Design

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

Sumber: (Sugiyono, 2021)

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI 3 Badung yang beralamat di Jln. Wayan Gebyag No.5 Tegal Jaya, Dalung, Kuta Utara, Badung, Bali. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI Kuliner 3 yang berjumlah 38 siswa di Sekolah Menengah Kejuruan PGRI 3 Badung. Objek penelitian ini adalah motivasi belajar, kreativitas dan model pembelajaran *project based learning*.

Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari profil SMK PGRI 3 Badung berupa nama dan alamat sekolah. Data kuantitatif diperoleh dari hasil kuesioner yang disebarkan di seluruh kelas XI kuliner 3 di SMK PGRI 3 Badung yang berjumlah 38 siswa yang terdiri dari 24 laki-laki dan 14 perempuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Kuliner 3 di SMK PGRI 3 Badung yang berjumlah 38 peserta didik. *Sampling* dalam penelitian ini menggunakan metode *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas *Shapiro Wilk* dan uji hipotesis *paired sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan keseluruhan data hasil penelitian *pretest* dan *posttest* pada variabel motivasi belajar dan kreativitas peserta didik disajikan sebagai berikut.

1) Data Motivasi Belajar Peserta Didik

Tabel 2. Hasil Penelitian Motivasi Belajar Peserta Didik XI Kuliner 3

No	Keterangan	Motivasi Belajar		
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1.	Rata-rata	17.34	28.21	10.87
2.	Nilai tertinggi	21	32	11
3.	Nilai terendah	13	25	12
4.	Rentang data	8	7	1

Tabel 2 tersebut menunjukkan bahwa model *project based learning* menyebabkan peningkatan motivasi belajar peserta didik, hal ini terlihat dari perbedaan hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

Tabel 3. Hasil Persentase Penelitian dari Indikator Motivasi Belajar Peserta Didik XI Kuliner 3

No	Indikator	Rata-rata		
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1.	Tekun menghadapi tugas	54%	89%	35%
2.	Ulet menghadapi kesulitan	57%	85%	28%
3.	Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah	55%	91%	36%
4.	Senang bekerja sendiri	53%	87%	34%
5.	Cepat bosan dengan tugas rutin	53%	87%	34%
6.	Dapat mempertahankan pendapat	54%	89%	35%
7.	Tidak mudah melepas hal yang diyakininya	48%	89%	41%
8.	Senang mencari dan memecahkan masalah	59%	89%	30%
	Rata-rata Motivasi Belajar	54%	88%	34%

Sesuai tabel 3 di atas, terbukti ada perbedaan nilai presentase pada motivasi belajar sebelum dan sesudah tes untuk masing-masing indikator.

2) Data Kreativitas Peserta Didik

Berikut ini data kretivitas peserta didik yang tersaji dalam tabel 4. di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Penelitian Kreativitas Peserta Didik XI Kuliner 3

No	Keterangan	Kreativitas		
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1.	Rata-rata	22.39	40.76	18.37
2.	Nilai tertinggi	26	45	19
3.	Nilai terendah	20	36	16
4.	Rentang data	6	9	3

Tabel 4. tersebut menunjukkan bahwa model *project based learning* menyebabkan peningkatan kreativitas peserta didik, hal ini terlihat dari perbedaan hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

Tabel 5. Hasil Persentase Penelitian dari Indikator Kreativitas Peserta Didik XI Kuliner 3

No	Indikator	Rata-rata		
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1.	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	50%	86%	36%
2.	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	49%	82%	33%
3.	Memberikan banyak gagasan dan usulan dalam suatu masalah	49%	87%	38%
4.	Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu	45%	89%	44%
5.	Mempunyai dan menghargai rasa keindahan	49%	85%	36%
6.	Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh oleh orang lain	43%	86%	43%
7.	Memiliki rasa humor tinggi	45%	85%	40%
8.	Mempunyai daya imajinasi yang kuat	47%	84%	37%
9.	Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (<i>orisinal</i>)	45%	84%	39%
10.	Dapat bekerja sendiri	45%	80%	35%
11.	Senang mencoba hal-hal baru	44%	84%	40%
12.	Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan <i>elaborasi</i>)	47%	88%	41%
Rata-rata Motivasi Belajar		47%	85%	38%

Sesuai tabel 5. di atas, terbukti ada perbedaan nilai presentase pada kreativitas sebelum dan sesudah tes untuk masing-masing indikator. Selain data diatas berikut adalah hasil uji normalitas dan uji hipotesis dari motivasi belajar dan kreativitas peserta didik.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Motivasi Belajar	.151	38	.028	.954	38	.119
Posttest Motivasi Belajar	.191	38	.001	.926	38	.015
Pretest Kreativitas	.210	38	<.001	.923	38	.013
Posttest Kreativitas	.124	38	.148	.967	38	.318

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, data dari minat dan hasil belajar siswa berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji T Berpasangan (*Paired Sample T-Test*)

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Motivasi Belajar	-10.86842	1.83319	.29738	-11.47098	-10.26587	-36.547	37	<.001
Pair 2	Kreativitas	-18.36842	2.46512	.39990	-19.17869	-17.55816	-45.933	37	<.001

Berdasarkan hasil uji hipotesis *paired sample t-test* pada minat dan hasil belajar siswa di atas, dapat disimpulkan bahwa H_1 di tolak; H_2 diterima.

Pembahasan

Berdasarkan analisis di atas, terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara data pretest dan posttest peserta didik. Hal ini disebabkan karena setelah diberikan pretest, peserta didik diberikan tindakan khusus (treatment) untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas dengan menerapkan model Project Based Learning (PjBL), sehingga terjadi peningkatan pada saat diberikannya posttest.

Penerapan model Project Based Learning (PjBL) memberikan dampak positif kepada peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas. Kondisi awal peserta didik yang kurang aktif, kurang percaya diri dalam menyampaikan ide atau gagasannya, cenderung mengantuk, pasif, bosan, dan tidak turut berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dari guru. Namun, setelah diterapkannya model Project Based Learning (PjBL) memberikan signifikansi terhadap perkembangan siswa, siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan guru, serta hasil belajar peserta didik meningkat setelah diterapkan pembelajaran berbasis proyek.

Model Project based learning (PjBL) membuat pembelajaran berbasis proyek yang dimana peserta didik akan dibentuk kelompok terlebih dahulu setelah itu peserta didik

akan membuat tugas berkelompok setelah itu tugasnya nanti akan dipraktikan langsung sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi, serta menyelesaikan suatu permasalahan. Setelah diterapkannya model *Project Based Learning* (PjBL) membuat pembelajaran lebih kreatif, dimana peserta didik dalam bentuk kelompok akan membuat sebuah proyek sehingga siswa akan saling bertukar pikiran dan pendapat satu sama lain, hal ini membuat siswa lebih aktif selama mengikuti pembelajaran di kelas. Saat praktik, peserta didik juga bekerja dengan tim sehingga pekerjaan dapat diselesaikan lebih efektif dan efisien.

Hasil penelitian sejenis yang sejalan dengan penelitian ini dilakukan oleh (1) Maesaroh (2022), penelitian memiliki fokus yang sama dengan penelitian ini yaitu model *Project Based Learning* (PjBL). Keduanya mengeksplorasi bagaimana penerapan PjBL mempengaruhi aspek-aspek penting dalam pembelajaran siswa. Maesaroh (2022) fokus pada motivasi belajar, sedangkan penelitian ini mengevaluasi motivasi belajar dan kreativitas. (2) Syahmi, Mustaji, & Maureen (2024), meneliti dengan fokus yang sama dengan penelitian ini pada model *Project Based Learning* (PjBL). Keduanya mengkaji efek dari penerapan model ini terhadap hasil belajar siswa, meskipun variabel yang diukur berbeda. Penelitian oleh Syahmi, Mustaji, & Maureen (2024) mengevaluasi pengaruh PjBL terhadap kreativitas siswa, sedangkan penelitian ini mengeksplorasi efek PjBL terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa. (3) Aryanti, dkk (2023), kedua penelitian berfokus pada model *Project Based Learning* (PjBL), yang menunjukkan relevansi utama dalam pembelajaran. Keduanya mengeksplorasi dampak dari penerapan model ini dalam konteks mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan penelitian, terdapat simpulan terkait penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan di kelas XI Kuliner 3 SMK PGRI 3 Badung yaitu terdapat perbedaan motivasi belajar melalui penerapan model PjBL pada mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan di kelas XI Kuliner 3 SMK PGRI 3 Badung. Hal ini dapat dilihat pada *pretest* motivasi belajar diperoleh rerata sebesar 54%, sedangkan pada *posttest* diperoleh sebesar 88%. Dari hasil pengukuran tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan skor sebesar 34% dan dari hasil Uji T Berpasangan (*Paired Sample T-Test*) yang membandingkan antara *pretest-posttest* motivasi belajar menunjukkan signifikansi sebesar $0.001 < 0.05$ dengan demikian H_0 ditolak; H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan. Lalu terdapat juga perbedaan kreativitas melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan di kelas XI Kuliner 3 SMK PGRI 3 Badung. Hal ini dapat dilihat pada *pretest* kreativitas diperoleh rerata sebesar 47%, sedangkan pada *posttest* diperoleh sebesar 85%. Dari hasil pengukuran tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan skor sebesar 38% dan dari hasil Uji T Berpasangan (*Paired Sample T-Test*) yang membandingkan antara *pretest-posttest* kreativitas menunjukkan signifikansi sebesar $0.001 < 0.05$ dengan demikian H_0 ditolak; H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti, M. P., Isnaini, I. D., Julianingsih, D., Dharmayanti, A., & Irsalina, N. (2023). Sosialisasi Tipe-tipe Anak Berkebutuhan Khusus pada Sekolah Inklusi di Kelurahan Pakal Surabaya. *Bima Abadi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.53299/bajpm.v3i1.251>
- Maesaroh, S. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Motivasi Belajar Sisiwa Kelas XI SMK Islamic Village Tangerang. *Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 3(2).
- Munandar, U. (2018). Telaah Kreativitas. *Universitas Airlangga, October*, 0–21.
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39–47.
- Nurmaida, H. (2019). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS SISWA (Penelitian Kuasi Eksperimen Siswa Kelas IV SD Negeri 066 Halimun Bandung)*. 11–27.
- Purwanti, H. (2021). Pembelajaran Kreatif pada Praktik Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental melalui Metode Demonstrasi. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(2), 127–136. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i2.201>
- Ryan, Cooper, & Tauer. (2013). Bab Ii Tinjauan Pustaka. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Sadirman. (2018). Pengaruh Kepemimpinan Dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Dinamika Pendidikan*, 1(2), 31–32.
- Suardika, I. K., Heni, H., & Anse, L. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(1), 10–20. <https://doi.org/10.36379/autentik.v5i1.101>
- Sugiyono, S. (2021). *Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional)* (Vol. 1, Issue 3). <https://doi.org/10.14710/jdep.1.3.35-45>
- Syahmi, F. A., Mustaji., & Maureen, I. Y. (2024). Pengaruh Project Based Learning terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D di SMK Unitomo. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1).
- Zannah, K. M. (2020). Bab Ii Konsep Belajar Menggunakan Model Project Based Learning. *Skripsi(S1) Thesis, FKIP UNPAS.*, 36–51.



Jurnal Ekonomika, Bisnis, dan Humaniora (JAKADARA)

Vol. 4, No.1 April 2025

Available online at <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jakadara/index>

Research Article

e-ISSN: 2963-0924