

PENERAPAN *PROJECT-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PROJEK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN PADA SISWA TATA BOGA DI SMKN 2 BUKITTINGGI

(Implementation Of Project-Based Learning To Improve Learning Outcomes Of Creative And Entrepreneurial Projects In Culinary Students At SMKN 2 Bukittinggi)

Rohmat Aidil Ferdi¹, Wiwik Gusnita^{*2}, Elida³, Yolanda Intan Sari⁴
^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang

^{*}Corresponding author, e-mail: wiwikgusnita@fpp.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to understand the impact of the project-based learning (PjBL) model on student learning achievement in the Creative Project and Entrepreneurship (PKK) subject for class XI Culinary Arts students at SMKN 2 Bukittinggi. The method used is a quantitative approach with a quasi-experimental design and a Non-Equivalent Control Group Design. The number of samples in this study consisted of 72 students, where 36 students were in the experimental class and 36 other students in the control class. Students in the experimental class carried out a project to make processed products in the form of cookies and banana spring rolls as part of a simple culinary business plan. The instruments used in this study were cognitive tests (pretest–posttest) and questionnaires to measure student responses. Data analysis was carried out using normality tests, homogeneity tests, and t-tests for independent samples, with a significance level of 0.05. The results of the study showed a significant increase in student learning outcomes in the experimental class compared to the control class (Sig. 0.00 ≤ 0.05), where the average posttest score for the experimental class was 82, while for the control class was 70. Most students, namely 86%, gave a very positive response to this project-based learning method. Therefore, the Project-Based Learning model is proven to be effective in improving learning outcomes as well as developing creativity, cooperation, and entrepreneurial skills in culinary arts learning.

Keywords: *Project-Based Learning, Learning Outcomes, Culinary Art, Entrepreneurial*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dampak dari model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) untuk siswa kelas XI Tata Boga di SMKN 2 Bukittinggi. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan eksperimen semu dan desain Non-Equivalent Control Group Design. Jumlah sampel dalam penelitian ini terdiri dari 72 siswa, di mana 36 siswa berada di kelas eksperimen dan 36 siswa lainnya di kelas kontrol. Siswa di kelas eksperimen melakukan proyek pembuatan produk olahan berupa cookies dan lumpia pisang sebagai bagian dari rencana usaha kuliner yang sederhana. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kognitif (pretest–posttest) dan kuesioner untuk mengukur respons siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t untuk sampel independen, dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol (Sig. 0,00 ≤ 0,05), di mana rata-rata nilai posttest untuk kelas eksperimen adalah 82, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 70. Sebagian besar siswa, yaitu 86%, memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap metode pembelajaran berbasis proyek ini. Oleh karena itu, model Project-Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta mengembangkan kreativitas, kerja sama, dan kemampuan kewirausahaan dalam pembelajaran tata boga.

Kata kunci: Project-Based Learning, Hasil Belajar, Tata Boga, Kewirausahaan.

How to Cite: Rohmat Aidil Ferdi¹, Wiwik Gusnita², Elida³, Yolanda Intan Sari⁴. 2025. *The Implementation of Project-Based Learning to Improve Creative Project Learning Outcome at SMKN 2 Bukittinggi*. Jurnal Pendidikan Tata Boga dan Teknologi, Vol 6 (3): pp. 406 - 414, DOI: 10.24036/jptbt.v6i3.26987



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam menyiapkan lulusan yang memiliki keterampilan praktis dan siap memasuki dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu bentuk pendidikan formal menengah bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kompetensi spesifik sesuai bidang keahliannya. Menurut Islami & Armiati (2020), SMK merupakan lembaga pendidikan formal yang berfokus pada keterampilan (skill) dan keahlian praktis, sehingga lulusan SMK diharapkan dapat langsung bekerja, berwirausaha, atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dengan bekal kompetensi yang kuat. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang dirancang untuk mempersiapkan peserta didik agar siap bekerja pada bidang tertentu.

SMK Negeri 2 Bukittinggi adalah salah satu sekolah kejuruan yang telah berdiri sejak 28 November 1962 dengan nama awal SMEA Bukittinggi. Sekolah ini memiliki berbagai program keahlian seperti Perhotelan, Usaha Layanan Pariwisata, Kuliner, Tata Busana, Kecantikan dan SPA, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, serta Bisnis Daring dan Pemasaran. Program keahlian Kuliner menjadi salah satu program unggulan yang berorientasi pada pembekalan keterampilan pengolahan makanan, penyajian, serta pengembangan soft skill seperti disiplin, ketangguhan, ketelitian, dan keuletan. Keterampilan tersebut sangat penting dalam menyiapkan lulusan SMK agar memiliki daya saing tinggi, terutama dalam industri pariwisata dan perhotelan.

Salah satu disiplin ilmu yang krusial dalam jurusan Tata Boga adalah Proyek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk memberikan siswa keterampilan dalam berpikir kreatif dan inovatif serta semangat kewirausahaan, sehingga mereka dapat menciptakan produk yang memiliki nilai jual. Namun, hasil dari observasi awal menunjukkan bahwa pencapaian siswa dalam pelajaran PKK masih berada pada tingkat yang rendah. Metode pengajaran yang digunakan masih banyak menggunakan ceramah tradisional, sehingga interaksi antara guru dan siswa menjadi kurang berimbang. Hal ini berujung pada kurangnya partisipasi siswa, motivasi yang rendah, serta keterbatasan ruang untuk mengembangkan ide dan kreativitas. Situasi ini terlihat dari perbandingan nilai-nilai ulangan harian siswa kelas XI Tata Boga yang ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Kuliner pada Mata Pelajaran PKK Sebelum Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas (≥ 75)	Tidak Tuntas	% Ketuntasan
XI Kuliner 1	36	7	29	19%
XI Kuliner 2	36	10	26	28%
XI Kuliner 3	36	15	21	58%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tingkat ketuntasan siswa masih rendah, dengan kelas XI Kuliner 1 hanya mencapai 19% ketuntasan. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor: (1) penggunaan metode pembelajaran yang kurang interaktif, (2) minimnya kegiatan pembelajaran berbasis proyek atau praktik langsung, (3) rendahnya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan ide, dan (4) kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu solusi yang potensial untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL). PjBL merupakan model pembelajaran Berbasis Proyek yang memungkinkan siswa untuk menjalani proses belajar di dalam kelas dengan fokus pada siswa melalui aktivitas proyek, sehingga mereka mampu mencari jalan keluar untuk keadaan yang sebenarnya (Amamou & Cheniti-Belcadhi, 2018). Model ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dan proses kolaboratif, sehingga lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.

Penelitian Yaumil Khairat (2020) menunjukkan bahwa penerapan PjBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, karena metode ini memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, membangun pengetahuan mereka sendiri, serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Namun, menurut Sari et al. (2023), implementasi PjBL juga menghadapi tantangan seperti kesiapan guru dalam merancang proyek, ketersediaan sarana prasarana, serta tingkat kemandirian siswa yang beragam.

Model PjBL memiliki tahapan sistematis yang meliputi: penentuan pertanyaan mendasar (*driving question*), perencanaan kegiatan, penyusunan jadwal, pelaksanaan proyek, monitoring, evaluasi, serta refleksi hasil belajar. Melalui tahapan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan afektif dan psikomotorik seperti tanggung jawab, kerja sama, kreativitas, dan keterampilan praktis sesuai bidang keahliannya.

Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), PjBL sangat relevan karena menekankan pembelajaran berbasis praktik dan pengalaman kerja nyata, sesuai dengan karakteristik pendidikan kejuruan yang berorientasi pada kompetensi. Melalui PjBL, peserta didik SMK dapat mengintegrasikan teori dengan praktik, misalnya dalam proyek pembuatan produk kuliner, jasa boga, busana, atau kewirausahaan. Kegiatan proyek tersebut melatih kemampuan berpikir kritis, problem solving, komunikasi, serta keterampilan teknis yang dibutuhkan di dunia industri. Dengan demikian, penerapan model PjBL tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk lulusan SMK yang kreatif, adaptif, dan siap kerja.

Pembelajaran dalam program keahlian Tata Boga memiliki ciri-ciri yang membutuhkan daya cipta, ketelitian, dan keterampilan praktik yang tinggi. Siswa tidak hanya belajar tentang teori pengolahan makanan, tetapi juga diharapkan mampu merancang produk kuliner yang bernilai jual dan inovatif. Sayangnya, metode pembelajaran tradisional yang masih banyak digunakan menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dan tidak dapat mengembangkan ide-ide kreatif mereka. Model Project-Based Learning (PjBL) dianggap sesuai untuk bidang tata boga karena fokus pada praktik nyata, kerja sama tim, serta pengembangan produk yang relevan dengan industri kuliner. Dengan melakukan proyek pembuatan produk makanan atau merencanakan usaha kuliner, siswa dapat belajar dalam konteks yang lebih nyata dan mendapatkan pengalaman kerja yang sebenarnya.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experiment) karena dalam konteks pembelajaran di kelas tidak semua variabel luar dapat dikendalikan sepenuhnya, seperti motivasi, lingkungan belajar, maupun interaksi antar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah Non-Equivalent Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok tanpa randomisasi. Kelas XI Kuliner 3 ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model *Project-Based Learning* (PjBL), sedangkan kelas XI Kuliner 2 sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Bukittinggi, pada program keahlian Kuliner kelas XI, sesuai dengan karakteristik pembelajaran praktik kejuruan.

Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas XI Kuliner yang berjumlah 108 siswa. Sampel penelitian terdiri atas 72 siswa, masing-masing 36 siswa pada kelas eksperimen dan 36 siswa pada kelas kontrol, yang dipilih dengan teknik purposive sampling berdasarkan kesamaan karakteristik awal dan kondisi belajar yang representatif.

Instrumen penelitian terdiri atas instrumen tes dan non-tes.

1. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif melalui tes pilihan ganda yang mencakup aspek pemahaman konsep, penerapan, dan analisis pada materi Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Tes diberikan dua kali, yaitu pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Tingkat kesukaran soal menunjukkan sejauh mana butir soal tergolong sukar, sedang, atau mudah dalam pengerjaannya (Sundayana, 2020), dengan jumlah 30 butir soal yang memiliki tingkat kesukaran bervariasi. Daya pembeda soal menunjukkan kemampuan soal dalam membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah (Sundayana, 2020), di mana 26 butir soal memiliki daya pembeda dengan kategori cukup, baik, dan sangat baik. Validasi merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesalahan suatu instrumen. Suatu instrumen bisa dikatakan valid apabila dapat mengukur data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud (Sundayana, 2020).
2. Instrumen non-tes digunakan untuk mengukur ranah afektif dan psikomotor siswa. Ranah afektif diukur melalui lembar observasi respon siswa yang menilai aspek tanggung jawab, kerja sama, kemandirian, dan keaktifan selama proses pembelajaran. Selain itu, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan terhadap penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL). Angket terdiri atas 18 butir pernyataan dengan skala Likert empat pilihan, yaitu STS (Sangat Tidak Setuju = 1), TS (Tidak Setuju = 2), S (Setuju = 3), dan SS (Sangat Setuju = 4), yang diisi oleh 36 siswa kelas eksperimen pada akhir pembelajaran untuk memperoleh gambaran persepsi mereka terhadap efektivitas model PjBL. Ranah psikomotor diukur menggunakan lembar penilaian kinerja (*performance assessment*) yang menilai keterampilan praktik siswa, meliputi ketepatan teknik, kebersihan, kreativitas, dan kerapian dalam menyajikan produk kuliner. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik parametrik, serta uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ranah psikomotor diukur menggunakan lembar penilaian

kinerja (performance assessment) yang menilai keterampilan praktik siswa, meliputi ketepatan teknik, kebersihan, kreativitas, dan kerapian dalam menyajikan produk kuliner. Proyek yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen berupa pembuatan produk olahan cookies dan lumpia pisang sebagai usaha kuliner sederhana. Kegiatan proyek dilakukan dalam kelompok melalui tahapan perencanaan ide, pengolahan bahan, penentuan harga, promosi, dan evaluasi produk. Validitas dan reliabilitas instrumen non-tes (lembar observasi dan angket respon) juga diuji. Hasil uji validitas menunjukkan semua butir pernyataan memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,329), sehingga dinyatakan valid. Reliabilitas diukur menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan hasil 0,81 yang termasuk kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen non-tes layak digunakan untuk mengukur aspek afektif dan psikomotor siswa.

Sebuah *pretest* diberikan kepada dua kelas sampel sebelum proses belajar mengajar. Di kelas eksperimen, siswa menggunakan model *Project-Based Learning* untuk belajar, diberikan *posttest* untuk mengevaluasi kemampuan mereka. Sedangkan, di kelas kontrol akan menggunakan metode diskusi. Peneliti akan memperhatikan kelas eksperimen untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil analisis ini digunakan untuk menilai pengaruh penerapan model *Project-Based Learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Selain itu, penelitian ini juga memberikan gambaran empiris mengenai peningkatan keterampilan, sikap, dan pengalaman belajar siswa dalam konteks pembelajaran kuliner berbasis proyek di SMK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi data hasil belajar peserta didik kuliner SMKN 2 Bukittinggi

Penelitian di SMKN 2 Bukittinggi menghasilkan data hasil belajar siswa kelas XI Kuliner pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Data yang diperoleh berupa nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji statistik untuk melihat pengaruh model PjBL terhadap hasil belajar siswa.

a. Pretest

Data hasil *pretest* diperoleh dari dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil *pretest* kelas eksperimen yaitu 57,799 sedangkan kelas kontrol yaitu 60,150. Rekapitulasi nilai *pretest* dari kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pretest Peserta Didik

Pretest	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	57,799	60,150
Skor Minimal	15	19
Skor Maksimal	88	88
Jangkauan Data	73	69

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa kedua kelas memiliki nilai rata-rata yang sama atau mendekati. Hal ini terlihat bahwa tidak terdapat perbedaan yang relatif signifikan pada nilai rata-rata kedua kelas sebelum diberikan perlakuan. Data *pretest* akan dianalisis secara statistik untuk mengetahui apakah kemampuan awal siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol sama. Uji yang digunakan meliputi uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Pretest

Kelas	Shapiro Wilk		
	Statistik	df	Sig
Eksperimen	0,950	36	0,105
Kontrol	0,955	36	0,146

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Jumlah sampel pada masing-masing kelas adalah 36 orang (kurang dari 50), sehingga uji normalitas menggunakan nilai Shapiro-Wilk pada program SPSS. Berdasarkan hasil analisis, nilai signifikansi (Sig) pada kelas eksperimen sebesar 0,105 dan pada kelas kontrol sebesar 0,146. Karena kedua nilai Sig lebih besar dari 0,05, data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Pretest

	Levene Statistic	df1	df2	df3
Based on Mean	0,254	1	70	0,616
Based on Median	0,147	1	70	0,703
Based on Median and with adjusted df	0,147	1	69.993	0,703
Based on trimmed mean	0,207	1	70	0,650

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua kelas bersifat homogen atau tidak. Berdasarkan hasil uji menggunakan SPSS, terlihat bahwa kedua kelas memiliki varians yang homogen. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig) pada baris *Based on Mean* $0,616 > 0,05$. Karena data nilai pretest berdistribusi normal dan homogen maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis (Uji-T) Pretest

Nilai Pretest	t-test				
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Srd. Error Difference
Equal variances assumed	-0,616	70	0,543	-2.30556	3.76737
Equal variances not assumed	-0,612	69.868	0,543	-2.30556	3.76737

Tujuan uji hipotesis menggunakan uji-t adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok data, seperti kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji, nilai Sig. (2-tailed) pada baris *Equal Variances Assumed* sebesar $0,543 > 0,05$, sehingga H_0 diterima. Artinya, tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, untuk membuktikan hipotesis penelitian digunakan data posttest.

b. Posttest

Data posttest diperoleh dari kelas eksperimen setelah menerima perlakuan, dan kelas kontrol tanpa diberi perlakuan. Hasil posttest kelas eksperimen yaitu 83,37 sedangkan kelas kontrol 69,87 yaitu. Rekapitulasi hasil posttest dari kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Posttest Peserta Didik

Posttest	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	83	70
Nilai Minimal	54	35
Nilai Maksimal	100	92
Jangkauan Data	46	57

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat secara keseluruhan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hasil dari uji posttest digunakan untuk melihat pengaruh model PjBL terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKK. Uji analisis data yang digunakan diantaranya yaitu normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Posttest

Kelas	Shapiro Wilk		
	Statistik	df	Sig
Eksperimen	0,955	36	0,150
Kontrol	0,954	36	0,141

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,150 dan kelas kontrol adalah 0,141. Dengan demikian data posttest untuk kedua kelas berdistribusi normal karena nilai sig $> 0,05$. Kondisi ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi sehingga pengujian statistik dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Posttest

Nilai Posstest	Levene Statistic	df1	df2	df3
Based on Mean	0,787	1	70	0,378
Based on Median	0,633	1	70	0,429
Based on Median and with adjusted df	0,633	1	68.465	0,429
Based on trimmed mead	0,779	1	70	0,380

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi pada baris *Based on Mean* sebesar 0,378. Karena nilai $\text{Sig} > 0,05$, maka data posttest memiliki varians yang homogen. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t karena data berdistribusi normal dan homogen.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis (Uji-T) Posttest

Nilai Pretest	t-tes				
	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Srd. Error Difference
Equal variances assumed	3.953	70	0,000	12.38889	3.13428
Equal variances not assumed	3.953	68.503	0,000	12.38889	3.13428

Berdasarkan tabel di atas, nilai Sig. (2-tailed) pada baris *Equal Variances Assumed* sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh model *Project-Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI Kuliner pada mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 2 Bukittinggi.

Dalam pembelajaran tata boga, peningkatan hasil belajar terjadi karena siswa berinteraksi langsung dengan bahan, berinovasi dengan resep, dan menyajikan produk makanan. Proyek berbasis pembelajaran mendorong kolaborasi antar siswa, manajemen waktu, serta pemecahan masalah yang nyata di dapur. Selain itu, sejalan dengan teori Konstruktivisme, siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui eksplorasi dan refleksi selama proyek tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis proyek tidak hanya meningkatkan hasil akademis, tetapi juga keterampilan praktis dan sikap kerja profesional yang sangat dibutuhkan di sektor kuliner.

B. Pembahasan

1. Pengaruh model PjBL terhadap hasil belajar

Penelitian ini menerapkan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa pada mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Hasil belajar adalah nilai atau utput angka yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran yang dinilai melalui tes atau evaluasi yang diberikan oleh guru (Harefa, et al., 2023). Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa model PjBL memberikan dampak yang signifikan terhadap pencapaian belajar. Rata-rata nilai posttest untuk kelas eksperimen mencapai 82, sedangkan untuk kelas kontrol hanya 70. Hasil analisis menggunakan SPSS menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak. Oleh karena itu, model PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Kuliner di SMKN 2 Bukittinggi. Selain itu, model ini juga mendorong siswa untuk bersikap aktif, percaya diri, dan berani dalam mengemukakan pendapat karena mereka terlibat langsung dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Keberhasilan PjBL dalam konteks kuliner disebabkan oleh sifat pembelajarannya yang menekankan pada praktik langsung dan produk nyata.

Dalam bidang kuliner, siswa tidak hanya dituntut memahami teori, tetapi juga mampu mengolah bahan, menciptakan resep, dan menyajikan hasil dengan kreativitas tinggi. Melalui PjBL, siswa bekerja dalam tim untuk menghasilkan produk makanan yang inovatif dan bernilai jual, sehingga keterampilan teknis, manajemen waktu, serta kerja sama tim mereka berkembang secara signifikan. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih kontekstual, relevan dengan dunia kerja, dan berorientasi pada pengalaman nyata di industri kuliner. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya (Sari & Yuliana, 2020; Putra & Maryani, 2021; Dewi, 2022; Rahman, 2023). yang menyatakan bahwa PjBL efektif meningkatkan motivasi, kreativitas, dan capaian akademik peserta

didik. Dengan demikian, model PjBL terbukti mendukung penguasaan keterampilan profesional dan sikap wirausaha yang sangat dibutuhkan di bidang kuliner.

Agar penerapan Project-Based Learning (PjBL) di SMK berjalan efektif, guru perlu merancang proyek yang relevan dengan dunia kerja dan sesuai dengan kompetensi keahlian siswa. Setiap tahapan kegiatan harus direncanakan secara sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dengan target yang jelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memberi umpan balik tanpa mendominasi proses belajar, sehingga siswa dapat berpikir mandiri dan kreatif. Selain itu, kerja kelompok perlu dioptimalkan agar siswa belajar berkolaborasi dan bertanggung jawab terhadap tugasnya. Penilaian sebaiknya menggunakan instrumen autentik seperti lembar observasi, rubrik produk, dan refleksi diri. Guru juga disarankan memanfaatkan teknologi serta sumber belajar dari lingkungan atau industri untuk memperkaya pengalaman belajar. Dengan cara ini, PjBL dapat meningkatkan keterampilan, sikap, dan pengetahuan siswa secara menyeluruh.

Model Project-Based Learning (PjBL) tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa. Pada ranah afektif, PjBL menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, disiplin, dan motivasi belajar melalui keterlibatan aktif dalam proyek nyata. Sedangkan pada ranah psikomotor, siswa dilatih untuk menerapkan teori ke dalam praktik, seperti membuat produk sesuai bidang keahlian, sehingga keterampilan, ketepatan, dan kreativitas mereka meningkat. Dengan demikian, PjBL membentuk pengalaman belajar yang menyeluruh dan relevan dengan tuntutan dunia kerja.

2. Respon Peserta Didik

Setelah pembelajaran berakhir, siswa mengisi angket untuk menilai penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL). Hasilnya menunjukkan respon yang sangat positif, di mana 86% siswa memilih “Sangat Setuju” dan 13% “Setuju”. Hal ini menandakan bahwa mayoritas siswa merasa PjBL membuat pembelajaran lebih menarik, bermakna, dan mendorong keterlibatan aktif. Mereka merasa memiliki kesempatan untuk berkreasi, menyampaikan ide, dan bekerja sama dalam menyelesaikan proyek, sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, siswa juga menjadi lebih percaya diri karena mampu menghasilkan produk nyata dari kegiatan belajar.

Sebanyak 1% siswa menjawab “Tidak Setuju”, yang menunjukkan adanya sedikit kendala, seperti keterbatasan waktu, perbedaan kemampuan antar anggota kelompok, atau kesulitan beradaptasi dengan sistem kerja proyek. Namun, tidak ada siswa yang menjawab “Sangat Tidak Setuju”, sehingga dapat disimpulkan bahwa PjBL diterima dengan sangat baik oleh hampir seluruh peserta didik. Secara keseluruhan, penerapan PjBL mampu meningkatkan motivasi, tanggung jawab, kepercayaan diri, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dukungan guru melalui bimbingan dan evaluasi berkelanjutan juga memperkuat pengalaman belajar, menjadikan PjBL model yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan menciptakan pembelajaran yang bermakna pada mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan.

3. Kendala dan Solusi

Selama penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL), peneliti menemukan beberapa kendala di lapangan. Sebagian siswa masih kurang terbiasa belajar mandiri dan berkolaborasi, sehingga cenderung pasif dalam diskusi maupun pengerjaan proyek. Keterbatasan waktu juga menjadi hambatan karena tidak semua kelompok mampu menyelesaikan proyek sesuai jadwal. Selain itu, perbedaan kemampuan antaranggota kelompok menimbulkan ketimpangan dalam pembagian tugas, di mana beberapa siswa lebih dominan daripada yang lain.

Pelaksanaan PjBL yang berhasil di dalam kelas sangat tergantung pada kemampuan pengajar untuk mendukung pembelajaran siswa dengan efektif, memberikan dorongan, dan membimbing mereka selama proses belajar. Dalam PjBL, kerjasama antar siswa serta antara siswa dan guru memiliki peranan yang sangat penting. Model pembelajaran berbasis proyek adalah metode yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengatur proses pembelajaran di kelas dengan melibatkan proyek yang dikerjakan oleh siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok (Nasir et al., 2019).

Guru memberikan pendampingan lebih intensif kepada kelompok yang mengalami kesulitan dan menerapkan manajemen waktu yang lebih terstruktur dengan tahapan proyek serta batas waktu yang jelas. Pembagian peran dalam kelompok juga dibuat lebih seimbang agar setiap siswa memiliki tanggung jawab yang sama. Dengan langkah-langkah ini, penerapan model PjBL berjalan lebih efektif dan tetap memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Saat seseorang mampu belajar secara mandiri, mereka lebih mungkin berinisiatif dalam memahami materi. Mencari sumber belajar tambahan dan mengatasi tantangan belajar secara efektif (Annisa, 2024)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) kelas XI Kuliner di SMK Negeri 2 Bukittinggi, dapat disimpulkan bahwa model PjBL berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji-t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) $0,00 \leq 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menegaskan bahwa penerapan model PjBL berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKK.

Hasil angket menunjukkan bahwa penerapan model ini memperoleh respon sangat positif dari peserta didik, di mana 86% siswa memilih kategori “Sangat Setuju” dan 13% “Setuju”. Siswa merasa pembelajaran dengan PjBL lebih menarik, bermakna, dan mendorong mereka untuk aktif, kreatif, serta percaya diri dalam menghasilkan produk nyata. Namun, selama implementasi ditemukan beberapa kendala, seperti sebagian siswa yang belum terbiasa belajar mandiri dan berkolaborasi, keterbatasan waktu pengerjaan proyek, serta ketimpangan peran antaranggota kelompok. Untuk mengatasinya, guru memberikan pendampingan lebih intensif dan menerapkan manajemen waktu yang lebih terstruktur. Secara keseluruhan, penerapan model PjBL terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis praktik di bidang kuliner.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan dampak yang besar terhadap peningkatan pencapaian belajar pada disiplin ilmu Projek Kreatif dan Kewirausahaan bagi siswa Tata Boga di SMKN 2 Bukittinggi. Selain itu, model ini juga mampu meningkatkan semangat, imajinasi, serta kemampuan kolaborasi siswa dalam menciptakan produk kuliner yang memiliki nilai pasar..

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian, penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, kreativitas, serta keterampilan kewirausahaan siswa pada program keahlian Tata Boga di SMKN 2 Bukittinggi. Oleh karena itu, beberapa rekomendasi yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Para guru Tata Boga dianjurkan untuk merancang proyek yang bertumpu pada produk lokal, seperti makanan tradisional Minangkabau, sehingga siswa dapat berinovasi dengan bahan dan rasa daerah sekaligus menumbuhkan rasa penghargaan terhadap kuliner lokal.
2. Kerjasama dengan pelaku industri makanan perlu diperkuat, baik melalui penilaian proyek maupun kegiatan pembimbingan, agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang autentik sesuai dengan standar industri.
3. Pembelajaran reflektif sebaiknya diintegrasikan di akhir setiap proyek agar siswa mampu melakukan penilaian diri terhadap proses produksi, manajemen waktu, serta strategi pemasaran produk yang telah mereka buat.
4. Melalui langkah-langkah tersebut, diharapkan pembelajaran berbasis proyek dalam bidang Tata Boga dapat berlangsung dengan lebih kontekstual, kreatif, dan berorientasi pada dunia kerja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ibu Wiwik Gusnita S.Pd. M.Si selaku dosen PA sekaligus dosen pembimbing yang sudah meluangkan waktu dan tenaganya untuk membantu dan membimbing penulis pada penulisan jurnal ini

DAFTAR REFERENSI

- Amamou, S., & Cheniti-Belcadhi, L. (2018). Tutoring in Project-Based Learning. *Procedia Computer Science*, 126, 176–185.
- Andriyatno, I., & Yusni, D. (2024). Improving Students' Collaboration Skills Through Project-Based Learning on Environmental Change Material. *Journal of Science Education*, 34(1), 12-25.
- Annisa, D., Yulastri, A., Gusnita, W., & Andriani, C. (2024). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kemandirian Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Proyek Kreatif Dan Kewirausahaan (PKK) Di SMK N 6 Padang. *Jurnal Pendidikan Tata Boga dan Teknologi*, 5 (3), 354-360.
- Ardara, J. S. (2022). Menumbuhkan minat berwirausaha melalui pembelajaran Project Based produk, kreatif dan kewirausahaan KD. 3.1 memahami kewirausahaan dan wirausaha pada siswa SMKN 3 Sukoharjo. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1–15.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2).

-
- Cient, R. (2024). Problem-Based and Project-Based Learning (PBL). An Approach to Developing 21st Century Skills.
- Fajari, A. B. E. W. M. S. R. H. H. Z. L. E. W. (2024). The Improvement of Students' Creative and Collaborative Thinking Skills by Applying STEAM-Integrated Project-Based Learning. *Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 9(1).
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- Hamidah, S. (2022). Model Pembelajaran Soft Skill pada Program Keahlian Tata Boga. *Pendidikan Vokasi*, 12(2).
- Harefa, D., Sarumaha, M., & Telaumbanua, M. (2023). Relationship Student Learning Interest To The Learning Outcomes Of Natural Sciences. *International Journal of educational Research & Social Sciences*, 240
- Ilham, A., Purwanto, W., Dani Saputra, H., Late Afriza, W., Hamka, J., Tawar, A., Sumatera Indonesia, P., Negeri, S., Koto Jln Andilan-Simpang Tonang, D., Dua Koto, K., Pasaman, K., Barat, S., Kunci, K., Merdeka, K., Otomotif, D., & Belajar, H. (2023). Korelasi Kurikulum Merdeka Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Otomotif Kelas X TO SMK 1 Dua Koto. *Transaction on Education*, 4(3).
- Islami, H. (2020). Efektivitas Penggunaan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Bidang Keahlian Bisnis Dan Manajemen di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Literature Review. Jurnal Ecogen*, 3(4).
- Nasir, Muhammad., Fakhrunnisa, Rini., Nastiti, Luvia Range. (2019). *International Journal of Environmental & Science Education*, Vol. 14, No. 5, 229-238
- Rafid, R. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. *Universitas Muhammadiyah Malang. Universitas Muhammadiyah Malang*, 1(2).
- Ridho'i, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *JURNAL E-DuMath*, 8(2), 118–128.
<https://doi.org/10.52657/je.v8i2.1809>
- Rofiq, A, Mashuri, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bustanul Makmur Genteng. *Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Sari, M., Dewi, L., & Anwar, H. (2023). Tantangan dan Strategi Implementasi Project-Based Learning di Sekolah Menengah Kejuruan. *Manajemen Pendidikan Dan Supervisi*, 5(1).
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (12th ed.). Alfabeta, cv.
- Suhaedin, E., Ilham, R., & Ambiyar, A. W. S. R. E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK. *Journal on Education*, 7(1).
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan* (5th ed.). Alfabeta, cv.
- Wafroturrohman, W. (n.d.). Internalisasi karakter entrepreneur dalam pembelajaran ekonomi. *Seminar Nasional Pendidikan 217 (SNP 2017)*, 2017(Snp). 144–156.
- Yaumil, K. (2020). Implementasi Project-Based Learning dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK. *Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 11(3).
-