



PENINGKATAN KREATIVITAS MAHASISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL) PADA MATA KULIAH SENI KULINER

Juliana Siregar¹⁾, Kuntum Khaira Ummah²⁾, Riski Baroroh³⁾, Wiwik Gusnita⁴⁾

^{1,2,4)} Universitas Negeri Padang

³⁾ Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah Seni Kuliner. Menggunakan metode eksperimen dengan desain Quasi Experiment dan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, penelitian ini melibatkan mahasiswa D3 Tata Boga FPP UNP tahun masuk 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test dan post-test pada kelas eksperimen meningkat dari 78,93 menjadi 82,93 dengan selisih 4,00 poin, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 77,21 menjadi 78,79 dengan selisih 1,57 poin. Uji Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan nilai Z sebesar -3,62 dengan nilai p sebesar 0,0003 untuk kelas eksperimen, dan nilai Z sebesar -2,83 dengan nilai p sebesar 0,0046 untuk kelas kontrol, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan secara statistik pada kedua kelas. Temuan ini mengindikasikan bahwa PjBL efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, serta meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik mereka.

Kata Kunci: Project Based Learning, Kreativitas Mahasiswa, Seni Kuliner.

PENDAHULUAN

Mahasiswa merupakan generasi penerus yang harus siap dengan semua tantangan yang akan dihadapi di masa depan. Semakin maju teknologi dalam

peradaban, maka tantangan akan semakin berat. Tantangan masa depan dapat diatasi mahasiswa dengan pembiasaan diri melalui pemecahan masalah dengan cara berfikir kreatif.

*Correspondence Address : Megamutia31@gmail.com

DOI : 10.31604/jips.v11i5.2024. 2144-2148

© 2024UM-Tapsel Press

Berpikir kreatif merupakan salah satu tahapan berpikir tingkat tinggi yang diperlukan dalam kehidupan masyarakat (1).

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas ini tidak diperoleh secara instan, tetapi dibutuhkan sebuah proses dan kerja keras. Pada dasarnya manusia memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda, oleh karena itu kreativitas menjadi hal yang sangat penting untuk terus ditumbuhkan dan ditingkatkan (2)

Saat ini kreativitas menjadi sorotan oleh berbagai pihak, khususnya di dunia pendidikan, hal ini dikarenakan pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang mempengaruhi kreativitas siswa (3). Pendidikan dalam upaya mempengaruhi kreatifitas siswa selalu melakukan perbaikan dan perubahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, salah satunya melalui penerapan berbagai model pembelajaran di kelas. Model pembelajaran project based learning merupakan salah satu model pembelajaran yang menjadi focus perhatian dunia pendidikan yang diyakini dapat meningkatkan kreativitas siswa (4).

Project Based Learning merupakan pendekatan instruksional yang komprehensif untuk melibatkan mahasiswa secara berkesinambungan, kooperatif, dan menyelidikan. Karakteristik PjBL terdiri dari 4 komponen yaitu adanya isi, kondisi, aktivitas, dan hasil. Secara operasional komponen - komponen tersebut terdistribusi dalam 6 sintaks (langkah-langkah pembelajaran) PjBL yaitu penentuan tema, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, aktivitas, pengujian, dan evaluasi pengalaman (5)

Seni Kuliner merupakan salah satu mata kuliah wajib yang terdapat di

Program Studi Tata Boga. Mata kuliah ini mempelajari tentang keterampilan dan seni dibidang pengolahan dan penyajian makanan (6). Mata kuliah ini memerlukan kreatifitas dan imajinasi yang tinggi dari mahasiswanya untuk dapat menghasilkan produk dengan penyajian yang baik, sehingga diperlukan proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk berfikir kreatif dalam menuangkan ide menciptakan produk dengan penyajian yang menarik.

Berdasarkan uraian tersebut maka artikel ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran project based learning pada mata kuliah seni kuliner program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Tata Boga FPP UNP. Melalui penerapan model pembelajaran project based learning pada mata kuliah seni kuliner, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran project based learning dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah seni kuliner.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen bentuk Quasi Experiment dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen (kelas yang menggunakan model pembelajaran project based learning) dan kelas kontrol sebagai kelas pembanding yaitu menggunakan metode demonstrasi. *Expost Facto* merupakan jenis desain *Quasi Experiment* yang digunakan dalam penelitian ini. Desain *Expost Facto* digunakan untuk menemukan kemungkinan penyebab terjadinya perubahan pada variabel penelitian karena kejadian - kejadian tertentu(3).

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa D3 Tata Boga FPP UNP tahun masuk 2023 yang sedang

mengambil mata kuliah seni kuliner. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik tidak acak dan berkelompok, di mana kelompok sesi A kelas seni kuliner merupakan kelas kontrol dan kelompok sesi B merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran project based learning dalam proses pembelajaran.

Data yang diperoleh diolah dengan teknik sebagai berikut; mengadakan pretest dan posttest menggunakan *control group desain*, dilanjutkan dengan uji normalitas, kemudian hipotesisnya diuji, seperti berikut; (3)

Kelas eksperimen Q1 X Q2
Kelas control Q3 X Q4

Keterangan:

Q1: Nilai pretest kelas eksperimen .

Q2: Nilai pretest kelas kontrol

Q3 : Nilai post test kelas kontrol

Q4: Nilai post test kelas eksperimen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap kelas control dan eksperimen dengan masing – masing isi kelas sebanyak 14 responden, maka didapat deskripsi statistik sebagai berikut :

Tabel 1. Deskriptif Statistik

Ke las	Pre-test (Q1, Q2)	Post-test (Q3, Q4)	Difference (Q4 - Q2)
Eksperimen	78,93	82,93	4
Kontrol	77,21	78,79	1,57

Sumber : Hasil Olah Data, 2024

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test pada kelas eksperimen adalah 78,93. Setelah pembelajaran dilaksanakan, rata-rata nilai post-test meningkat

menjadi 82,93. Selisih antara nilai pre-test dan post-test adalah 4,00 poin. Nilai rata – rata pretest kelas control adalah 77,21, dan nilai rata – rata post test kelas control adalah 78,79. Selisih antara nilai pre-test dan post-test adalah 1,57 poin. Untuk menguji statistik non-parametrik digunakan Uji Wilcoxon Signed-Rank Test untuk data yang tidak berdistribusi normal dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Kelas	Nilai Z	Nilai p
Eksperimen	-3,62	0,0003
Kontrol	-2,83	0,0046

Sumber : Hasil Olah Data, 2024

Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test untuk kelas eksperimen menunjukkan nilai Z sebesar -3,62 dengan nilai p sebesar 0,0003 dimana nilai p jauh lebih kecil dari 0,05. Maka dapat dilihat bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen adalah signifikan secara statistik. Hal ini (7) mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian (8) yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan meningkatkan pencapaian akademik siswa. Lebih lanjut, penelitian oleh (9) menunjukkan bahwa PjBL secara signifikan meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik mereka.

Sedangkan hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test untuk kelas kontrol menunjukkan

nilai Z sebesar -2,83 dengan nilai p sebesar 0,0046. Nilai p yang juga lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol adalah signifikan secara statistik. Meskipun tidak ada perlakuan khusus yang diberikan, peningkatan ini

menunjukkan bahwa faktor lain mungkin berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar di kelas kontrol. Menurut penelitian oleh (10) menyatakan bahwa, bahkan tanpa perlakuan khusus, faktor-faktor seperti interaksi antara siswa dan guru, serta metode pengajaran yang lebih terstruktur, dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa faktor lingkungan belajar dan keterlibatan siswa dalam proses belajar memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata peningkatan pada kelas eksperimen adalah 4,00 poin (dari 78,93 ke 82,93), sedangkan pada kelas kontrol hanya 1,57 poin (dari 77,21 ke 78,79). Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memiliki efek yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol. Efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen terlihat dari peningkatan signifikan dan lebih besar dalam hasil post-test dibandingkan dengan kelas kontrol.

Fungsi lain dari model Project Based Learning ini juga didukung oleh pendapat (11) yang menyatakan bahwa Project Based Learning dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi mahasiswa. (12) PjBL dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah mahasiswa. Dalam proyek, mahasiswa dihadapkan pada situasi yang kompleks dan harus mencari solusi yang inovatif dan efektif. Hal ini merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa.

Selain itu (13) menyatakan bahwa PjBL membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan kerja

sama, komunikasi, dan tanggung jawab pribadi. (14) juga mendukung pengembangan pemahaman konseptual yang lebih mendalam dan keterampilan metakognitif. Serta (15) menemukan bahwa PjBL efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan memungkinkan mereka untuk melihat relevansi praktis dari apa yang mereka pelajari. Dengan berbagai dukungan dari ahli, jelas bahwa metode Project Based Learning tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil akademik siswa, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan sosial, berpikir kritis, dan pemecahan masalah yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) secara signifikan efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah Seni Kuliner. Analisis deskriptif dan Uji Wilcoxon Signed-Rank Test mengindikasikan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan PjBL mengalami peningkatan nilai post-test yang lebih besar (4,00 poin) dibandingkan dengan kelas kontrol (1,57 poin), dengan hasil yang signifikan secara statistik (nilai $p < 0,05$). Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti bahwa PjBL dapat meningkatkan pengalaman belajar, motivasi, keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi mahasiswa. Oleh karena itu, PjBL dapat dianggap sebagai model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa dalam mata kuliah Seni Kuliner.

DAFTAR PUSTAKA

1. Hermita N, Ramadhani E, Fakhrudin A. Efektifitas Penerapan Model Project

Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 137 Palembang. ANTHOR Educ Learn J. 2023;

2. Juniarmi I. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Menerapkan Project Based Learning Pada Pembelajaran Matematika. Aksioma Educ J. 2024;(1):1.

3. Syahmi FA, Mustaji, Maureen IY. Pengaruh Project Based Learning terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D di SMK Unitomo. EDUKASIA J Pendidik dan Pembelajaran. 2024;5, 1:155–62.

4. Taliak J, Al Farisi T, Sinta RA, Aziz A, Fauziyah NL. Evaluasi Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa. J Educ Res. 2024;

5. Adnyawati NDMS. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Pbp) Cipta Karya Boga Untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Jurusan Pkk-Tata Boga Ftk Undiksha. Pros Pendidik Tek Boga Busana. 2014;9.1.

6. Chorunnisa. Pengembangan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan Mock Up Es Krim Dalam Mata Kuliah Seni Kuliner. 2017.

7. Bell S. Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. Clear House A J Educ Strateg Issues Ideas. 2010;

8. Sugiyono PD. Buku sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif. Revista Brasileira de Linguística Aplicada. 2019.

9. Shin MH. Effects of Project-based Learning on Students' Motivation and Self-efficacy. English Teach. 2018;

10. Blumenfeld CP, Soloway E, Marx WR, Krajcik JS, Guzdial M, Palincsar A. Blumenfeldetal_Motivating_project_based_learning(1). Univ Michigan. 1991;

11. Hung W. The 9-step problem design process for problem-based learning: Application of the 3C3R model. Educ Res Rev. 2009;

12. Barrows HS, Tamblyn RM. Problem-Based Learning An Approach to Medical Education. Springer Publishing Company. 2003.

13. Kokotsaki D, Menzies V, Wiggins

A. Improving Schools Project-based learning: A review of the literature Defining characteristics of project-based learning. Improv Sch. 2016;

14. Cindy E, Silver H. Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? Educ Psychol Rev Springer. 2016;

15. Condliffe B. 2017 Project-Based Learning: A Literature Review. Working Paper. Mdr. 2017;