

Efektifitas Penerapan *Project Based Teaching Module* dalam Mengangkat Tingkat Kreativitas Belajar Siswa



I Gede Ratnaya ¹, Putu Yulia Angga Dewi ², I Gusti Ayu Agung Sinta Diarini ^{3✉}, Syamsul Mujahidin ⁴

¹Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

²Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia

³Universitas Dhyana Pura, Indonesia

⁴Balai Guru Penggerak NTB, Indonesia

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat tingkat efektivitas dari penerapan *project based teaching module* pada topik Dasar-Dasar Kuliner. Keunikan dari penelitian ini terdapat pada respon siswa yang menggunakan modul. Isi modul sangat menarik dan bervariasi sehingga dapat meningkatkan minat dan memacu kreativitas siswa. Siswa menjadi tertarik untuk membaca karena biasanya siswa hanya mempergunakan buku yang masih bersifat kaku. Contoh yang diberikan pada modul sangat update. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *quasi experimental design* adanya kelompok kontrol dan sampel penelitian dilakukan secara acak. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif (masukan kritik, saran) dan kuantitatif (penilaian responden dalam bentuk angka pada kuesioner dan lembar observasi yang diberikan). Teknik pengumpulan data dengan *Pretest – Posttest Control Group Design* yang dianalisis dengan uji prasyarat analisis melalui uji normalitas dan statistik inferensial melalui uji-t (*independent sample T-tes*) untuk melihat perbedaan rerata hasil belajar kelompok. Populasi dari kelas ini adalah sebanyak 40 orang. Adapun sampel dipergunakan sebanyak 30 dengan random sampling. Uji efektivitas penggunaan produk *project based teaching module* dalam meningkatkan kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal dilakukan dengan uji-t dengan *two-tailed*. Hasil $t_{hitung} = 2,133$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,000$, ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05. Jadi, kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan penggunaan *project based teaching module* lebih tinggi daripada kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: *efektivitas; project based teaching module; kreativitas siswa*

Abstract

The aim of this research is to see the level of effectiveness of implementing the project based teaching module on the topic of Culinary Basics. The uniqueness of this research lies in the responses of students who use the module. The module content is very interesting and varied so that it can increase student interest and stimulate creativity. Students become interested in reading because usually students only use books that are still rigid. The examples given in the module are very up to date. The method used in this research is a quasi experimental design research method with a control group and a random research sample. Data analysis techniques were carried out qualitatively (input criticism, suggestions) and quantitative (respondent assessments in the form of numbers on the questionnaire and observation sheet provided). The data collection technique used Pretest - Posttest Control Group Design which was

analyzed using analysis prerequisite tests through normality tests and inferential statistics through t-tests (independent sample T-tests) to see differences in the average group learning outcomes. The population of this class is 40 people. The samples used were 30 with random sampling. Testing the effectiveness of using project based teaching module products in increasing the creativity of Dwi Tunggal Tourism Vocational School students was carried out using a two-tailed t-test. The tcount = 2.133 while the ttable value = 2.000, this shows that tcount is greater than ttable with a significance level of 0.05. So, the creativity of Dwi Tunggal Tourism Vocational School students who take part in learning using project based teaching modules is higher than the creativity of Dwi Tunggal Tourism Vocational School students who take conventional learning.

Keywords: *effectiveness; project based teaching module; creativity*

Copyright (c) 2023

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license

✉ Corresponding author: I Gusti Ayu Agung Sinta Diarini

Email Address : gungsinta@undhirabali.ac.id

Received 16 July 2023, Accepted 14 August 2023, Published 30 September 2023

DOI: <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i2.3871>

Publisher: Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok dan menjadi dasar tingkah laku manusia dalam peningkatan intelektual dalam berinteraksi di masyarakat. Pelaksanaan pendidikan senantiasa mengalami perubahan dan pembaharuan, untuk mewujudkan layanan pendidikan yang bermutu dan Berlaku mulai dari tingkat sekolah dasar hingga Universitas. Reformasi yang dilakukan saat ini antara lain penerapan kurikulum mandiri di tingkat dasar dan menengah serta penerapan sarana pembelajaran mandiri (MBKM) di perguruan tinggi dengan tujuan memulihkan episode *learning loss* yang terjadi pada kondisi tertentu (Kepmendikbudristekdikti 56/M, 2022). Salah satu upaya tersebut adalah dengan menyiapkan tim guru yang menjadi ujung tombak MBKM. Komponen penerapan modul belajar mengajar mandiri dapat berperan penting dalam mencapai pembelajaran bermakna bagi siswa.

Sejak Tahun Ajaran 2021/2022 Kurikulum Merdeka telah diimplementasikan di hampir 2.500 sekolah yang mengikuti Program Sekolah Penggerak (PSP) dan 901 SMK Pusat Keunggulan (SMK PK) sebagai bagian dari pembelajaran dengan paradigma baru. Kurikulum ini diterapkan mulai dari TK-B, SD & SDLB kelas I dan IV, SMP & SMPLB kelas VII, SMA & SMALB dan SMK kelas X. Mulai Tahun Ajaran 2022/2023 satuan pendidikan dapat memilih untuk mengimplementasikan kurikulum berdasarkan kesiapan masing-masing mulai TK B, kelas I, IV, VII, dan X.

Tiga pilihan yang dapat diputuskan satuan pendidikan tentang implementasi Kurikulum Merdeka pada Tahun Ajaran 2022/2023: Pertama, Menerapkan beberapa bagian dan prinsip Kurikulum Merdeka, tanpa mengganti kurikulum satuan pendidikan yang sedang diterapkan. Kedua, Menerapkan Kurikulum Merdeka menggunakan perangkat ajar yang sudah disediakan. Ketiga, Menerapkan Kurikulum Merdeka dengan mengembangkan sendiri berbagai perangkat ajar (Kepmendikbudristek No 56 Tahun 2022)

Kurikulum Merdeka adalah konsep pendidikan yang mengedepankan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran memerlukan pendekatan yang berbeda dari pendekatan tradisional yang lebih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Implementasi Kurikulum Merdeka memerlukan komitmen dan kerjasama dari seluruh komunitas pendidikan, termasuk Kepala

Sekolah, Guru, Siswa, orang tua, dan Pemangku Kepentingan lainnya. Tujuan utamanya adalah untuk memberdayakan siswa agar dapat mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka dan mengembangkan keterampilan yang relevan untuk kehidupan mereka di luar kelas.

Program yang digunakan saat ini merupakan program yang berdiri sendiri dan telah dilaksanakan sepenuhnya untuk semua tingkatan kelas. Program mandiri dikenal dengan pembelajaran yang menggunakan metode saintifik. Pendekatan saintifik yang dimaksud adalah metode kegiatan pembelajaran 5M yaitu Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Menghubungkan dan Menarik kesimpulan dari dokumen yang dipelajari selama kegiatan belajar. Pendekatan ini menuntut siswa untuk lebih proaktif dan berperan lebih komprehensif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Program, disebutkan dengan jelas bahwa untuk mencapai mutu program yang ditetapkan diperlukan beberapa prinsip: berpusat pada siswa, mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan suasana menyenangkan dan merangsang, mengandung nilai, etika, estetika, logika dan kinestetik, serta membentuk pengalaman Pembelajaran yang menyenangkan, efektif, efisien, bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan persyaratan Kurikulum 2013, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bertujuan untuk menjadikan siswa lebih aktif dan terlibat, sekaligus menantang mereka dan memperoleh berbagai pengetahuan. Modul pengajaran suatu program yang berdiri sendiri dapat berupa sejumlah perangkat atau media pembelajaran, metode, panduan dan tutorial yang dirancang secara sistematis dan menarik yang ditujukan untuk: (1) mengembangkan perangkat pendidikan yang menjadi pedoman pendidik dalam mencapai hasil pembelajaran; (2) menyederhanakan, mempercepat dan meningkatkan kualitas pembelajaran; (3) menjadi rujukan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran; dan (4) menjadi kerangka yang menggambarkan proses dan organisasi pembelajaran berdasarkan hasil pembelajaran.

Secara sederhana modul ajar mirip dengan RPP pada kurikulum sebelumnya, namun pada modul ajar terdapat komponen yang lebih lengkap dibanding RPP atau disebut dengan RPP Plus (Kemdikbud, 2022). Modul ini sebagai bentuk solusi yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi guru dalam menyusun modul pembelajaran kurikulum Merdeka, guru telah sering menggunakan model pembelajaran berbasis project tetapi belum memiliki kemampuan dan kepercayaan dalam Menyusun modul ajar. *Project based teaching module* dirancang untuk lebih memudahkan guru dalam membuat modul pembelajaran pada kurikulum Merdeka yang sarat dengan mata pelajaran berbasis *project*, salah satunya adalah mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan modul ajar merupakan hal yang mendesak karena merupakan landasan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Salah satu jenis modul pengajaran yang dapat dikembangkan di SMK Pariwisata Dwi Tunggal adalah modul pengajaran berbasis proyek. Modul pengajaran ini memiliki struktur yang mirip dengan modul pengajaran program mandiri namun lebih menekankan pada penyelesaian proyek (berbasis proyek) sambil mempelajari dasar-dasar kuliner. Pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan melakukan proyek kolaboratif untuk menciptakan produk (Basilotta Gómez-Pablos et al., 2017; Choi et al., 2019). Pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek dapat menghasilkan hasil belajar yang optimal berupa peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi, motivasi belajar, keterlibatan siswa, kesadaran inovasi, dan berpikir kreatif (Barak dan Yuan, 2021; Eliyasni et al., 2019; Kuo dkk., 2019; Sasson dkk., 2018; Wu dan Wu, 2020; Yustina dkk., 2020).

Oleh karena itu, modul pengajaran dengan model ini tentunya akan mencapai pembelajaran bermakna melalui aktivitas belajar siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif untuk menciptakan suatu produk baru di akhir proses

pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan *project based teaching module* dalam pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner diharapkan mampu mewujudkan pembelajaran bermakna, berpihak pada kebutuhan belajar peserta didik, meningkatkan kreativitas, dan bermuara pada peningkatan capaian pembelajaran peserta didik. Inilah yang menjadi dasar diajukannya suatu penelitian tentang “Efektifitas Penggunaan *Project Based Teaching Module* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal.

METODE

Model penelitian yang digunakan metode kuasi eksperimen dengan *ekperimen control group pre-test dan post-test design*. Diterapkan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu pada kelas XI TB1 yang mendapatkan *treatment* dan kelas XI TB2 yang tidak mendapatkan intervensi. Subjek penelitian adalah kelas XI TB 1 dan 4 Guru di bidang kuliner. Sumber data dalam penelitian adalah melalui teknik penilaian angket dan kuisioner pada program Dasar-Dasar Kuliner. Teknik analisis yang digunakan dengan triangulasi yang didasarkan atas literatur yang relevan, reduksi data dan penyajian data. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini berupa analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif merupakan analisis yang diperoleh dari komunikasi dengan subjek penelitian, serta hasil observasi maupun penyebaran kuesioner, kemudian data diperoleh dari kata-kata yang dideskripsikan dan diinterpretasikan. Sanjaya (2013) menyatakan penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara utuh dan mendalam tentang realitas sosial dan berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat yang menjadi subjek penelitian sehingga tergambarkan ciri, karakter, sifat, model dari fenomena tersebut. Metode analisis deskriptif kualitatif adalah suatu cara analisis dengan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat atau kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu) sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum.

Metode berisi tentang jenis metode atau jenis pendekatan yang digunakan, ruang lingkup atau objek penelitian, uraian data kuantitatif dan/atau kualitatif, prosedur pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Metode analisis kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebaran data dengan memperhatikan galat data atau residu. Pengujian normalitas dan homogenitas sebaran data dilakukan menggunakan Aplikasi SPSS. Sesuai dengan hipotesis penelitian (H_a) yang telah dirumuskan dalam kajian teori, maka dapat dirumuskan hipotesis nol (H_0) yang berbunyi “Perbedaan pengaruh *project based teaching module* terhadap kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal sama atau lebih kecil”.

Pengujian hipotesis tersebut dijabarkan menjadi pengujian hipotesis nol (H_0) melawan hipotesis alternatif (H_a). Secara statistik, hipotesis tersebut dirumuskan sebagai berikut.

Hipotesis:

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

Artinya adalah:

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$, “kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan *project based teaching module* tidak lebih tinggi daripada kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal yang mengikuti pembelajaran konvensional”.

$H_a : \mu_1 > \mu_2$, “kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan *project based teaching module* lebih tinggi daripada kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal yang mengikuti pembelajaran konvensional”.

Keterangan:

- μ_1 : rata-rata nilai kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan *project based teaching module* (kelompok eksperimen)
 μ_2 : rata-rata nilai kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan pembelajaran konvensional (kelompok kontrol)

Untuk menguji hipotesis nol (H_0) pada penelitian ini, *t-test* yang digunakan dengan rumus sebagai berikut.

$$t_{hit} = \frac{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2}{\sqrt{\frac{s^2}{n_1} + \frac{s^2}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad s^2 = \frac{s_1^2(n_1-1) + s_2^2(n_2-1)}{n_1+n_2-2} \quad (\text{Candiasa, 2019}).$$

Keterangan:

- \bar{Y}_1 = rata-rata nilai kelompok eksperimen
 \bar{Y}_2 = rata-rata nilai kelompok kontrol
 s^2 = varians gabungan
 s_1^2 = varians dari kelompok eksperimen
 s_2^2 = varians dari kelompok kontrol
 n_1 = banyak subjek dari kelompok eksperimen
 n_2 = banyak subjek dari kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan independent sample t-test, Jika Sig. > 0,05, maka H_0 diterima (perbedaan rerata tidak signifikan/ tidak ada pengaruh). Jika Sig. < 0,05, maka H_0 ditolak (perbedaan rerata signifikan/ ada pengaruh). Hasil nilai t-test tersebut dibandingkan dengan nilai t-tabel. Apabila nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel maka kesimpulannya adalah penerapan *project-based teaching module* yang dipergunakan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Pada akhir tahap *implement*, dilaksanakan uji efektivitas untuk menganalisis capaian kreativitas siswa dalam penerapan penggunaan *project based teaching module*. Berikut disajikan deskripsi data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Tabel Distribusi Frekuensi Skor Kreativitas Kelas Eksperimen

Rentangan Skor	Frekuensi	Presentase	Kualifikasi
90 - 100	2	6,67%	Sangat Tinggi
80 - 89	9	30,00%	Tinggi
65 - 79	14	46,67%	Sedang
40 - 64	5	16,67%	Rendah
0 - 39	0	0,00%	Sangat Rendah
Jumlah	30	100,00%	

Diadaptasi dari Dantes (2021)

Tabel 2. Tabel Distribusi Frekuensi Skor Kreativitas Kelas Kontrol

Rentangan Skor	Frekuensi	Presentase	Kualifikasi
90 - 100	0	0,00%	Sangat Tinggi
80 - 89	8	27,59%	Tinggi
65 - 79	12	41,38%	Sedang
40 - 64	9	31,03%	Rendah
0 - 39	0	0,00%	Sangat Rendah
Jumlah	29	100,00%	

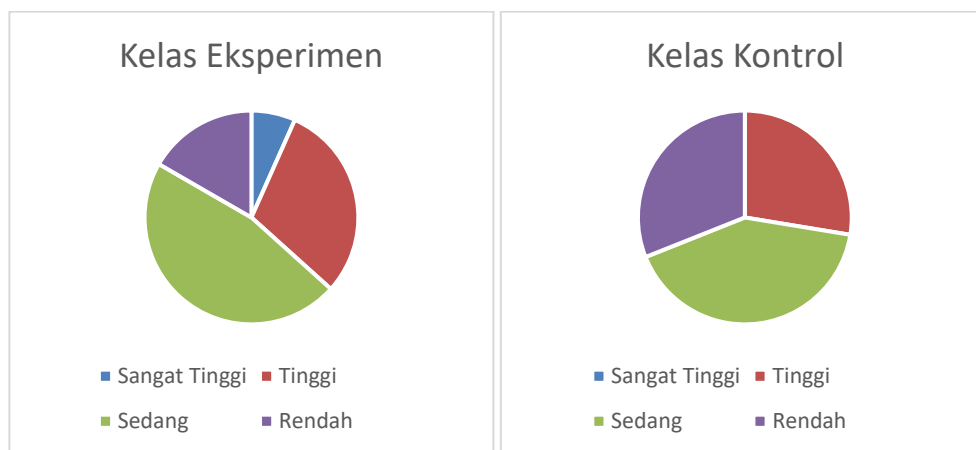
Diadaptasi dari Dantes (2021)

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif Skor Kreativitas Siswa

Kelas		Statistic	Std. Error
Eksperimen	Mean	76,70	1,639
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	73,35
		Upper Bound	80,05
	5% Trimmed Mean	76,87	
	Median	76,00	
	Variance	80,631	
	Std. Deviation	8,979	
	Minimum	57	
	Maximum	93	
	Range	36	
	Interquartile Range	14	
	Skewness	-,358	,427
	Kurtosis	-,242	,833
	Kontrol	Mean	71,03
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	66,73
		Upper Bound	75,34
5% Trimmed Mean		71,23	
Median		72,00	
Variance		128,177	
Std. Deviation		11,322	
Minimum		50	
Maximum		88	
Range		38	
Interquartile Range		20	
Skewness		-,162	,434
Kurtosis		-,999	,845

Tabel 4. Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor	Based on Mean	2,884	1	57	0,095
	Based on Median	2,796	1	57	0,100
	Based on Median and with adjusted df	2,796	1	56,722	0,100
	Based on trimmed mean	2,842	1	57	0,097



Gambar 1. Perbandingan Hasil Deskripsi Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Terlihat bahwa nilai rata-rata skor kreativitas pada kelas eksperimen adalah 71,03 dengan nilai minimum dan maksimum secara berturut-turut 50 dan 88, serta standar deviasi dan variansi dengan nilai 11,322, dan 128,177.

Tabel 5. Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor	Eksperimen	0,102	30	0,200*	0,972	30	0,595
	Kontrol	0,086	29	0,200*	0,958	29	0,296

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

Sesuai dengan Tabel 5, terlihat bahwa nilai signifikansi pada *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* pada kelas eksperimen dan kontrol berturut-turut adalah 0,200; 0,595; 0,200; dan 0,296. Nilai ini berada di atas signifikansi α 0,05. Jadi data kreativitas siswa baik pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Tabel 6. Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Skor	Based on Mean	2,884	1	57	0,095
	Based on Median	2,796	1	57	0,100
	Based on Median and with adjusted df	2,796	1	56,722	0,100
	Based on trimmed mean	2,842	1	57	0,097

Sumber: Output SPSS Analisis Penelitian

Berdasarkan Tabel 5.11, dapat dicermati bahwa signifikansi pada *Based on Mean* menunjukkan nilai 0,095. Nilai ini lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dimaknai bahwa data kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kontrol merupakan data yang bersifat homogen. Hasil uji normalitas dan homogenitas yang sudah memenuhi persyaratan ini selanjutnya dilaksanakan uji-t untuk menguji perbedaan capaian kreativitas siswa baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut disajikan tabel hasil uji-t tersebut.

Tabel 7. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Skor	Equal variances assumed	2,884	0,095	2,133	57	0,037	5,666	2,656	0,348	10,983
	Equal variances not assumed			2,125	53,357	0,038	5,666	2,666	0,319	11,012

Sumber: Output SPSS Analisis Penelitian

Berdasarkan Tabel 5.12, terlihat bahwa nilai $t_{hitung} = 2,133$ sedangkan nilai t_{tabel} untuk derajat kebebasan 57 dan pada signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 2,000. Ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Jadi, kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan penggunaan *project based teaching module* lebih tinggi daripada kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Pembahasan Hasil Penelitian

Modul Pengajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Teaching Module*) adalah pendekatan pembelajaran yang fokus pada penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks proyek nyata. Ini adalah metode yang digunakan dalam pendidikan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih praktis, kontekstual, dan berorientasi pada hasil. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut terkait dengan Modul Pengajaran Berbasis Proyek:

1. Fokus pada Pembelajaran Aktif: Modul ini mendukung pembelajaran aktif, di mana siswa aktif terlibat dalam proyek-proyek yang memiliki tujuan dan hasil yang jelas. Mereka belajar sambil melakukan, bukan hanya mendengarkan kuliah atau membaca buku teks.
2. Proyek-Proyek Berorientasi Pada Konteks: Proyek-proyek yang diajarkan dalam modul ini harus relevan dengan materi pelajaran dan kehidupan nyata. Ini memungkinkan siswa untuk melihat hubungan antara apa yang mereka pelajari di dalam kelas dengan situasi dunia nyata.
3. Pengembangan Keterampilan Kritis: Modul pengajaran berbasis proyek bertujuan untuk mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kepemimpinan. Siswa harus belajar bagaimana mengatasi tantangan proyek dan mengevaluasi hasil mereka.
4. Pembelajaran Kolaboratif: Siswa sering bekerja dalam kelompok atau tim dalam proyek-proyek ini. Ini mengajarkan mereka keterampilan berkolaborasi, berbagi ide, dan berkontribusi dalam lingkungan kerja kelompok.
5. Pembelajaran Interdisipliner: Modul ini dapat memungkinkan integrasi berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh, proyek yang melibatkan pembuatan model ekosistem dapat mencakup biologi, kimia, dan ilmu lingkungan. Ini membantu siswa melihat keterkaitan antar mata pelajaran.
6. Evaluasi Berbasis Kinerja: Evaluasi dalam modul ini biasanya lebih berorientasi pada kinerja dan hasil proyek daripada pada tes atau ujian tertulis. Siswa dinilai berdasarkan bagaimana mereka merencanakan, melaksanakan, dan mempresentasikan proyek mereka.
7. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis dan Problem Solving: Pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Mereka harus mengidentifikasi masalah, merancang solusi, dan mengatasi hambatan selama pelaksanaan proyek.
8. Pengembangan Kreativitas: Modul ini juga mempromosikan kreativitas siswa. Mereka diberikan kebebasan untuk memikirkan cara yang inovatif dalam menyelesaikan proyek, yang dapat meningkatkan kemampuan kreatif mereka.
9. Pengalaman Belajar yang Signifikan: Pembelajaran berbasis proyek sering dikaitkan dengan pengalaman belajar yang lebih signifikan dan berkesan. Siswa dapat melihat hasil konkret dari usaha mereka, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Modul Pengajaran Berbasis Proyek adalah pendekatan yang sangat efektif untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam, keterampilan praktis, dan pemecahan masalah dalam siswa. Ini juga membantu siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan dunia nyata dengan lebih baik, karena mereka telah memiliki pengalaman praktis dalam menerapkan pengetahuan mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilaksanakan dapat disimpulkan. Pertama, *project based teaching module* dalam pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner memiliki efektifitas yang sangat baik sehingga dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran. Ini dibuktikan dengan rata-rata skor kreativitas pada kelas eksperimen adalah 76,70 dengan nilai minimum dan maksimum secara berturut-turut 57 dan 93. Kedua, *project based teaching module* yang dihasilkan pada penelitian ini sangat praktis untuk digunakan dalam memfasilitasi proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner. Hasil uji normalitas dan homogenitas yang sudah memenuhi persyaratan ini selanjutnya dilaksanakan uji-t untuk menguji perbedaan capaian kreativitas siswa baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ini dibuktikan dengan rata-rata skor praktikalitas oleh guru dan siswa berturut-turut adalah 4,38 dan 4,57 dengan

kualifikasi sangat baik. Sesuai dengan hasil tersebut, dapat diajukan beberapa saran dalam penelitian ini. Adapun saran tersebut, yaitu: (i) pihak sekolah sebagai lembaga pendidikan diharapkan melaksanakan proses pembelajaran yang berorientasi pada merdeka belajar dan mengintegrasikan kearifan lokal salah satunya *ethno-project based teaching module*; (ii) pihak kampus sebagai mitra dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan diharapkan menjadi pionir dalam melaksanakan inovasi pembelajaran; dan (iii) peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan bentuk implementasi *ethno-project based teaching module* untuk memperoleh dampak instruksional yang lebih spesifik dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, S. (2013, 14-16 November) *The Counseling Model through Cognitive Restructuring Techniques to Improve Self-Efficacy of Underachiever Students*. Proseding Seminar internasional konseling ABKIN. Bali.
- Adams, R. J. (1973). Building a foundation for evaluation of instruction in higher education and continuing education (Doctoral dissertation). Retrieved from <http://www.ohiolink.edu/etd>.
- Author, A. A., Author, B. B., & Author, C. C. (year). Title of chapter or entry. In A. A. Editor & B. B. Editor (Eds.), Title of book (pp. xxx-xxx). Retrieved from <http://xxxxx>
- Barak, M., & Yuan, S. (2021). A cultural perspective to project-based learning and the cultivation of innovative thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 39(September 2020), 100766. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100766>
- Basilotta Gómez-Pablos, V., Martín del Pozo, M., & García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2017). Project-based learning (PBL) through the incorporation of digital technologies: An evaluation based on the experience of serving teachers. *Computers in Human Behavior*, 68, 501. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.056>
- Brown, K. W., & Ryan, R. M. (2003). The benefits of being present: Mindfulness and its role in psychological well-being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84(4), 822-848.
- Bohlin, K. (2005). Teaching character education through literature: Awakening the moral imagination in secondary classrooms. London: Routledge.
- Creswell, John W. (2008). *Educational Research Planning, Conducting, and Evaluating Quatitative and Qualitative Research*. Edisi 3. Penerjemah: Ahmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gilbert, P., & Choden. (2015). *Mindful compassion: Using the power of mindfulness and compassion to transform our lives*. London: Robinson
- Kepmendikbudristekdikti. (2022). Pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. *Menpendikbudristek*, 1-112.
- Kukuh. (2008). Obsesi pendidikan gratis di Semarang. *Suara Merdeka*. Semarang 5 Maret. Hlm. 4.
- Linklater, A. (2014). Towards a sociology of compassion in world politics. In M. Ure & M. Frost (Eds.), *The politics of compassion* (pp. 65-81). London: Routledge.
- McNiel, D. S. (2006). Meaning through narrative: A personal narrative discussing growing up with an alcoholic mother (Master's thesis). Available from ProQuest Dissertations and Theses database. (UMI No. 1434728).
- Neff, K. D. & Lamb, L.V. (2009). Self-compassion. In S. J. Lopez (Ed.), *The encyclopedia of positive psychology* (pp. 864-867). Blackwell Publishing.
- Podsakoff, N. P., Whiting, S. W., Podsakoff, P. M., & Mishra, P. (2011). Effects of organizational citizenship behaviors on selection decisions in employment interviews. *Journal of Applied Psychology*, 96, 310-326. <http://dx.doi.org/10.1037/a0020948>.
- Psychology. (tanpa tanggal). dalam *Wikipedia*. Diperoleh May 17, 2011, dari <http://en.wikipedia.org/wiki/Psychology>.