

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang dikombinasikan dengan media *Quizizz* untuk meningkatkan kreativitas, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas XI Kuliner 1 SMK Wira Harapan pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Latar belakang masalah penelitian ini adalah rendahnya partisipasi siswa, kurangnya kreativitas, dan hasil belajar yang belum memuaskan. Kondisi ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan praktis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian ini adalah 41 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan meliputi kuesioner, tes praktik, dan dokumentasi telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada ketiga variabel utama setelah model ini diterapkan. Skor rata-rata kreativitas siswa meningkat dari 70,34 menjadi 85,29, keaktifan dari 68,24 menjadi 83,61, dan hasil belajar dari 72,68 menjadi 84,51. Nilai signifikansi dari uji *paired sample t-test* kreativitas adalah $0,000 < 0,05$, keaktifan $0,000 < 0,05$, dan hasil belajar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah intervensi. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dibantu *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Inovasi ini dapat menjadi strategi alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan relevan dengan Kurikulum Merdeka di sekolah kejuruan.

Kata Kunci: *Project Based Learning* (PjBL), *Quizizz*, kreativitas, keaktifan, hasil belajar, kewirausahaan.

ABSTRACT

This study analyzes the effectiveness of applying the Project-Based Learning (PjBL) model combined with Quizizz media to improve creativity, activity, and learning outcomes of students in Culinary Class XI 1 at SMK Wira Harapan in the Creative Projects and Entrepreneurship subject. The background of this research problem is low student participation, lack of creativity, and unsatisfactory learning outcomes. This condition is caused by a learning process that is still teacher-centered so that students are not actively involved in developing knowledge and practical skills. This study uses a quantitative approach with a one-group pretest-posttest experimental design. The subjects of this study were 41 students selected using purposive sampling. The instruments used included questionnaires, practical tests, and documentation that had been tested for validity and reliability. The data were analyzed using descriptive statistics and a paired sample t-test. The results showed a significant increase in the three main variables after this model was implemented. The average creativity score of students increased from 70.34 to 85.29, activity from 68.24 to 83.61, and learning outcomes from 72.68 to 84.51. The significance values of the paired sample t-test for creativity were $0.000 < 0.05$, for activity $0.000 < 0.05$, and for learning outcomes $0.000 < 0.05$, indicating significant differences between the results before and after the intervention. Thus, it can be concluded that the application of the Project Based Learning (PjBL) model assisted by Quizizz is proven to be effective in increasing students' creativity, activity, and learning outcomes. This innovation can be an alternative strategy to create a fun, collaborative, and relevant learning atmosphere with the Merdeka Curriculum in vocational schools.

Keywords: *Project-Based Learning (PjBL), Quizizz, creativity, engagement, learning outcomes, entrepreneurship.*