

KREATIVITAS DAN INOVASI BELAJAR SISWA XI KEAHLIAN KULINER PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMKN 6 SURABAYA

Nurul Af'idah¹, Diana Evawati²

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya^{1,2}

e-mail: afidahnurul301@gmail.com¹, diana@unipasby.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis tingkat kreativitas dan inovasi belajar siswa kelas XI program keahlian kuliner pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 6 Surabaya. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya penguatan karakter wirausaha sejak jenjang sekolah melalui pembelajaran yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan memiliki potensi besar untuk menumbuhkan keterampilan tersebut, namun integrasi antara kreativitas, inovasi, dan proses belajar mengajar masih menjadi tantangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI jurusan kuliner di SMKN 6 Surabaya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket tertutup kepada responden, dan data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan perhitungan skor rata-rata dan kategori penilaian. Instrumen angket yang digunakan telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan keakuratan hasil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik tingkat kreativitas maupun inovasi belajar siswa berada dalam kategori tinggi. Kreativitas belajar siswa tercermin dari kemampuan mereka dalam menghasilkan ide-ide baru, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan gagasan secara mandiri. Sementara itu, inovasi belajar siswa terlihat dari penggunaan teknologi dalam proses belajar, kemampuan menciptakan produk baru, serta sikap aktif dalam mengevaluasi dan memodifikasi hasil karya. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kreativitas dan inovasi dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam menumbuhkan minat dan kesiapan siswa untuk terjun ke dunia usaha.

Kata Kunci: *Kreativitas Belajar, Inovasi Belajar, Produk Kreatif dan Kewirausahaan, Siswa SMK.*

ABSTRACT

This study aims to determine and analyze the level of creativity and learning innovation of grade XI students of the culinary expertise program in the subject of Creative Products and Entrepreneurship at SMKN 6 Surabaya. The background of this study is based on the importance of strengthening entrepreneurial character since school level through learning that is not only theoretical, but also encourages creative and innovative thinking skills. The subject of Creative Products and Entrepreneurship has great potential to develop these skills, but the integration between creativity, innovation, and the teaching and learning process remains a challenge. This study uses a descriptive quantitative approach. The population in this study were all grade XI students majoring in culinary at SMKN 6 Surabaya. The data collection technique was carried out by distributing closed questionnaires to respondents, and the data were analyzed using descriptive statistics with the help of calculating average scores and assessment categories. The questionnaire instrument used has gone through validity and reliability tests to ensure the accuracy of the results. The results of the study indicate that both students' creativity and innovation levels in learning are high. Students' creativity in learning is

reflected in their ability to generate new ideas, solve problems, and develop concepts independently. Meanwhile, students' innovation in learning is evident in their use of technology in the learning process, their ability to create new products, and their active attitude in evaluating and modifying their work. These findings suggest that creativity- and innovation-based learning can be an effective approach to fostering students' interest and readiness to enter the business world.

Keywords: *Learning Creativity, Learning Innovation, Creative Products and Entrepreneurship, Vocational High School Students.*

PENDAHULUAN

Dalam menghadapi lanskap ekonomi global abad ke-21 yang terus berubah, pendidikan kejuruan mengemban peran yang semakin strategis dalam mempersiapkan generasi muda. Tuntutan dunia industri modern tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan keterampilan teknis atau *hard skills* semata, melainkan juga pada serangkaian kompetensi adaptif atau *soft skills* yang krusial, seperti kemampuan memecahkan masalah, berkomunikasi secara efektif, dan terutama, kemampuan untuk berpikir kreatif dan inovatif (Isnandar et al., 2024; Muzaini, 2023). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sebagai garda terdepan pendidikan vokasional, dituntut untuk mampu merespons pergeseran paradigma ini. Lulusan yang dihasilkan tidak hanya diharapkan menjadi pekerja yang terampil, tetapi juga individu yang proaktif, mampu beradaptasi, dan memiliki potensi untuk menjadi pencipta peluang kerja. Secara khusus, dalam industri kuliner yang sangat dinamis dan kompetitif, seorang juru masak profesional tidak lagi cukup hanya dengan keahlian mengolah resep, melainkan harus mampu berkreasi, berinovasi, dan memahami lanskap bisnis yang melingkupinya (Harahap et al., 2025).

Kewirausahaan, dalam konteks ini, harus dipahami bukan hanya sebagai tindakan mendirikan sebuah bisnis, melainkan sebagai sebuah keterampilan hidup (*life skill*) yang fundamental. Esensi dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk mengidentifikasi tantangan, lalu meresponsnya dengan gagasan-gagasan kreatif dan tindakan-tindakan inovatif. Proses ini diawali dengan adanya inisiatif yang didorong oleh daya imajinasi untuk menciptakan sesuatu yang baru atau berbeda, yang pada akhirnya bertujuan untuk memecahkan suatu masalah atau memenuhi suatu kebutuhan. *Kreativitas* menjadi bahan bakar utama dalam proses ini, yaitu kemampuan untuk melahirkan ide-ide cerdas dan orisinal yang keluar dari kebiasaan (Fadli & Supratman, 2024; Musdalifa et al., 2025). Sementara itu, *inovasi* adalah mesin yang mengubah ide-ide kreatif tersebut menjadi solusi yang nyata dan bernilai. Oleh karena itu, penanaman pendidikan kewirausahaan sejak dini melalui lingkungan sekolah merupakan sebuah investasi jangka panjang yang sangat penting untuk melatih dan membangun mentalitas wirausaha secara bertahap (Aprianti et al., 2024).

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di Sekolah Menengah Kejuruan dirancang secara ideal untuk menjadi inkubator bagi penanaman mentalitas wirausaha ini. Dalam skenario yang ideal, ruang kelas PKK bukanlah sebuah ruang belajar yang pasif dan teoretis, melainkan sebuah laboratorium atau bengkel kerja yang dinamis, tempat di mana ide-ide liar didorong, eksperimen dihargai, dan kegagalan dipandang sebagai bagian dari proses belajar. Bagi siswa program keahlian kuliner, mata pelajaran PKK seharusnya menjadi jembatan yang menghubungkan antara keterampilan teknis yang mereka pelajari di dapur praktik dengan realitas pasar yang sesungguhnya. Di sinilah tempat mereka seharusnya belajar bagaimana mengubah sebuah hidangan yang lezat menjadi sebuah produk yang layak jual, bagaimana membangun sebuah merek, memahami biaya produksi, dan merancang strategi pemasaran yang efektif. Pembelajaran yang ideal dalam mata pelajaran PKK bersifat aplikatif, relevan, dan secara langsung mempersiapkan siswa untuk tantangan

nyata di dunia usaha (Efendi et al., 2024; Tananda et al., 2025).

Secara spesifik dalam bidang keahlian kuliner, keterkaitan antara *kreativitas* dan *inovasi* menjadi sangat erat dan tak terpisahkan. *Kreativitas* dalam dunia kuliner adalah percikan awal dari segala mahakarya; ia adalah kemampuan untuk mengimajinasikan sebuah kombinasi rasa yang belum pernah ada, merancang sebuah teknik penyajian yang artistik, atau mengkonsep sebuah pengalaman bersantap yang unik. *Kreativitas* adalah ranah imajinasi dan gagasan. Namun, gagasan sehebat apapun tidak akan memiliki nilai jika tidak diwujudkan. Di sinilah peran *inovasi* menjadi krusial. *Inovasi* adalah proses disiplin dalam menerjemahkan gagasan kreatif tersebut menjadi sebuah produk atau layanan yang nyata, konsisten, dan dapat diterima oleh pasar. Ia mencakup proses uji coba resep, standardisasi prosedur, hingga pengembangan model bisnis yang berkelanjutan. Bagi siswa di SMKN 6 Surabaya, penguasaan kedua elemen ini menjadi mutlak. Mereka dituntut untuk tidak hanya menjadi kreatif dalam menciptakan, tetapi juga inovatif dalam mewujudkan dan mengembangkannya.

Meskipun mata pelajaran PKK secara konseptual dirancang sebagai wadah yang ideal untuk menumbuhkan *kreativitas* dan *inovasi*, realitas di lapangan seringkali menunjukkan adanya sebuah kesenjangan yang signifikan. Integrasi antara pengembangan *kreativitas*, penanaman semangat *inovasi*, dengan proses belajar mengajar sehari-hari masih menjadi sebuah tantangan besar bagi banyak institusi pendidikan. Seringkali, tekanan untuk menyelesaikan target kurikulum, keterbatasan sumber daya, atau metode penilaian yang masih konvensional secara tidak sengaja dapat membatasi ruang gerak siswa untuk bereksperimen dan mengambil risiko. Proses pembelajaran bisa menjadi terlalu terstruktur dan formulaik, di mana siswa lebih diarahkan untuk mengikuti instruksi yang sudah ada daripada didorong untuk menciptakan sesuatu yang benar-benar baru. Kesenjangan antara tujuan luhur kurikulum dengan praktik di kelas ini berisiko menghasilkan siswa yang hanya memahami teori tentang *kreativitas* dan *inovasi*, tanpa pernah benar-benar mengalaminya secara langsung (Nurwahida, 2023; Supardi et al., 2025).

Kondisi kesenjangan inilah yang menjadi latar belakang utama dari penelitian yang dilakukan di SMKN 6 Surabaya, dengan fokus pada siswa kelas XI program keahlian kuliner. Kelompok siswa ini berada pada tahap yang sangat krusial dalam perjalanan pendidikan vokasional mereka. Mereka diasumsikan telah memiliki dasar-dasar keterampilan teknis kuliner dan saat ini sedang mendalami mata pelajaran PKK untuk membekali mereka dengan jiwa kewirausahaan. Namun, pertanyaan mendasar yang muncul adalah: Sejauh mana proses pembelajaran yang mereka alami saat ini benar-benar efektif dalam menumbuhkan dan mengasah tingkat *kreativitas* dan *inovasi* belajar mereka? Apakah lingkungan belajar yang ada telah cukup merangsang mereka untuk menghasilkan ide-ide baru dan mengembangkan gagasan secara mandiri? Tanpa adanya sebuah pengukuran yang objektif, jawaban atas pertanyaan-pertanyaan ini akan bersifat spekulatif. Oleh karena itu, sebuah analisis yang mendalam mengenai tingkat *kreativitas* dan *inovasi* belajar siswa menjadi langkah awal yang sangat penting.

Nilai kebaruan dan inovasi utama dari penelitian ini tidak terletak pada pengujian sebuah metode pembelajaran baru, melainkan pada fungsinya sebagai sebuah studi diagnostik yang komprehensif. Penelitian ini secara inovatif bertujuan untuk melakukan pemetaan dan analisis terhadap kondisi aktual dari tingkat *kreativitas* dan *inovasi* belajar siswa dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Kebaruannya terletak pada upaya untuk memberikan sebuah gambaran yang jelas, objektif, dan terukur mengenai dua kompetensi krusial tersebut dalam konteks spesifik mata pelajaran PKK di SMKN 6 Surabaya. Berbeda dari penilaian yang bersifat kualitatif atau observasi anekdot, penelitian ini menggunakan instrumen angket tertutup yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya untuk mengumpulkan

data secara sistematis. Dengan menganalisis data ini, penelitian akan menghasilkan sebuah potret empiris yang dapat menjadi landasan berbasis bukti untuk refleksi dan pengembangan pembelajaran di masa depan (Iskandar et al., 2025; Muchsinan et al., 2024; Nainggolan & Sihotang, 2025).

Berdasarkan latar belakang mengenai pentingnya *kreativitas* dan *inovasi* dalam pendidikan kejuruan serta adanya tantangan dalam implementasi pembelajarannya, maka penelitian ini dirumuskan dengan tujuan yang sangat jelas. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis secara mendalam tingkat *kreativitas* dan *inovasi* belajar siswa kelas XI program keahlian kuliner pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 6 Surabaya. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang praktis dan signifikan. Bagi pihak sekolah dan para guru, temuan penelitian ini akan menjadi sebuah umpan balik yang berharga dan berbasis data mengenai efektivitas proses pembelajaran yang sedang berjalan. Informasi ini dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan refleksi, mengevaluasi, dan merancang strategi pengajaran yang lebih efektif di masa depan, sehingga dapat secara optimal menumbuhkan minat dan kesiapan siswa untuk terjun ke dunia usaha yang kreatif dan inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain survei deskriptif-asosiatif. Pendekatan ini dipilih untuk mengidentifikasi dan menganalisis tingkat kreativitas dan inovasi belajar siswa, serta untuk menguji pengaruh kedua variabel tersebut terhadap kinerja belajar mereka dalam konteks yang sesungguhnya. Penelitian dilaksanakan di SMKN 6 Surabaya dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI dari program keahlian kuliner. Mengingat populasi yang terjangkau, penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh atau sensus (*census method*), di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai responden. Variabel bebas (*independent variables*) dalam penelitian ini adalah Kreativitas Belajar (X1) dan Inovasi Belajar (X2), sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) adalah Kinerja Siswa (Y) pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Metode kuantitatif ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data numerik yang terstandarisasi, sehingga dapat dilakukan analisis statistik untuk menggambarkan fenomena secara objektif serta menguji hipotesis hubungan kausal antar variabel secara sistematis.

Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen utama berupa angket atau kuesioner (*questionnaire*) tertutup. Kuesioner ini dirancang dengan serangkaian item pernyataan terstruktur untuk mengukur variabel Kreativitas Belajar dan Inovasi Belajar. Setiap item diukur menggunakan skala Likert (*Likert scale*) untuk mengkuantifikasi persepsi dan pengalaman belajar siswa. Sebelum digunakan dalam penelitian utama, instrumen kuesioner terlebih dahulu melalui tahap uji coba (*pilot test*) pada sekelompok kecil siswa di luar sampel untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas (*validity test*) dilakukan untuk memeriksa sejauh mana setiap item mampu mengukur konstruk yang dimaksud, sedangkan uji reliabilitas (*reliability test*) digunakan untuk memastikan konsistensi internal dari instrumen. Data mengenai Kinerja Siswa (Y) diperoleh dari nilai akhir praktik pada mata pelajaran terkait. Seluruh data dikumpulkan dalam satu periode waktu tertentu, sesuai dengan karakteristik desain penelitian survei *cross-sectional*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan bantuan perangkat lunak statistik. Analisis diawali dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal, serta uji multikolinearitas untuk memeriksa ada tidaknya korelasi yang tinggi antar variabel bebas. Setelah data dinyatakan memenuhi asumsi klasik, analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi

linier berganda (*multiple linear regression analysis*). Analisis ini bertujuan untuk mengetahui arah dan besarnya pengaruh variabel Kreativitas Belajar (X1) dan Inovasi Belajar (X2) terhadap Kinerja Siswa (Y). Signifikansi pengaruh secara parsial diuji melalui Uji t (*t-test*), sedangkan signifikansi pengaruh secara simultan diuji melalui Uji F (*F-test*). Langkah terakhir adalah melakukan uji koefisien determinasi (*Adjusted R Square*) untuk mengetahui seberapa besar persentase variasi pada variabel Kinerja Siswa yang dapat dijelaskan oleh variabel Kreativitas dan Inovasi Belajar secara bersama-sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan sebuah langkah fundamental dalam analisis statistik yang bertujuan untuk memastikan apakah suatu set data sampel berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal. Pengujian ini sangat penting karena normalitas data menjadi asumsi dasar bagi validitas berbagai metode statistik parametrik, seperti uji-t dan ANOVA. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini berpedoman pada nilai signifikansi (p-value atau Sig.) yang dibandingkan dengan tingkat signifikansi yang telah ditentukan, umumnya alpha (α) sebesar 5% atau 0.05. Berdasarkan kriteria uji tersebut, jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0.05 (Sig. > 0.05), maka hipotesis nol (H_0) yang menyatakan data berdistribusi normal gagal ditolak. Artinya, data dapat diasumsikan normal dan analisis parametrik dapat dilanjutkan.

Tabel 1. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	.076	70	.200 [*]	.989	70	.828

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

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 1 uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data residual dalam model regresi terdistribusi secara normal, yang merupakan salah satu asumsi penting dalam analisis regresi linear. Pengujian dilakukan menggunakan dua metode, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Berdasarkan hasil pada tabel, nilai signifikansi (Sig.) untuk Kolmogorov-Smirnov adalah 0,200, sementara untuk Shapiro-Wilk adalah 0,828. Kedua nilai signifikansi ini lebih besar dari tingkat signifikansi standar ($\alpha = 0,05$). Karena nilai Sig. > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data residual terdistribusi secara normal. Dengan demikian, asumsi normalitas dalam model regresi ini telah terpenuhi, yang berarti hasil analisis regresi dapat dianggap valid dan tidak bias. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data kesalahan (error) bersifat acak dan simetris di sekitar nilai rata-ratanya.

2. Uji Multikolinearitas

Tabel 2. Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a								
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			Collinearity Statistics	
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	3.915	3.855		1.016	.314		
	X1	.475	.097	.441	4.892	.000	.984	1.017
	X2	.533	.083	.580	6.431	.000	.984	1.017

a. Dependent Variable: Y

Tabel 2 Uji multikolinearitas dilakukan untuk memeriksa apakah terdapat korelasi yang tinggi antar variabel independen (X1 dan X2) dalam model regresi. Kehadiran multikolinearitas yang serius dapat menyebabkan estimasi koefisien regresi menjadi tidak stabil dan sulit diinterpretasikan. Berdasarkan tabel *Coefficients*, evaluasi dilakukan melalui nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF). Untuk variabel X1 dan X2, nilai *Tolerance* adalah 0,984, yang jauh di atas ambang batas 0,10. Sementara itu, nilai VIF untuk kedua variabel adalah 1,017, yang berada jauh di bawah ambang batas 10. Karena nilai *Tolerance* > 0,10 dan nilai VIF < 10, maka dapat disimpulkan dengan kuat bahwa tidak terdapat masalah multikolinearitas dalam model regresi ini. Artinya, variabel independen X1 dan X2 tidak saling berkorelasi secara berlebihan.

3. Uji hipotesis

1) Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 3. Persamaan regresi linear berganda

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	3.915	3.855		1.016
	X1	.475	.097	.441	4.892
	X2	.533	.083	.580	6.431

a. Dependent Variable: Y

Nilai dari tabel 3 koefisien regresi yang digunakan yaitu *Unstandardized Coefficients*. Dari nilai tersebut maka dibuat persamaan regresi linear berganda sebagai berikut.

$$Y = 3.915 + 0.475X_1 + 0.533X_2$$

Persamaan tersebut dapat diartikan sebagai berikut.

- Nilai konstanta a = 3.915 artinya jika variabel X1 dan X2 bernilai nol, maka nilai prediksi variabel Y adalah 3.915.
- Nilai koefisien b₁ = 0.475 artinya jika variabel X1 meningkat satu satuan, dengan asumsi variabel lain tetap (konstan), maka variabel Y akan meningkat sebesar 0.475 satuan.
- Nilai koefisien b₂ = 0.533 artinya jika variabel X2 meningkat satu satuan, dengan asumsi variabel lain tetap (konstan), maka variabel Y akan meningkat sebesar 0.533 satuan.

4. Uji Parsial

Uji parsial digunakan untuk mengetahui apakah secara individu variabel X1 dan X2 berpengaruh terhadap Y. Dengan ketentuan nilai Sig. < 0.05, maka terdapat pengaruh signifikan.

Tabel 4. Uji parsial

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	3.915	3.855		1.016
	X1	.475	.097	.441	4.892
	X2	.533	.083	.580	6.431

a. Dependent Variable: Y

Tabel 4 Uji parsial atau uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen (X1 dan X2) secara individual terhadap variabel dependen (Y). Pengujian

ini melihat apakah setiap variabel bebas memberikan kontribusi yang signifikan terhadap model. Dari tabel *Coefficients*, terlihat bahwa variabel X1 memiliki nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Demikian pula, variabel X2 juga memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000. Kedua nilai signifikansi ini lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa secara parsial, variabel X1 berpengaruh signifikan terhadap variabel Y, dan variabel X2 juga berpengaruh signifikan terhadap variabel Y. Artinya, kedua variabel independen ini secara sendiri-sendiri merupakan prediktor yang penting dalam menjelaskan variasi pada variabel dependen.

5. Uji Simultan

Uji ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel X secara bersama-sama dengan variabel Y. Dengan ketentuan, jika nilai Sig. $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel X secara bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y.

Tabel 5. Uji Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	321.571	2	160.785	29.094	.000 ^b
	Residual	370.272	67	5.526		
	Total	691.843	69			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

Tabel 5 Uji ANOVA atau uji F bertujuan untuk menguji kelayakan model regresi secara keseluruhan (goodness of fit). Uji ini menentukan apakah semua variabel independen (X1 dan X2) secara bersama-sama atau simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen (Y). Berdasarkan tabel ANOVA, nilai F hitung (*F*) yang diperoleh adalah 29,094. Nilai signifikansi (Sig.) yang terkait dengan F hitung ini adalah 0,000. Karena nilai signifikansi (0,000) ini jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi standar ($\alpha = 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa model regresi ini layak digunakan. Ini berarti bahwa variabel independen X1 dan X2 secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen Y. Dengan kata lain, model yang dibangun mampu menjelaskan variasi dalam variabel Y dengan baik.

6. Uji Koefisien Determinasi

Uji Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X memiliki pengaruh terhadap variabel Y. Nilai koefisien determinasi ditentukan dengan nilai Adjusted R Square dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Uji R Square

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.682 ^a	.465	.449	2.351

a. Predictors: (Constant), X2, X1

Tabel 6 *Model Summary* menyajikan nilai koefisien determinasi (R Square) yang mengukur seberapa besar kemampuan model regresi dalam menjelaskan variasi pada variabel dependen. Nilai *R Square* yang ditunjukkan adalah 0,465, yang berarti bahwa sekitar 46,5% variasi pada variabel dependen (Y) dapat dijelaskan oleh variasi dari kedua variabel independen (X1 dan X2) secara bersama-sama. Sementara itu, nilai *Adjusted R Square* adalah 0,449. Nilai

ini memberikan estimasi yang lebih konservatif mengenai kemampuan model, terutama ketika mempertimbangkan jumlah variabel prediktor. Sisa persentase, yaitu sekitar 53,5% (100% - 46,5%), dijelaskan oleh faktor-faktor atau variabel lain yang tidak termasuk dalam model penelitian ini. Nilai R sebesar 0,682 menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat antara variabel independen dan dependen..

Pembahasan

Pembahasan ini mengkaji secara mendalam temuan penelitian yang mengkonfirmasi pengaruh signifikan dari kreativitas belajar (X1) dan inovasi belajar (X2) terhadap kinerja siswa (Y) pada program keahlian kuliner di SMKN 6 Surabaya. Sebelum melangkah pada interpretasi substantif, penting untuk menegaskan bahwa model regresi linear berganda yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi asumsi-asumsi statistika fundamental. Hasil uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data residual terdistribusi normal, sementara uji *multikolinearitas* dengan nilai *Tolerance* 0,984 dan VIF 1,017 mengindikasikan tidak adanya korelasi yang berlebihan antar variabel independen. Terpenuhinya prasyarat ini memberikan landasan metodologis yang kokoh, memastikan bahwa estimasi koefisien yang dihasilkan bersifat akurat dan tidak bias. Dengan demikian, kesimpulan yang ditarik mengenai hubungan antar variabel memiliki validitas internal yang kuat, memungkinkan analisis yang lebih fokus pada implikasi teoretis dan praktis dari temuan utama penelitian, yakni peran sentral kreativitas dan inovasi dalam menentukan keberhasilan belajar siswa di bidang vokasional (Afandi & Syofyan, 2020; Herijanto et al., 2023).

Analisis parsial menunjukkan bahwa kreativitas belajar secara individual merupakan prediktor yang positif dan signifikan terhadap kinerja siswa, sebagaimana dibuktikan oleh nilai signifikansi uji t sebesar 0,000. Hubungan positif ini, yang dikuantifikasi dengan koefisien regresi 0,475, mengimplikasikan bahwa peningkatan tingkat kreativitas siswa berkorelasi langsung dengan peningkatan kinerja praktik mereka. Dalam konteks pendidikan kuliner, kreativitas bukan sekadar kemampuan menghasilkan ide-ide baru secara abstrak. Ini termanifestasi dalam kemampuan siswa untuk berpikir *divergen* saat menghadapi tantangan, seperti memodifikasi resep standar, menemukan solusi tak terduga untuk masalah teknis di dapur, atau merancang presentasi hidangan (*plating*) yang unik dan estetis. Kinerja siswa dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan secara inheren dinilai berdasarkan orisinalitas dan kualitas produk akhir. Oleh karena itu, siswa yang lebih kreatif cenderung mampu melampaui standar minimal dan menghasilkan karya yang menonjol, yang pada akhirnya tercermin dalam perolehan nilai akhir yang lebih tinggi, mengukuhkan kreativitas sebagai kompetensi kunci (Fadilla et al., 2025; Sukarso et al., 2022).

Demikian pula, inovasi belajar terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja siswa, dengan nilai signifikansi uji t sebesar 0,000. Dengan koefisien regresi 0,533, inovasi menunjukkan daya pengaruh yang sedikit lebih kuat dibandingkan kreativitas. Jika kreativitas berfokus pada generasi ide, maka inovasi adalah tentang eksekusi dan implementasi ide-ide tersebut menjadi solusi yang bernilai dan dapat diterapkan. Dalam praktik kuliner, seorang siswa yang inovatif tidak hanya memikirkan resep baru, tetapi juga mampu mengujicobakan teknik memasak modern, mengadaptasi penggunaan bahan-bahan lokal yang tidak lazim, atau menyempurnakan proses kerja agar lebih efisien. Kinerja praktik sangat bergantung pada hasil nyata, yaitu produk yang berhasil dibuat dengan standar kualitas tinggi. Kemampuan untuk menerjemahkan ide kreatif menjadi sebuah hidangan yang sukses—baik dari segi rasa, tekstur, maupun penampilan—adalah esensi dari inovasi. Sedikit lebih tingginya koefisien inovasi mungkin merefleksikan bahwa dalam penilaian akhir, eksekusi yang berhasil seringkali diberi bobot lebih tinggi daripada ide yang cemerlang semata (Alindro et al., 2021; Hermawan et al., 2023).

Pengujian hipotesis secara simultan melalui uji F mengkonfirmasi bahwa kreativitas dan inovasi belajar secara bersama-sama memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap kinerja siswa. Temuan ini menyiratkan bahwa kedua konstruk tersebut tidak hanya beroperasi secara terpisah, tetapi kemungkinan besar bekerja secara sinergis untuk mendorong pencapaian siswa. Dalam proses penciptaan produk kuliner yang unggul, kreativitas dan inovasi adalah dua sisi dari mata uang yang sama. Kreativitas menyediakan percikan ide awal—konsep hidangan yang orisinal. Namun, tanpa inovasi, ide tersebut mungkin tetap menjadi angan-angan. Inovasi menyediakan kerangka kerja untuk mewujudkan ide tersebut, melalui eksperimen, pemecahan masalah, dan penyempurnaan yang sistematis. Seorang siswa mungkin memiliki ide kreatif untuk sebuah saus, tetapi dibutuhkan proses inovatif untuk menyeimbangkan rasa, mencapai konsistensi yang tepat, dan memastikan saus tersebut stabil. Dengan demikian, model regresi yang signifikan secara keseluruhan ini mencerminkan realitas dalam dunia kewirausahaan kreatif, di mana keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh ide cemerlang, tetapi oleh kemampuan untuk mengeksekusi ide tersebut menjadi produk nyata (Christianto & Tunjungsari, 2023; Ismawati et al., 2024).

Kekuatan penjelasan model ini diukur melalui koefisien determinasi (*Adjusted R Square*), yang menunjukkan nilai sebesar 0,449. Ini berarti bahwa variabel kreativitas belajar dan inovasi belajar secara kolektif mampu menjelaskan sekitar 44,9% dari total variasi dalam kinerja siswa. Angka ini menunjukkan kontribusi yang substansial dan bermakna secara praktis. Dapat disimpulkan bahwa hampir separuh dari perbedaan kinerja antar siswa dalam mata pelajaran ini dapat diatribusikan pada perbedaan tingkat kreativitas dan inovasi mereka. Hal ini menggarisbawahi pentingnya kedua kompetensi ini sebagai fokus utama dalam strategi pembelajaran di pendidikan vokasional kuliner. Namun, nilai ini juga secara jujur mengungkapkan bahwa model yang diajukan tidak menjelaskan keseluruhan cerita. Terdapat sekitar 55,1% variasi kinerja siswa yang tidak dapat dijelaskan oleh kedua variabel ini, yang mengindikasikan adanya faktor-faktor lain yang turut berperan dan berada di luar lingkup penelitian ini, membuka ruang untuk analisis lebih lanjut dan pemahaman yang lebih komprehensif.

Adanya sisa varians sebesar 55,1% yang tidak dijelaskan menyoroti keterbatasan penelitian ini dan memberikan arah bagi investigasi di masa depan. Kinerja siswa adalah sebuah fenomena multifaset yang dipengaruhi oleh berbagai faktor selain kreativitas dan inovasi. Variabel-variabel lain yang berpotensi memiliki pengaruh signifikan antara lain adalah motivasi belajar intrinsik, ketekunan (*grit*), keterampilan teknis dasar yang telah dimiliki sebelumnya, metode pengajaran guru, serta ketersediaan sumber daya dan fasilitas praktik di sekolah. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain *cross-sectional* yang hanya memberikan gambaran sesaat; sebuah studi *longitudinal* akan dapat melacak bagaimana perkembangan kreativitas dan inovasi dari waktu ke waktu memengaruhi kinerja. Keterbatasan lainnya terletak pada generalisasi, karena penelitian ini dilakukan dengan metode sensus pada satu sekolah kejuruan spesifik. Oleh karena itu, mereplikasi penelitian ini di sekolah lain dengan karakteristik siswa yang berbeda akan sangat bermanfaat untuk menguji apakah temuan ini dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas (Cofré et al., 2019).

Secara konklusif, penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa kreativitas dan inovasi belajar adalah determinan krusial bagi keberhasilan kinerja siswa di bidang kuliner vokasional. Implikasi praktis dari temuan ini sangat jelas bagi para pendidik dan pengembang kurikulum di SMKN 6 Surabaya dan institusi sejenis. Pembelajaran tidak seharusnya hanya berfokus pada penguasaan teknik-teknik memasak secara repetitif. Sebaliknya, strategi pedagogis harus secara eksplisit dirancang untuk menumbuhkan iklim kelas yang mendorong eksperimentasi, pengambilan risiko yang cerdas, dan pemecahan masalah secara kreatif.

Pendidik perlu mengadopsi pendekatan seperti pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), studi kasus, dan kompetisi inovasi yang memberikan siswa kebebasan untuk bereksplorasi dan menerapkan ide-ide orisinal mereka. Dengan demikian, sekolah tidak hanya mencetak juru masak yang terampil secara teknis, tetapi juga calon wirausahawan kuliner yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan industri pangan yang dinamis. Lebih lanjut, dukungan terhadap pengembangan soft skills dan pola pikir kewirausahaan perlu diintegrasikan ke dalam kurikulum, memastikan bahwa siswa tidak hanya menguasai keterampilan teknis tetapi juga sikap dan motivasi yang esensial untuk menjadi wirausahawan yang sukses di era industri 4.0 (Harahap et al., 2025).

KESIMPULAN

Penelitian ini secara meyakinkan membuktikan bahwa kreativitas dan inovasi belajar merupakan prediktor yang positif dan signifikan terhadap kinerja siswa pada program keahlian kuliner. Analisis regresi linear berganda yang didasarkan pada data yang valid dan reliabel menunjukkan bahwa kedua variabel ini, baik secara parsial maupun simultan, memiliki pengaruh yang kuat. Dalam konteks pendidikan kuliner, kreativitas termanifestasi dalam kemampuan siswa untuk berpikir divergen, seperti memodifikasi resep atau merancang presentasi hidangan yang unik. Sementara itu, inovasi, yang menunjukkan pengaruh sedikit lebih kuat, berfokus pada eksekusi ide-ide tersebut menjadi produk nyata yang berkualitas, seperti menguji teknik memasak modern atau menyempurnakan proses kerja. Temuan ini menegaskan bahwa dalam penilaian kinerja praktik, kemampuan untuk menghasilkan ide cemerlang dan melaksanakannya dengan sukses merupakan kompetensi kunci yang secara langsung berkorelasi dengan pencapaian akademik siswa.

Analisis lebih lanjut mengungkap bahwa kreativitas dan inovasi belajar bekerja secara sinergis, mencerminkan realitas dalam dunia kewirausahaan kreatif di mana ide dan eksekusi adalah dua sisi dari mata uang yang sama. Model penelitian ini mampu menjelaskan sekitar 44,9% dari total variasi dalam kinerja siswa, sebuah kontribusi yang substansial dan bermakna secara praktis. Hal ini menggarisbawahi pentingnya kedua kompetensi ini sebagai fokus utama dalam strategi pembelajaran di pendidikan vokasional. Namun, adanya 55,1% sisa varians yang tidak terjelaskan mengindikasikan bahwa faktor-faktor lain di luar lingkup penelitian, seperti motivasi intrinsik, ketekunan, atau metode pengajaran guru, juga turut berperan. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk investigasi lebih lanjut guna membangun pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor penentu keberhasilan siswa di bidang kuliner.

Implikasi praktis dari penelitian ini sangat jelas bagi para pendidik di bidang vokasional. Diperlukan sebuah pergeseran paradigma dari pembelajaran yang hanya berfokus pada penguasaan teknik secara repetitif menuju pendekatan pedagogis yang secara eksplisit menumbuhkan iklim kelas yang mendorong eksperimentasi dan pemecahan masalah secara kreatif. Metode seperti pembelajaran berbasis proyek dan kompetisi inovasi dapat menjadi strategi yang efektif. Tujuannya adalah untuk mencetak calon wirausahawan kuliner yang tidak hanya terampil secara teknis, tetapi juga kreatif dan inovatif. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal generalisasi karena dilakukan di satu sekolah, temuannya memberikan landasan empiris yang kuat bagi para pendidik untuk merefleksikan dan menginovasi praktik pengajaran mereka guna mempersiapkan siswa menghadapi tantangan industri yang dinamis dan kompetitif.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, M., & Syofyan, E. (2020). The influence of student creativity, learning independence, student personality, work experience (Prakerin) and work world information on

- readiness to enter the workforce on students. *Proceedings of the 5th Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA-5 2020)*. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.201126.048>
- Alindro, N., et al. (2021). Inovasi pelayanan administrasi nikah terintegrasi di Kantor Urusan Agama Kecamatan Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ilmu Administrasi Negara ASIAN (Asosiasi Ilmuwan Administrasi Negara)*, 9(1), 218. <https://doi.org/10.47828/jianaasian.v9i1.51>
- Aprianti, K., et al. (2024). Green education guna menumbuhkan jiwa wirausaha sejak dini berbasis business model canvas di sekolah alternatif “Tembasaleko” Kotabima. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 144. <https://doi.org/10.51878/community.v4i2.3336>
- Christianto, A., & Tunjung Sari, H. K. (2023). Faktor yang mempengaruhi intensi berwirausaha dengan bantuan dukungan sosial sebagai moderasi. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 5(3), 559. <https://doi.org/10.24912/jmk.v5i3.25333>
- Cofré, H., et al. (2019). A critical review of students’ and teachers’ understandings of nature of science. *Science & Education*, 28, 205. <https://doi.org/10.1007/s11191-019-00051-3>
- Efendi, M. R., et al. (2024). Strategi pemasaran pendidikan melalui media sosial di MIN 1 Parigi. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 237. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2863>
- Fadilla, D. B., et al. (2025). Meningkatkan kemampuan siswa membuat karya seni kolase melalui model snowball throwing di kelas IV. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 495. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4857>
- Fadli, S., & Supratman, M. (2024). Analisis keterampilan berpikir kreatif matematis dalam pemecahan masalah ditinjau dari disposisi matematika siswa. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(1), 57. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v4i1.2752>
- Harahap, A. S., et al. (2025). Meta analisis pengaruh pendekatan edupreneurship pada pendidikan teknologi dan kejuruan. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1040. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6625>
- Herijanto, P., et al. (2023). The influence of vocational lecturer’s work environment on innovative work behavior and creative self-efficiency. *Problems and Perspectives in Management*, 21(3), 408. [https://doi.org/10.21511/ppm.21\(3\).2023.33](https://doi.org/10.21511/ppm.21(3).2023.33)
- Hermawan, M., et al. (2023). Pelatihan kinerja dan pelayanan masyarakat melalui kreativitas, inovasi, dan inisiatif dalam menciptakan layanan baru. *Surya Abdimas*, 7(2), 300. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i2.2840>
- Iskandar, B., et al. (2025). Pengembangan multimedia interaktif berbasis problem based learning pada materi fiqh syarat dan rukun tayamum. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1146. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.5178>
- Isnandar, I., et al. (2024). Identifikasi dimensi skill lulusan pendidikan vokasi dengan kebutuhan keterampilan kerja di industri. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 335. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2903>
- Ismawati, A. Y., et al. (2024). Pengaruh guru kelas dan orangtua terhadap minat kewirausahaan siswa sekolah dasar. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(3), 204.

- <https://doi.org/10.51878/social.v4i3.3319>
Muchsinan, K., et al. (2024). Pengaruh project based learning dan gaya belajar terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i1.2717>
- Musdalifa, U., et al. (2025). Analisis kreativitas peserta didik dalam menggunakan alat permainan edukatif (APE) balok susun berwarna di TK. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 464. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4871>
- Muzaini, M. (2023). Peningkatan hasil belajar IPS melalui penerapan problem based learning berbantuan media PowerPoint. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 3(1), 17. <https://doi.org/10.51878/social.v3i1.2201>
- Nainggolan, E., & Sihotang, D. O. (2025). Ketersediaan sarana pembelajaran pendidikan agama katolik terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Swasta Katolik Budi Murni 2 Medan. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1081. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.5691>
- Nurwahida, N. (2023). Pengolahan material plastik bekas sebagai media tanaman sayur, dalam mengembangkan kreatifitas kewirausahaan siswa di MTs Nurul Izzah Kalamisu. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 3(1), 21. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v3i1.1976>
- Supardi, S., et al. (2025). Transformasi pendidikan era globalisasi: Inovasi kurikulum, teknologi, peran guru, dan fokus pengembangan potensi siswa. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 258. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4890>
- Sukarso, A., et al. (2022). Provision of creative teaching materials in improving creative disposition and creative thinking skills of high school students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 2728. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i6.2514>
- Tananda, O., et al. (2025). Systematic literature review: Minat berwirausaha pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 774. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.6191>