
PENGARUH KREATIVITAS MOTIVASI DAN INOVASI PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN *TEACHING FACTORY* PADA SMK NEGERI 1 TALIWANG

Hery Suyandi¹, Umar², Fahlia³

Universitas Teknolgi Sumbawa¹²³

*Corresponding Author : heryzona@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui adakah pengaruh kreativitas peserta didik terhadap pembelajaran *teaching factory*. 2) Mengetahui adakah pengaruh Motivasi peserta didik terhadap pembelajaran *teaching factory*. 3) Mengetahui adakah Pengaruh Inovasi peserta didik terhadap pembelajaran *teaching factory* pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Taliwang.

Penelitian ini menggunakan metode dekskriftif kuantitatif. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Taliwang pada kelas XI program studi Teknik Komputer dan Informatika dengan jumlah sampel sebanyak 51 siswa. Teknik pengumpulan data dengan memberi kuesioner pada responden. Dalam membuktikan dan menganalisis hal tersebut, maka digunakan uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik, uji regresi linier berganda serta uji f (simultan) dan uji t (parsial).

Hasil penelitian kecenderungan variabel kreativitas yaitu responden dalam kategori tinggi (60,8%), 20 responden dalam kategori sedang (33,3%), dan tidak ada responden dalam kategori rendah. Untuk variabel didapat bahwa 40 responden dengan kategori tinggi (80,4%), 11 responden kategori sedang (19,6%), dan tidak ada yang masuk dalam kategori rendah dan kecenderungan variabel Inovasi membuktikan terdapat 33 responden dalam kategori tinggi (64,8%), 17 responden dalam kategori sedang (33,3%), dan 1 responden dalam kategori rendah (1,9%) dari jumlah total 51 responden.

Kata kunci: *teaching factory*, kreativitas, motivasi dan Inovasi

Abstract

This study aimed at: 1) Finding out whether there is an effect of student creativity on teaching factory learning. 2) Knowing whether there is an effect of student motivation on teaching factory learning. 3) Knowing whether there is an effect of student innovation on teaching factory learning at the Vocational High School (SMK) 1 Taliwang.

This study used a quantitative descriptive method. The research was conducted at SMK Negeri 1 Taliwang in class XI of the Computer and Informatics Engineering study program with a total sample of 51 students. Data collection techniques conducted by giving questionnaires to respondents. In proving and analyzing the data used validity and reliability tests, classical assumption test, multiple linear regression test, f test (simultaneous) and t test (partial).

The results of the research on the tendency of the creativity variable are respondents in the high category (60.8%), 20 respondents in the medium category (33.3%), and no respondents in the low category. For the variables, it was found that 40 respondents were in the high category (80.4%), 11 respondents were in the medium category (19.6%), and none were in the low category, and the tendency of the Innovation variable proved that there were 33 respondents in the high category (64.8%), 17 respondents in the medium category (33.3%), and 1 respondent in the low category (1.9%) of the total number of 51 respondents.

Keywords : *teaching factory*, Creativity, Motivation and Innovation

A. PENDAHULUAN

Kondisi Sekolah Menengah Kejuruan saat ini mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah, khususnya masalah retensi lulusan dalam dunia kerja, biasanya sejalan dengan teknik peningkatan kompetensi siswa, terutama dalam menghadapi era globalisasi. dengan persaingan yang semakin sengit dalam dunia mekanik. Informasi yang disampaikan Kantor Badan Statistik Pusat (2022) terlihat bahwa pada Februari 2022 jumlah angkatan kerja sebanyak 144,01 juta orang, meningkat 4,20 juta orang dibandingkan tahun lalu, maka Tingkat Partisipan Tenaga Kerja (TPAK) meningkat sebesar 0,98 persen. . Penduduk yang bekerja sebanyak 135,61 juta orang, meningkat 4,55 juta orang dari Februari 2021. Wilayah kerja yang mengalami kenaikan tarif terbesar adalah divisi agribisnis, jagawana dan perikanan (0,37 persen poin). Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Februari 2022 sebesar 5,83 persen, turun 0,43 tingkat fokus dibandingkan Februari 2021. (bps.go.id, 2022).

Pelaksanaan *teaching factory* di SMK Negeri 1 Taliwang untuk pertama kali diterapkan pada kompetensi keahlian Multimedia dengan mengembangkan produk perdana yaitu sablon kaos yang di jadikan judul mata pelajaran bagi kelas *teaching factory* seiring dengan berkembangnya sablon kemudian ditambah dengan produk lain yaitu Press mug, ID card, Souvenir dan produk lainnya yang sudah dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Dengan berkembangnya hasil produksi ini maka pada tahun 2018 kompetensi Multimedia ini mendapatkan bantuan pemerintah melalui program pengembangan *teaching factory* sehingga saat ini memiliki ruang khusus dengan nama *teaching factory*.

Mengacu pada tujuan strategi tersebut maka sekolah menengah kejuruan (SMK) perlu melakukan sinkronisasi atau standar pembelajaran dengan standar industri tentunya dengan

melakukan kerja sama terutama dalam standar pengembangan kompetensi sesuai dengan kebutuhan industri, selain itu dapat meningkatkan penguatan kelembagaan dan peningkatan kapasitas pelaksanaan sertifikasi profesi yang nantinya dapat mempermudah peserta didik mengenal dunia usaha dengan standar kemampuan yang harus dimiliki. Untuk mendorong upaya strategi ini langkah yang harus diambil oleh satuan pendidikan adalah dengan membentuk unit baru yang dapat mengelolah kegiatan tersebut dalam hal ini *teaching factory*.

Penerapan *teaching factory* di SMK Negeri 1 taliwang mampu meningkatkan kreatifitas peserta didik hal ini dapat dilihat dari keterlibatan mereka dalam mengerjakan produk yang dipesan melalui unit produksi SMK Negeri 1 taliwang, sekaligus meningkatkan kemampuan dan kompetensi peserta didik dikarenakan *teaching factory* ini merekayasa suasana tempat belajar seolah olah sedang berada dalam perusahaan sehingga memberikan susasana peserta didik benar-benar sedang bekerja dengan menggunakan SOP yang ada diperusahaan.

Inovasi peserta didik dapat dilihat dari jenis produk yang dikembangkan dari satu jenis produk berkembang menjadi beberapa jenis produk yang sudah teruji melalui banyaknya minat masyarakat untuk menggunakan produk hasil peserta didik tersebut dalam berbagai kegiatan.

B. LANDASAN TEORI

Teaching factory adalah mengemas sebuah kegiatan pembelajaran dalam konsep industri, sehingga dapat peserta didik merasa bahwa keberadaan seolah olah sedang berada nyata pada sebuah industri. pembelajaran ini senantiasa mengadopsi system dan target kerja dari sebuah perusahaan terkesan bahwa segala bentuk tindakan dan aturan mengacu pada aturan dunia kerja. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Menurut Edi, Suharno, dan Widiastut (2017) tujuan praktek industri yaitu (1) mendapat pengalaman bekerja di lini produksi (2) memahami sikap dan disiplin kerja melalui praktek kerja industri (3) mendapatkan kompetensi kejuruan dengan standar kompetensi dunia industri. Sehingga sering dikatakan bahwa Pembelajaran teaching factory adalah belajar menggunakan standar industri. Tentunya melalui sinkronisasi antar sekolah dan industri dengan tujuan untuk mencapai kompetensi sesuai dengan pangsa pasar tentunya dengan hasil praktek yang diciptakan memiliki nilai ekonomi sehingga memiliki nilai jual dalam masyarakat. Kusuma (2017:13) menjelaskan Teaching factory adalah sebuah pendekatan pembelajaran dengan menggunakan produk dan jasa sebagai tolak ukur keberhasilan dalam meningkatkan kompetensi peserta didik dengan pengalaman industri yang relevan.

Kreatifitas motivasi dan inovasi merupakan salah satu indikator keberhasilan dari pelaksanaan teaching factory. Menurut Antoni, H maksum dan IY Basi (2018.) Kreativitas adalah kompetensi berfikir peserta didik dalam proses pembelajaran dan belajar. Ditambahkan Mahmudi, (2008) komponen – komponen kreativitas yang telah disebutkan oleh Guilford yaitu dengan menambahkan faktor Manfaat (useful) sebuah produk atau karya meskipun dikatakan baru jika tidak memiliki manfaat bagi lingkungan sekitar atau orang lain maka karya/produk tersebut tidak bermakna sehingga karya/produk masuk dalam kategori tidak kreatif.

Menurut Haq (2018) Motivasi dapat berupa perubahan vitalitas dalam diri seseorang dengan munculnya sentimen dan respon untuk mencapai tujuan. Perubahan energi pada diri individu berupa tindakan nyata berupa gerakan fisik. Dalam persiapan pembelajaran, inspirasi sangat penting. Karena seseorang yang tidak memiliki inspirasi dalam belajar tidak akan dapat melaksanakan latihan-latihan belajar. Ini bisa menjadi tanda bahwa sesuatu yang

dilakukan tidak sesuai dengan keinginannya.

C. METODE

Untuk mendapatkan Informasi, data , jenis data yang tepat dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Irwanto (2021) bahwa kuantitatif adalah menemukan makna dalam suatu keajaiban untuk dipertimbangkan. peneliti menggunakan beberapa strategi, yaitu Teknik Angket.

Teknik angket dapat berupa informasi yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau dilakukan oleh siswa yang perlu diteliti atau responden yang kemudian diberikan kembali kepada peneliti (survey). Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti adalah pertanyaan pilihan ganda dengan informasi yang hampir menunjukkan demonstrasi pembelajaran pabrik yang mendidik dan dampaknya terhadap imajinasi, inspirasi, dan kemajuan.

Berisi bagaimana data dikumpulkan, sumber data dan cara analisis data. Hasil kuesioner dihitung menggunakan model skala Likert dengan lima alternatif jawaban. Pilihan jawabannya terdiri dari sangat setuju (SS) setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Pertanyaan/ pernyataan positif dalam kuesioner perhitungan skor dimulai dari 5 ke 1 sehingga SS=4, S=3, TS= 2, STS=1. Sementara, untuk pertanyaan/ pernyataan negatif adalah sebaliknya sehingga menjadi SS=1, S=4, TT=3, TS=4 dan STS=5 (Maryuliana, et al., 2016). Sebelum kuesioner disebar ke lapangan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas.

Tabel Skor Modifikasi Skala Likert

Pertanyaan Positif		Pertanyaan Negatif	
Jawaban	Skor	Jawaban	Skor
SS	4	SS	1
S	3	S	2
TS	2	TS	3
STS	1	STS	4

Pengujian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier ganda. Hal ini maksudkan agar hasil

yang didapatkan tidak menyimpang dari kesimpulan yang semestinya. Metode menunjuk pada cara dalam mana penelitian dirancang dan prosedur – prosedur melalui aman data dianalisis. Silalahi (2018) Hasil pengolahan data tersebut digunakan untuk menunjukkan masalah yang telah dirumuskan. Dalam penitian ini peneliti menggunakan analisis statistik yaitu metode regresi linier berganda dengan menggunakan software SPSS 16.0 versi windows.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

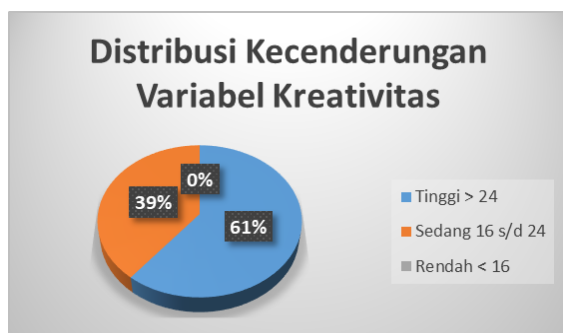
Tingkat Kreativitas (X1) Peserta Didik

Tabel Distribusi Kecenderungan Variabel Kreativitas

Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
Tinggi	> 24	31	60,8 %
Sedang	16 s/d 24	20	39,2%
Rendah	< 16	0	0%
Jumlah		51	100 %

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa dari 51 responden terdapat 31 responden dalam kategori tinggi (60,8%), 20 responden dalam kategori sedang (39,2%), dan tidak ada responden dalam kategori rendah. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penilaian responden terhadap variabel kreativitas adalah tinggi. Berdasarkan hal tersebut dapat digambarkan dengan diagram lingkaran sebagai berikut:



Gambar 4. Pie Chart Distribusi Kecenderungan Variabel Kreativitas

Tabel Distribusi Kecenderungan Variabel Motivasi

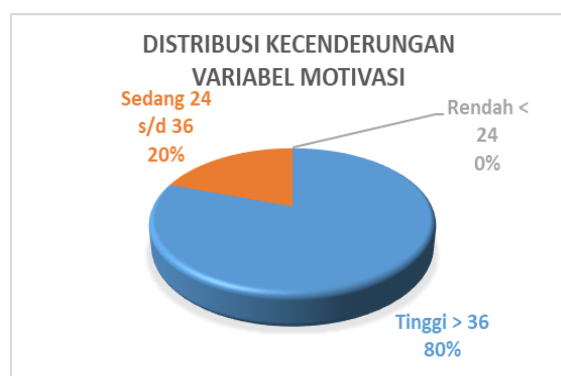
Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
Tinggi	> 36	41	80,4 %
Sedang	24 s/d 36	10	19,6 %
Rendah	< 24	0	0%
Jumlah		51	100 %

Sumber : Data Primer yang diolah

Tingkat Motivasi (X2) Peserta Didik

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 51 responden terdapat 40 responden dengan kategori tinggi (80,4%), 11 responden kategori sedang (19,6%), dan tidak ada yang masuk dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penilaian responden terhadap Motivasi adalah Tinggi. Berdasarkan hal tersebut dapat digambarkan dengan diagram lingkaran sebagai berikut::

Gambar 4.6. Pie Chart Distribusi Kecenderungan Variabel Motivasi



Tingkat Inovasi (X3) Peserta Didik

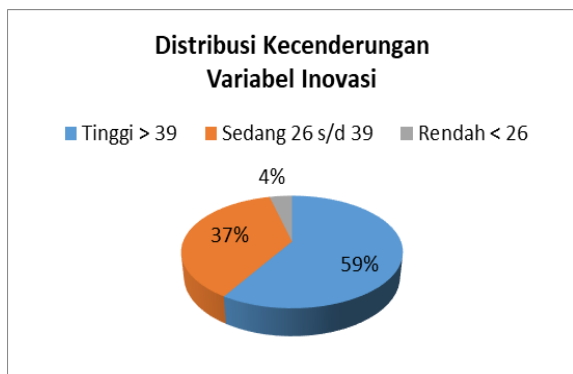
Tabel Distribusi Kecenderungan Variabel Pelajaran Inovasi

Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
Tinggi	> 39	33	64,7 %

Sedang	26 s/d 39	17	33,3 %
Rendah	< 26	1	1,9%
Jumlah		51	100 %

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel 4.13 diatas, terlihat bahwa dari 51 responden terdapat 33 responden dalam kategori tinggi (64,8%), 17 responden dalam kategori sedang (33,3%), dan 1 responden dalam kategori rendah (1,9)%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penilaian responden terhadap variabel Inovasi adalah adalah tinggi. Berdasarkan hal tersebut dapat digambarkan dengan diagram lingkaran sebagai berikut:



Gambar 4.8. Pie Chart Distribusi Kecenderungan Variabel Inovasi

factory (Y) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t-hitung sebesar $7,507 > t$ tabel $2,0555$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh variabel kreativitas terhadap variabel teaching factory.

Pengujian Hipotesa Motivasi X2 (H2)

Diketahui nilai sig. untuk variabel motivasi (X2) terhadap variabel teaching factory (Y) adalah sebesar $0,626 > 0,05$ dan nilai t hitung $-,494 < t$ tabel $2,0555$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 ditolak yang berarti tidak ada pengaruh variabel motivasi pada variabel teaching factory.

Pengujian Hipotesa Inovasi X3 (H3)

Diketahui nilai sig. untuk variabel inovasi (X3) terhadap variabel teaching factory (Y) adalah $0,025 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,373 > t$ tabel $2,0555$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 ditolak yang berarti tidak ada pengaruh variabel inovasi terhadap variabel teaching factory.

Pengaruh Kreativitas(X1) Peserta Didik terhadap Pembelajaran Teaching factory(Y)

Hasil pengujian menggunakan teknik uji linieritas, dengan adanya hubungan antara variabel kreativitas dengan model pembelajaran teaching factory sebesar $0,00 < 0,05$ dan nilai t hitung $7,507 > t$ tabel

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	10,408	10,389		1,002	,326
	Kreativitas (X1)	1,036	,138	,796	7,507	,000
	Motivasi (X2)	-,082	,166	-,052	-,494	,626
	Inovasi (X3)	,265	,112	,229	2,373	,025

a. Dependent Variable: TeFa (Y)

Pengujian Hipotesa kreativitas X1 (H1)

Diketahui nilai sig. untuk pengaruh variabel kreativitas (X1) terhadap teaching

$2,0555$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap model pembelajaran teaching factory. Karena memang dalam kegiatan pembelajaran

teaching factory peserta didik harus memiliki kreativitas yang tinggi guna menghasilkan produk – produk yang berkualitas. Hal ini dapat di lihat dari data yang didapatkan pada tabel kecenderungan variabel kreativitas yaitu responden dalam kategori tinggi (60,8%), 20 responden dalam kategori sedang (33,3%), dan tidak ada responden dalam kategori rendah.

Pengaruh Motivasi(X2) Peserta Didik terhadap Pembelajaran Teaching factory(Y)

Pengujian selanjutnya adalah hubungan antara motivasi dan model pembelajaran teaching factory sebesar $0,626 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar $-,494 > t$ tabel 2,0555 bahwa pengaruh motivasi terhadap model pembelajaran teaching factory tidak dapat memberikan pengaruh terhadap pelaksanaan model pembelajaran teaching factory. Dari hasil data yang didapat bahwa 40 responden dengan kategori tinggi (80,4%), 11 responden kategori sedang (19,6%), dan tidak ada yang masuk dalam kategori rendah. Mayoritas peserta didik yang masuk kelas teaching factory memiliki tingkat motivasi yang tinggi secara signifikan. Hal ini disebabkan oleh nuansa pembelajaran yang dikemas berbeda dari biasanya sehingga peserta didik merasa mereka mendapat pengalaman seolah – oleh sedang berada dalam situasi bekerja.

Pengaruh Inovasi(X3) Peserta Didik terhadap Pembelajaran Teaching factory(Y)

Demikian juga dengan pengaruh inovasi terhadap model pembelajaran teaching factory adalah $0,025 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,373 > t$ tabel 2,0555, pada prinsipnya dalam mengembangkan sebuah produk tentunya peserta didik dituntut melakukan terobosan – terobosan baru guna menghindari kejenuhan konsumen. Teaching factory bisa berkembang jika jenis produk yang dihasilkan semakin diminati dan manfaatnya bisa dirasakan oleh masyarakat sekitar. sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh inovasi

terhadap model pembelajaran teaching factory sangat signifikan dan kuat. Pada tabel kecenderungan variabel Inovasi membuktikan terdapat 33 responden dalam kategori tinggi (64,8%), 17 responden dalam kategori sedang (33,3%), dan 1 responden dalam kategori rendah (1,9)% dari jumlah total 51 responden.

D. PENUTUP

Tingkat kreativitas peserta didik kelas XI Teknik Komputer dan Informatika mencapai 60,8 %. Yang artinya pengaruh kreativitas terhadap model pembelajaran teaching factory memiliki pengaruh cukup signifikan terhadap pelaksanaan pembelajaran teaching factory.

Tingkat motivasi peserta didik kelas XI Teknik Komputer dan Informatika memiliki pengaruh yang signifikan dan kuat terhadap pelaksanaan pembelajaran teaching factory yaitu terdapat 33 responden dalam kategori tinggi (64,8%), 17 responden dalam kategori sedang (33,3%), dan 1 responden dalam kategori rendah (1,9)% dari jumlah total 51 responden.

Kemampuan Inovasi membuktikan terdapat 33 responden dalam kategori tinggi (64,8%), 17 responden dalam kategori sedang (33,3%), dan 1 responden dalam kategori rendah (1,9)% dari jumlah total 51 responden. Artinya pembelajaran teaching factory memiliki hubungan yang kuat dengan kemampuan inovasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Amirullah. 2015. “Populasi dan Sampel (Pemahaman, Jenis Dan Teknik).” *Wood Science and Technology* 16(4):293–303.
- Bandung, BPS Kota. 2022. “Berita Resmi Statistik.” *Bps.Go.Id*.
- Lucky Herawa. 2016. *Uji Normalitas Data Kesehatan Menggunakan SPSS*.
- Edi, Sarwo, Suharno Suharno dan Indah Widiastuti. 2017. “Pengembangan Standar Pelaksanaan Praktik Kerja Industri (Prakerin) Siswa Smk Program Keahlian Teknik Pemesinan

- Di Wilayah Surakarta.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan* 10(1):22. doi: 10.20961/jiptek.v10i1.14972.
- Fitri, Ruqoyyah dan Meidita Lissofi Imansari. 2020. “Permainan Karpas Engkle: Aktivitas Motorik Untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2):1186–98. doi: 10.31004/obsesi.v5i2.754.
- Haq, Azhar. 2018. “Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi.” *Jurnal Pendidikan Islam Vicratina* 3(1):193–214.
- Irwanto. 2021. “Link and Match Pendidikan Kejuruan Dengan Dunia Usaha Dan Industri Di Indonesia.” 2(2):6.
- Mahmudi, Ali. 2008. “Tinjauan Kreativitas Dalam Pembelajaran Matematika.” *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika* 4(2):37–49.
- Pendidikan, Dirjen. 2020. “Rencana Strategis Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi Tahun 2020-2024.” *Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi* 141.
- Pramudito, Sidikrubadi dan heryanto saputra. 2016. “Panduan Praktikum Kuliah Umum.” Retrieved (https://www.google.co.id/books/editon/Panduan_Praktikum_Kuliah_Umum_Fisika/rbUSEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=tujuan+dari+praktikum&printsec=frontcover).
- Silalahi, Ulber. 2018. “METODOLOGI Analisis Data Dan Intepretasi Hasil Untuk Penelitian Sosial Kuantitatif.” *Journal Manajemen* 341.
- Siswanto, Ibnu. 2015. “Teaching factory . Teaching factory.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Otomotif UMP 23 Mei 2015 TEACHING* 3(20):ISSN: 2338-0284.
- Soedibyo. 2003. “Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003.” *Teknik Bendungan* (1):1–7.
- Sudiyono, Sudi Sion. 2020. “Teaching factory Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Lulusan Di Smk.” *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan* 12(2):159–81. doi: 10.24832/jpkp.v12i2.271.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. “Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, Dan Model Pembelajaran.” *Tersedia: Http://Akhmadsudrajat.Wordpress.Com/2008/09/12/Pengertian-Pendekatan-Strategi-Metode-Tekniktaktik-Dan-Model-Pembelajaran/. [20 Oktober 2008]* (1).
- Suharni, and Purwanti. 2018. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3(1):131–45.
- Surahmadi, Bambang. 2016. “Unnes Science Education Journal Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Berbasis Quipper School Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Viii Smp N 1 Temanggung.” 5(17):1123–27.
- Susilowati, Sajidan, and Murni Ramli. 2017. “Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah Negeri Di Kabupaten Magetan.” *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)* 21(2000):223–31.
- Sutianah, Cucu. 2021. “Peningkatan Kompetensi Kerja Berbasis Integrasi Soft Skills, Hard Skills Dan Entrepreneur Skills Program Keahlian Kuliner Melalui Penerapan Teaching factory SMK.” *Intelektiva : Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 2(08):152–67.