

**MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PBP) CIPTA KARYA
BOGA UNTUK MENUMBUHKAN JIWA KEWIRAUSAHAAN
MAHASISWA
JURUSAN PKK-TATA BOGA FTK UNDIKSHA**

Ni Desak Made Sri Adnyawati
Jrs. PKK-Tata Boga, FTK,Undiksha

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran berbasis proyek cipta karya boga mahasiswa jurusan PKK-Tata Boga FTK Undiksha. Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis proyek cipta karya boga terhadap jiwa kewirausahaan mahasiswa. Secara praktis kajian ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa yang secara tidak langsung termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, mampu mengantarkan mahasiswa untuk aktif, kreatif sehingga mampu menumbuhkan jiwa kewirausahaan mahasiswa secara optimal. Selain itu dapat memberikan manfaat bagi perbaikan kualitas pembelajaran di jurusan PKK, FTK Undiksha. Subyek penelitian adalah mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah cipta karya boga sebanyak 25 orang. Obyek penelitian adalah :(1) model pembelajaran berbasis proyek, (2) jiwa kewirausahaan. Data tentang jiwa kewirausahaan mahasiswa diperoleh melalui metode observasi terhadap kreativitas dalam kegiatan persiapan, proses, dan hasil. Ketiga tahapan tersebut mengacu pada aspek-aspek jiwa kewirausahaan yang meliputi memiliki rasa percaya diri, dapat mengambil resiko, kreatif dan inovatif, disiplin dan kerja keras, berorientasi ke masa depan, memiliki rasa ingin tahu, jujur dan mandiri. Selain melalui observasi selanjutnya data jiwa kewirausahaan juga dikumpulkan menggunakan instrumen berupa angket dengan skala *likert*. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek cipta karya boga dilakukan melalui 6 langkah yaitu (1)Penentuan tema, (2)Mendesain perencanaan proyek, (3)Menyusun jadwal, (4)Aktivitas, (5)Pengujian, (6)Evaluasi pengalaman. Produk karya nyata yang dihasilkan melalui pembelajaran ini adalah hidangan yang menggunakan struktur menu modern yang terdiri dari *appetizer, entr ee,*

maincourse, dan *dessert*. Proses penyelesaian produk karya nyata melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek cipta karya boga dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan yang terkategori sangat baik dengan skor rata-rata 83,6.

Kata Kunci: *Cipta karya boga, Jiwa kewirausahaan, PBP.*

ABSTRACT

This classroom action research aims to determine the application of project-based learning model cipta karya boga students of the PKK-Tata Boga FTK Undiksha. Furthermore, to determine the effect of the implementation of project-based learning model of cipta karya boga to the entrepreneurship of students. Practically, this study is very useful for students who are not directly motivated in following the learning, the student is able to deliver an active, creative so as to foster the entrepreneurship of students optimally. Moreover, it can provide benefits to the improvement of the quality of teaching in the department of the PKK, FTK Undiksha. Subjects were students who programmed courses cipta karya boga of 25 people. Object of research are: (1) project-based learning model, (2) the entrepreneurship. The entrepreneurship of students obtained through observation of creativity in preparatory activities, processes, and outcomes. The third stage refers to aspects of the entrepreneurship that includes having the confidence, can take risks, creative and innovative, discipline and hard work, future-oriented, curious, honest and independent. In addition to the data through further observation entrepreneurship is also collected using a questionnaire instrument with Likert scale. Techniques of data analysis was done descriptively. The results showed that the application of project-based learning model cipta karya boga is done through six steps: (1) Determination of the theme, (2) Designing the project planning, (3) Develop a schedule, (4) Activity, (5) Testing, (6) Evaluation experience. Real work products generated through this study is a dish that uses the structure of a modern menu consisting of an appetizer, entrée, maincourse, and dessert. The process of settlement of the real work products through the implementation of project-based learning model cipta karya boga can foster the entrepreneurship that is categorized very well with an average score of 83.6.

The Key Words: *Cipta karya boga, Entrepreneurship, PBP.*

PENDAHULUAN

Cipta karya boga merupakan mata kuliah produktif yang bertujuan agar mahasiswa mampu merancang, membuat, dan menyajikan hidangan sehingga menghasilkan karya yang bersifat kreatif dan inovatif. Kreativitas mahasiswa yang bersifat inovatif sebagai perwujudan ide, gagasan dalam bentuk karya nyata berupa produk-produk yang variatif original. Orientasi produk karya inovatif mahasiswa adalah untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaannya, karena sesuatu yang original memberikan peluang tinggi untuk pengembangan kewirausahaan atau *entrepreneurship*. Hal ini sesuai dengan pendapat Zimmerer (1996) bahwa kewirausahaan atau *entrepreneur* merupakan suatu proses penerapan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan. Artinya dengan berkreasi pada bidang kuliner/boga menghasilkan sesuatu yang baru diharapkan mampu memberikan nilai tinggi untuk mendapatkan peluang dipasaran.

Proses pembelajaran cipta karya boga ini menekankan pada kebebasan mahasiswa untuk berapresiasi di bidang seni kuliner dari proses perancangan, perwujudan karya nyata, dan evaluasi akhir suatu produk rancangan. Seni kuliner merupakan seni dalam menyiapkan, mengolah, dan menyajikan hidangan. Tahap menyiapkan meliputi persiapan bahan dan alat, mengolah meliputi penggunaan teknik pengolahan, dan tahap menyajikan meliputi hasil yang disesuaikan dengan alat maupun *garnish* sebagai pelengkap dalam penyajian. Oleh sebab itu kurikulum produktif ini memberikan tantangan dalam pembelajaran sehingga hasil dalam bentuk karya nyata bermanfaat bagi masyarakat sesuai dengan kondisi saat ini.

Fenomena masyarakat saat ini adalah adanya masyarakat konsumtif aktif yang notabene akan membuat semakin menurunnya kemandirian dan meningkatnya ketergantungan. Hal tersebut dapat mengakibatkan gaya hidup (*life style*) seseorang kecenderungan pada gaya hidup "gengsi". Seni kuliner sebagai salah satu aspek yang memberi kecenderungan ke hal gaya hidup gengsi sesungguhnya harus direspon positif melalui pembelajaran. Sehingga peran pendidikan nampak sebagai antisipasi dan solusi mempersiapkan mahasiswa yang

mampu melihat peluang dan memanfaatkan peluang tersebut melalui kreativitas seni kuliner.

Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dipandang tepat sebagai satu model untuk pendidikan teknologi kejuruan dalam merespon isu-isu peningkatan kualitas pendidikan dan perubahan-perubahan besar yang terjadi di masyarakat. PBP merupakan model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (central) dari suatu disiplin, melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang mahasiswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya mahasiswa yang bernilai, dan realistik (BIE, 1999). Terkait dengan mata kuliah cipta karya boga sebagai kurikulum produktif maka karya nyata sebagai hasil dari pembelajaran ini adalah perwujudan kreativitas dalam mendesain menu, mewujudkan dalam karya nyata hidangan, kemudian menyajikan atau mengemas hidangan tersebut sehingga siap dikonsumsi ataupun untuk dipasarkan. Kreativitas ini tentunya melihat fenomena di masyarakat terhadap *trend* kuliner. Artinya pembelajaran cipta karya boga ini berorientasi pada upaya menumbuhkan jiwa kewirausahaan.

Menumbuhkan jiwa kewirausahaan merupakan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran bidang teknologi kejuruan (ciptanya karya boga) untuk mempersiapkan peserta didik memasuki dunia usaha dan dunia industri. Kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat, dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses (Suryana, 2003). Inti dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang. Karya dan karsa hanya terdapat pada orang-orang yang berpikir kreatif. Proses kreatif dan inovatif tersebut diawali dengan memunculkan ide-ide dan pemikiran-pemikiran baru untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda.

Kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan cara-cara baru dalam pemecahan masalah dan menemukan peluang (*thinking new thing*). Sedangkan inovasi adalah kemampuan untuk menerapkan kreativitas dalam rangka pemecahan masalah dan menemukan peluang (*doing new thing*). Sesuatu yang baru dan berbeda

tersebut dapat dalam bentuk hasil seperti barang dan jasa, dan bisa dalam bentuk proses seperti ide, metode, dan cara. Sesuatu yang baru dan berbeda yang diciptakan melalui proses berpikir kreatif dan bertindak inovatif merupakan nilai tambah (*value added*) dan merupakan keunggulan yang berharga. Nilai tambah yang berharga adalah sumber peluang bagi wirausaha. Ide kreatif akan muncul apabila wirausaha "*look at old and think something new or different*".

Proses kreatif dan inovatif hanya dilakukan oleh orang-orang yang memiliki jiwa kewirausahaan, yaitu orang yang percaya diri yaitu yakin, optimis, dan penuh komitmen, berinisiatif yaitu energik dan percaya diri, memiliki motif berprestasi yaitu berorientasi hasil dan berwawasan ke depan, memiliki jiwa kepemimpinan yaitu berani tampil berbeda, dan berani mengambil resiko dengan penuh perhitungan artinya suka akan tantangan (Suryana, 2003). Menumbuhkan jiwa kewirausahaan dilakukan melalui proses peminatan terhadap kewirausahaan seni kuliner dalam proses mendesain, membuat, dan menyajikan hidangan. Di dalam proses tersebut akan terukur kemampuan mahasiswa yaitu adanya rasa percaya diri, dapat mengambil resiko, kreatif dan inovatif, disiplin dan kerja keras, berorientasi ke masa depan, memiliki rasa ingin tahu, jujur dan mandiri.

Pembelajaran Berbasis Proyek yang dikenal pula dengan istilah *Project Based Learning* merupakan pendekatan instruksional yang komprehensif untuk melibatkan mahasiswa secara berkesinambungan, kooperatif, dan penyelidikan. Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) berfokus pada konsep dan prinsip inti sebuah disiplin, memfasilitasi mahasiswa untuk berinvestigasi, pemecahan masalah, dan tugas-tugas bermakna lainnya, *students' centered*, dan menghasilkan produk nyata (Santayasa, 2007). Karakteristik PBP terdiri dari 4 komponen yaitu adanya isi, kondisi, aktivitas, dan hasil. Secara operasional komponen-komponen tersebut terdistribusi dalam 6 sintaks (langkah-langkah pembelajaran) PBP yaitu (1)Penentuan tema, (2)Mendesain perencanaan proyek, (3)Menyusun jadwal, (4)Aktivitas, (5)Pengujian, dan (6)Evaluasi pengalaman.

PBP memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi usia dewasa, atau pelatihan tradisional untuk membangun keterampilan

kerja (Gaer, 1998). Dalam PBP, mahasiswa menjadi terdorong lebih aktif dalam belajar, dosen sebagai fasilitator, dosen mengevaluasi produk hasil kinerja mahasiswa meliputi *outcome* yang mampu ditampilkan dari hasil proyek yang dikerjakan. Pembelajaran ini menekankan lingkungan belajar aktif, kerja kelompok (kolaboratif), dan teknik evaluasi otentik (*authentic assessment*).

Berdasarkan uraian tersebut maka kajian ini terfokus pada penerapan model pembelajaran berbasis proyek cipta karya boga untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan mahasiswa jurusan PKK-Tata Boga FTK Undiksha. Jiwa kewirausahaan meliputi rasa percaya diri, dapat mengambil resiko, kreatif dan inovatif, disiplin dan kerja keras, berorientasi ke masa depan, memiliki rasa ingin tahu, jujur dan mandiri. Sejalan dengan itu kajian ini bertujuan untuk mengetahui jiwa kewirausahaan mahasiswa melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek cipta karya boga. Secara praktis kajian ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa yang secara tidak langsung termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, mampu mengantarkan mahasiswa untuk aktif, kreatif sehingga mampu menumbuhkan jiwa kewirausahaan mahasiswa secara optimal. Selain itu dapat memberikan manfaat bagi perbaikan kualitas pembelajaran di jurusan PKK, FTK Undiksha.

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah mahasiswa jurusan PKK yang memprogramkan mata kuliah cipta karya boga sebanyak 25 orang. Obyek penelitian adalah : (1) model pembelajaran berbasis proyek, (2) jiwa kewirausahaan. Rancangan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) melalui pelaksanaan pembelajaran yang dapat digambarkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Sintaks Pembelajaran Berbasis Proyek Cipta Karya Boga

No.	Kegiatan Dosen	Sintaks	Kegiatan Mahasiswa
-----	----------------	---------	--------------------

1.	Menjelaskan tujuan pembelajaran, konsep cipta karya boga dalam struktur menu modern, menentukan tema utama/ payung proyek untuk memotivasi mahasiswa berkreasi dalam kelompok.	Penentuan tema	Diskusi konsep cipta karya boga dalam struktur menu modern yang digunakan dasar untuk mengembangkan kreativitas dalam bentuk desain. Mahasiswa berada dalam kelompok yang ditetapkan. (@4-5 orang)
2.	Membantu mahasiswa mendesain dan mengorganisasikan menu ke dalam struktur menu modern	Mendesain perencanaan proyek	Membuat 2 desain struktur menu modern yang terdiri dari <i>appetizer</i> , <i>entree</i> , <i>maincourse</i> , dan <i>dessert</i> .
3.	Membimbing mahasiswa untuk menyusun timeline, deadline, dan cara-cara baru dalam penyelesaian proyek.	Perencanaan aktivitas/ Menyusun jadwal	Melakukan analisis terhadap desain yang disusun terhadap waktu, kondisi, situasi maupun fasilitas pendukung penyelesaian proyek. Finalisasi 1 desain menu masing-masing kelompok.
4.	Melakukan monitoring terhadap proses pembuatan menu sesuai tema payung dan tema di masing-masing kelompok.	Proses aktivitas	Mahasiswa mewujudkan desain yang telah dirancang dalam bentuk karya nyata yaitu struktur menu modern sesuai tema payung dan tema di masing-masing kelompok.

5.	Melakukan evaluasi refleksi terhadap menu mahasiswa melalui uji panelis.	Pengujian	Menyajikan dihadapan kelas produk karya nyata struktur menu modern untuk masing-masing kelompok kemudian melakukan uji selera.
6.	Memfasilitasi kegiatan presentasi sebagai pertanggungjawaban proyek.	Evaluasi pengalaman	Melaporkan penyelesaian proyek melalui evaluasi refleksi terhadap proses penyelesaian proyek.

Data tentang jiwa kewirausahaan mahasiswa diperoleh melalui observasi terhadap kreativitas dalam kegiatan persiapan, proses, dan hasil. Persiapan dalam bentuk desain/rancangan, proses dalam bentuk praktikum mewujudkan karya nyata, dan hasil dalam bentuk penyajian. Ketiga tahapan tersebut mengacu pada aspek-aspek jiwa kewirausahaan yang meliputi memiliki rasa percaya diri, dapat mengambil resiko, kreatif dan inovatif, disiplin dan kerja keras, berorientasi ke masa depan, memiliki rasa ingin tahu, jujur dan mandiri. Selain melalui observasi/ pengamatan tersebut selanjutnya untuk memperoleh data jiwa kewirausahaan juga didukung oleh instrumen berupa angket dengan skala *likert*. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif mengacu pada table konversi berikut.

Tabel 02. Konversi Skor Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa.

Skor	Kategori
81 – 100	Sangat baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang Baik
1 – 20	Sangat Tidak baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa jurusan PKK-Tata Boga yang memprogram mata kuliah cipta karya boga. Penelitian dilakukan melalui kegiatan 8 tatap muka di kelas dan pertemuan yang tidak terstruktur dalam mendesain menu. Langkah-langkah pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut.

Pertemuan pertama adalah penyampaian tujuan dan lingkup materi pembelajaran cipta karya boga. Konsep cipta karya boga yang berorientasi pada kemampuan mendesain struktur menu modern sesuai tema payung dengan pendekatan kontekstual yang didukung media variatif dalam bentuk gambar, diktat, dan LKM (Lembar Kerja Mahasiswa). LKM yang berfungsi untuk menuangkan ide, gagasan dalam bentuk desain menu. Penyamaan persepsi tentang langkah pembelajaran proyek cipta karya boga yang didukung oleh instrumen lembar observasi dan angket kewirausahaan. Penyampaian tema payung proyek yaitu pemanfaatan bahan lokal dalam struktur menu modern. Selanjutnya pembentukan kelompok yang beranggotakan @ 4-5 orang.

Pertemuan kedua, ketiga, dan keempat adalah memfasilitasi pembelajaran dalam proses mendesain menu. Kegiatan ini secara teknik dilakukan melalui presentasi, diskusi tentang draf desain struktur menu modern sesuai tema di masing-masing kelompok. Analisis terhadap rasionalisasi tema di masing-masing kelompok dan analisis terhadap desain menu yang disesuaikan tema. Kriteria menu variatif dalam sebuah desain menjadi acuan utama baik dari aspek bahan, alat, teknik pengolahan, dan teknik penyajian.

Pertemuan kelima yaitu memfasilitasi pembelajaran melalui pemberian bimbingan dalam kegiatan praktikum untuk mewujudkan karya nyata terhadap 1 desain struktur menu modern yang telah dirancang setiap kelompok. Melakukan pengamatan terhadap kesesuaian desain dengan kenyataan melalui proses praktikum karya nyata. Uji selera dilakukan terhadap hidangan yang disajikan sebagai perwujudan produk akhir nyata.

Pertemuan keenam, melakukan presentasi dan diskusi dalam upaya menyempurnakan karya nyata yang memiliki kelemahan guna

meningkatkan kreativitas dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan mahasiswa.

Pertemuan ketujuh yaitu melaksanakan karya nyata dalam proses finalisasi produk. Uji selera dilakukan guna melihat perbaikan kualitas menu yang dihasilkan dibandingkan dengan uji selera sebelumnya. Pertemuan kedelapan adalah kegiatan evaluasi lanjutan yang dilakukan melalui presentasi untuk hasil dalam bentuk pelaporan secara lisan maupun tulisan sebagai dokumen pembelajaran.

Adanya jiwa kewirausahaan pada mahasiswa dilakukan melalui proses pengamatan terhadap kreativitas mahasiswa dalam membuat desain menu, proses perwujudan karya nyata, dan penyajian karya nyata dalam bentuk hidangan siap saji. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Hasil pengamatan kreativitas diperoleh rata-rata skor sebesar 85,62 berada pada kategori sangat baik. Selanjutnya pengumpulan data dilakukan melalui pemberian angket yang direspon oleh mahasiswa tentang kewirausahaan. Hasil analisis berdasarkan respon angket kewirausahaan diperoleh skor rata-rata sebesar 81,57. Analisis data dilakukan secara deskriptif berupa hasil observasi dan angket sehingga diperoleh rata-rata skor sebesar 83,6. Artinya jiwa kewirausahaan mahasiswa jurusan PKK-Tata Boga melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek cipta karya boga berada pada kategori sangat baik.

PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis proyek cipta karya boga dilakukan melalui 6 langkah yang diterapkan secara operasional dalam pembelajaran selama 8 pertemuan. Kreativitas mahasiswa dalam mendesain, mengolah, dan menyajikan hidangan dinyatakan sangat baik. Hal tersebut merupakan pengaruh dari optimalisasi pembelajaran proyek melalui skenario pembelajaran. Penggunaan perangkat pembelajaran berupa pemahaman terhadap LKM terkait format yang digunakan untuk mendesain menu dan teknis monitoring evaluasi pembelajaran cipta karya boga. Pemberian materi secara teoritik berupa pertanyaan-pertanyaan yang mendasar terkait *trend* seni kuliner merupakan langkah untuk memudahkan mahasiswa dalam menetapkan tema proyek utama atau tema payung dan tema proyek di masing-masing

kelompok. Desain menu masing-masing kelompok menggunakan struktur menu modern yang mendukung tema utama. Struktur menu modern yang terdiri dari *appetizer*, *entrée*, *maincourse*, dan *dessert*. Tema untuk masing-masing hidangan yang dimaksud adalah nama hidangan sesuai fungsi hidangan dalam susunan menu modern.

Melalui presentasi, diskusi tentang desain menu yang disusun dilakukan analisis terhadap keunggulan dan kelemahannya. Misalnya pemberian nama hidangan yang masih monoton atau belum berani berkreasi untuk memformulasi nama hidangan berdasarkan kajian-kajian teoritik desain menu. Susunan menu kurang variatif dari sisi bahan, pengolahan, dan penyajian. Hidangan appetizer dengan *entrée* masih dijumpai monoton dari warna sehingga kurang menarik dari aspek penampilan. Konsistensi hidangan dari masing-masing susunan hidangan nampak kurang variatif karena penggunaan teknik pengolahan yang memberikan efek kurang menarik. Hal ini menunjukkan rasa percaya diri memunculkan sesuatu yang baru masih terdapat keraguan. Sehingga melalui ilustrasi berbagai media gambar, majalah, tabloid dalam pembelajaran maka desain menu yang disusun dapat disempurnakan.

Pada awal perancangan desain menu dirasakan mahasiswa sulit berkreasi namun setelah diberikan komentar positif maupun negative melalui portofolio rancangan diperoleh berbagai perkembangan. Usaha yang dilakukan selain memberikan *feed back* pada lembar portofolio juga optimalisasi pemanfaatan media ajar berupa majalah, tabloid masakan sehingga wawasan mahasiswa dapat berubah atau dapat terinspirasi melalui media ajar tersebut. Proses ini dilakukan secara kolaborasi dengan seluruh mahasiswa dan dosen. Diskusi merupakan strategi atau cara yang baik untuk memadamadankan rancangan menu dari *appetizer* hingga *dessert* sehingga dalam satu susunan hidangan betul-betul bersifat variatif.

Desain menu yang dirancang ditinjau dari unsur kebaruan dalam persiapan bahan dan alat, proses, serta penyajian dinyatakan sudah ada namun ketidaktepatan terjadi dalam penyesuaian terhadap karakteristik bahan maupun hidangan. Salad yang menggunakan bahan nanas dalam pemilihan alat penyajian semula menggunakan salad plate, namun untuk lebih tepat dan nilai kebaruan suatu rancangan dapat ditampilkan

menggunakan alat saji dari buah nanas. Daging nanas diambil sebagai body salad sedangkan kulit nanas berfungsi sebagai wadah/plate maupun hiasan/garnish. Penggunaan bahan dasar kacang yang memiliki keunikan dari warna harus dimunculkan tanpa mengurangi aroma dan rasa hidangan. Penggunaan buah segar sebagai hidangan penutup sebaiknya diblanch dengan sirup gula sehingga rasa dan aroma buah lebih tajam. Penyajian hidangan sudah mampu dikreasikan melalui bahan-bahan alami seperti tempurung kelapa, tomat, maupun pepaya. Penggunaan daun pisang dalam penataan dan penyajian hidangan sudah dilakukan melalui seni melipat daun yang menarik sebagai alas maupun wadah.

Respon sangat baik tentang kewirausahaan diberikan oleh mahasiswa setelah diterapkan model pembelajaran berbasis proyek cipta karya boga. Mahasiswa dapat melakukan pembelajaran sesuai kemampuan mereka di awal yang akhirnya secara bersama-sama mencapai tujuan untuk berkreasi dalam menu. Dosen berupaya memotivasi dan melakukan pengawasan terhadap rancangan menu atau proyek yang dikerjakan oleh mahasiswa sesuai format monitoring evaluasi pembelajaran cipta karya boga. Dengan demikian mahasiswa selalu dapat berkreasi pada ketentuan yang berlaku dan melakukan kerjasama antara teman dengan baik. Kolaborasi dosen dengan mahasiswa juga sangat dirasakan sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar antar mahasiswa dalam kelompok kecil maupun dalam kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek cipta karya boga dilakukan melalui 6 langkah yaitu (1)Penentuan tema, (2)Mendesain perencanaan proyek, (3)Menyusun jadwal, (4)Aktivitas, (5)Pengujian, (6)Evaluasi pengalaman. Produk karya nyata yang dihasilkan melalui pembelajaran ini adalah hidangan yang menggunakan struktur menu modern yang terdiri dari *appetizer*, *entrée*, *maincourse*, dan *dessert*. Proses penyelesaian produk karya nyata melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek cipta karya boga dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan yang terkategori sangat baik dengan skor rata-rata 83,6.

Saran diperuntukkan bagi pengajar mata kuliah produktif lainnya di jurusan PKK-Tata Boga agar kreativitas belajar seni kuliner dapat ditingkatkan melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek. Selain itu disarankan agar penggunaan perangkat bahan ajar divariasikan, baik dalam bentuk bahan ajar elektronik maupun non-elektronik sehingga mampu memberikan inspirasi dalam menuangkan ide-ide kreatif mahasiswa.

REFERENSI

Buck Institute for Education. 1999. Project Based Learning.<http://www.bgsu.edu/organizations/etl/proj.html>.

Gaer, S. 1998. What is Project based learning ?
<http://members.aol.com/CulebraMom/pblprt.html>

Santyasa. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Materi PLPG. Undiksha.

Sri Adnyawati, Ni DM. 2012. *Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cipta Karya Boga Mhs Jrs PKK-Tata Boga FTK Undiksha*. Singaraja: Undiksha.

Suarni, Ketut. 1996. *Perkembangan dan Belajar Anak*. Singaraja: STKIP.

Suryana. 2003. *Kewirausahaan*. Jakarta: PT Salemba Emban Patria.

Zimmerer, W. Thomas. 1996. *Entrepreneurship and the new venture formation*. New Jersey: Prentice Hall International Inc.