



Kreativitas Kuliner dalam Pembelajaran *Teaching Factory* Peserta Didik SMK Tata Boga se-Malang Raya

Intan Febriani^{1*}, Nunung Nurjanah², Teti Setiawati³ 

^{1,2,3} Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang, Indonesia

*Corresponding author: delmayusuf@gmail.com

Abstrak

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki atau dicapai peserta didik pada pembelajaran abad 21. Oleh karena itu, berdasarkan kurikulum 2013, kreativitas atau keterampilan beripikir kreatif diimplementasikan dalam proses belajar mengajar, yang salah satu di antaranya adalah pada pembelajaran *teaching factory*. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh kreativitas kuliner terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran *teaching factory*. Adapun tujuan dalam penelitian ini yakni untuk mengetahui seberapa besar aspek kreativitas kuliner berpengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran *teaching factory*. Populasi dalam penelitian ini yakni 180 siswa SMK. Penarikan sampel penelitian dilakukan dengan menggunakan rumus slovin, sehingga didapatkan jumlah sampel penelitian yakni sebanyak 124 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode angket dengan instrumen berupa kuesioner tertutup, dengan gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif dan sebaliknya. Data dianalisis dengan teknik analisis regresi linier ganda melalui bantuan program komputer SPSS 23 for Windows. Hasil analisis menunjukkan ada tidaknya pengaruh kreativitas kuliner responden terhadap keterlibatannya pada pembelajaran *teaching factory*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa aspek-aspek kreativitas kuliner secara simultan memiliki pengaruh signifikan terhadap aspek-aspek keterlibatan peserta didik pada *teaching factory*, yaitu 10 aspek kompetensi kerja sebesar 8.961 dan aspek dukungan kelancaran usaha sebesar 5.613. Berdasarkan hasil tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa kreativitas kuliner secara simultan berpengaruh terhadap pembelajaran *teaching factory* siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

Kata kunci: Kreativitas, Kuliner, Teaching Factory

Abstract

Creativity is one of the competencies that students must possess/achieve in 21st century learning. Therefore, based on curriculum 13, creativity or creative thinking skills are implemented in the teaching and learning process, one of which is in teaching factory learning. This study aims to describe the influence of culinary creativity on the involvement of students in teaching factory learning. The purpose of this research is to find out how much aspects of culinary creativity affect the implementation of teaching factory learning. The population in this study were 180 SMK students. The research sample was drawn using the slovin formula, so that the number of research samples was 124 students. Data collection in this study was carried out using a questionnaire method with an instrument in the form of a closed questionnaire, with gradations from very positive to very negative and vice versa. Data analysis of multiple linear regression analysis techniques through the help of the computer program SPSS 23 for Windows. The results of the analysis will show whether there is an influence of the respondents' culinary creativity on their involvement in teaching factory learning. The results of data analysis show that aspects of culinary creativity simultaneously have a significant influence on aspects of student involvement in the teaching factory, namely 10 aspects of work competence amounting to 8,961 and aspects of supporting business smoothness of 5,613. So based on these results it can be concluded that culinary creativity simultaneously affects teaching factory learning for Vocational High School students.

Keywords: Creativity, Culinary, Teaching Factory

History:

Received : August 01, 2021

Revised : August 03, 2021

Accepted : October 04, 2021

Published : October 25, 2021

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



1. PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah menengah kejuruan merupakan salah satu jenjang pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk masuk ke dunia kerja (Turistiati & Ramadhan, 2019; Winangun, 2017). Dalam pendidikan SMK, peserta didik dilatih untuk mampu memiliki satu keterampilan khusus dan mendalaminya secara bersungguh-sungguh (Kristiawan et al., 2019; Perdana, 2019). Salah satu keterampilan yang diajarkan pada

pendidikan SMK yakni keterampilan jasa boga. Jasa boga merupakan pendidikan untuk meningkatkan kreativitas dalam bidang kuliner (Sari, 2018; Sigit et al., 2017). Berpikir kreatif atau kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki individu (peserta didik) untuk melahirkan sesuatu yang baru (Fachruddin, 2019). Hal baru yang dilahirkan bisa berupa gagasan dan atau karya nyata yang relatif berbeda dari yang telah ada sebelumnya. Kreativitas ini menjadi hal penting untuk dikembangkan karena besar pengaruhnya terhadap kehidupan individu yang bersangkutan. Peserta didik yang kreatif akan memiliki kemampuan untuk memunculkan gagasan-gagasan baru, sehingga akan memiliki kemampuan pemecahan permasalahan yang dihadapi, dan pada gilirannya akan berpengaruh terhadap prestasi akademik (Maulana & Mayar, 2019). Pengembangan berpikir kreatif (kreativitas) diperoleh peserta didik dalam setiap mata pelajaran yang ditempuh peserta didik (Yulisman & Usmeldi, 2021). Terdapat empat aspek kemampuan berpikir yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat berpikir individu, di antaranya adalah kefasihan atau kelancaran jumlah tanggapan yang relevan, fleksibilitas atau keluwesan, orisinalitas atau keaslian, dan elaborasi. Sehubungan dengan hal tersebut kreativitas peserta didik sangat penting untuk meningkatkan kualitas diri sebagai bekal dalam menghadapi tuntutan kerja mulai sekarang hingga nanti. Kreativitas yang harus dimiliki peserta didik SMK kompetensi keahlian Jasa Boga meliputi cara berpikir kreatif dalam menciptakan produk dengan pertimbangan dari segi rasa, bentuk kemenarikan produk, nilai gizi, dan nilai ekonomis produk (Zulaidah & Widodo, 2020).

Peningkatan kemampuan siswa dalam bidang kuliner biasanya disajikan dalam kegiatan pembelajaran *teaching factory*. *Teaching factory* adalah kombinasi dari pendekatan pembelajaran berbasis kompetensi dan produksi (Astuti et al., 2021; Prasetya, 2020). Proses belajar-mengajar dilakukan seperti di dunia kerja dengan mengadakan kegiatan produksi atau layanan jasa di lingkungan sekolah. *Teaching factory* disebut juga sebagai pabrik dalam sekolah, karena sarana produksi dioperasikan berdasarkan prosedur dan standar bekerja sesungguhnya untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kondisi nyata di Industri (Gozali et al., 2018; Prasloranti et al., 2021). Keterkaitan antara kreativitas dengan program *teaching factory* yakni di mana kreativitas dalam industri kuliner merupakan kompetensi wajib yang bertujuan untuk mengeksplorasi tingkat kreativitas peserta didik pada bidang kuliner. *Teaching factory* efektif digunakan untuk menghasilkan produk/jasa yang layak jual sehingga dapat menambah penghasilan sekolah yang dapat (Perdana, 2019). Penggunaan model *teaching factory* juga akan mampu meningkatkan jiwa entrepreneur siswa dalam proses pembelajaran jasa boga (Gozali et al., 2018). Hal ini dikarenakan *Teaching factory* terintegrasi secara langsung dengan unit produksi untuk penyelenggaraan praktik peserta didik, sehingga memudahkan proses produksi pada satuan pendidikan (Nurtanto et al., 2017). Hanya saja pada kenyataannya di lapangan, hasil belajar siswa pada program belajar *teaching factory* masih sangat rendah. Tidak semua siswa mampu merancang serta membuat produk dengan baik. Siswa cenderung hanya memproduksi produk yang sudah ada, sehingga tidak ada terobosan baru pada industri makanan. Hal ini berdampak pada kurangnya kompetensi kemampuan pengolahan makanan siswa, yang kemudian juga berdampak pada sulitnya siswa memperoleh pekerjaan di lapangan. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal ini yakni dengan pengembangan karakter serta kemampuan berpikir kreatif siswa.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menyebutkan bahwa kreativitas dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran bahasa Inggris (Pentury, 2017). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa kreativitas kuliner yang dimiliki oleh masyarakat mampu meningkatkan daya saing masyarakat, khususnya dalam bidang kuliner (Sigit et al., 2017). Penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa peningkatan kemampuan kreativitas kuliner mampu meningkatkan proses promosi dan publikasi (Auliya & Mona, 2020). Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa kreativitas kuliner mampu meningkatkan proses produksi produk serta meningkatkan kemampuan individu untuk

memproduksi produk kuliner. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai pengaruh kreativitas kuliner terhadap pembelajaran *teaching factory*. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian mengenai pengembangan kreativitas kuliner pada pembelajaran *teaching factory* dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar aspek kreativitas kuliner berpengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran *teaching factory*.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif inferensial dengan teknik analisis regresi linier berganda. Analisis regresi linier berganda digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh kreativitas kuliner sebagai variabel bebas, terhadap pembelajaran *teaching factory* sebagai variabel terikat. Penelitian ini dapat dikategorikan juga sebagai penelitian *expost facto* karena pengembangan kreativitas peserta didik dalam bidang kuliner telah diperoleh dalam berbagai matapelajaran yang ditempuh sebelum menempuh *teaching factory*. Pada penelitian ini, kreativitas kuliner dikaitkan dengan pelaksanaan pembelajaran *teaching factory*. Populasi penelitian yaitu peserta didik SMK Cor Jesu Malang dan SMK Negeri 1 Batu. Kompetensi keahlian Tata Boga yang mengikuti pembelajaran *teaching factory* sejumlah 180 orang. Sampel ditentukan berdasarkan rumus Slovin yaitu sebanyak 124 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen penelitian berupa kuesioner. Kuesioner disusun dalam bentuk tertutup, dengan gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif dan sebaliknya. Rentangan pada skala *likert* terdiri atas empat rentangan, dengan tujuan agar tidak terjadi bias dan menghindari jawaban netral. Pemberian skor sebagai skala penilaian untuk setiap rentangan, dapat dilihat pada Tabel 1. Analisis data menggunakan teknik analisis regresi linier ganda melalui bantuan program komputer *SPSS 23 for Windows*. Hasil analisis menunjukkan ada tidaknya pengaruh kreativitas kuliner responden terhadap keterlibatannya pada pembelajaran *teaching factory*.

Tabel 1. Skala penilaian

Jawaban	Skor jawaban positif	Skor jawaban negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis hasil penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh simultan kreativitas kuliner terhadap keterlibatan peserta didik dalam *teaching factory*. Adapun hasil uji dapat dilihat pada Tabel 2. Hasil analisis menunjukkan bahwa aspek-aspek kreativitas kuliner secara simultan memiliki pengaruh secara signifikan terhadap aspek-aspek keterlibatan peserta didik pada *teaching factory*, yaitu 10 aspek kompetensi kerja sebesar 8.961, aspek dukungan kelancaran usaha sebesar 5.613, dan aspek kritis-korektif sebesar 4.908. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa statistic uji $F > F_{Tabel}$ (2.448), atau probabilitas $< level\ of\ significance$ ($\alpha = 5\%$).

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis Simultan (Uji F)

Variabel	Sub variabel	F Statistics	Probabilitas
Keterlibatan siswa (Y)	Kompetensi kerja (Y1)	8.961	0.000
	Dukungan kelancaran usaha	5.613	0.000

Variabel	Sub variabel	F Statistics	Probabilitas
	(Y2)		
	Kritis-korektif (Y3)	10.783	0.000
	Realistis (Y4)	4.908	0.001

Pembahasan

Pendidikan kuliner termasuk pendidikan populer di seluruh dunia karena keuntungan praktisnya dalam ekonomi, sehingga meluas secara konsisten (Kannapadang & Ruben, 2018; Karolina, 2018). Untuk meningkatkan keberhasilan pendidikan, diperlukan inovasi dan kreativitas di dalam pengembangan pendidikan. Kreativitas dan inovasi dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan sebuah konsep produk baru, proses, dan sistem (Lase, 2019). Tujuan dari kreativitas dalam industri kuliner adalah untuk meningkatkan penjualan, keuntungan, kualitas, dan reputasi sebuah organisasi yang hasilnya penting bagi kemajuan profesi bidang kuliner (Hamdi, 2019; Sudirman et al., 2020; Yusadi et al., 2018). Peran kreativitas dalam industri kuliner memainkan peran sensitif untuk terus mengembangkan ide-ide baru pada produk kuliner, serta mempertahankan posisi yang seimbang dalam mencocokkan mode kuliner dengan permintaan pasar (Sari, 2018). Kemampuan berpikir kreatif dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan aspek kreativitas antara lain: 1) Kelancaran berpikir (*fluency thinking*), kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat, dalam kelancaran berpikir yang ditekankan adalah kuantitas, bukan kualitas; 2) Keluwesan berpikir (*flexibility*) yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, serta mampu menggunakan bermacam pendekatan; 3) Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi, sehingga menjadi lebih menarik; dan 4) originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan atau kemampuan dalam membuat gagasan asli (Armandita, 2018).

Berpikir kreatif merupakan kompetensi penting dan wajib dibudidayakan dalam pendidikan abad 21. Proses berpikir kreatif memiliki tujuan untuk mengeksplorasi tingkat kreatif peserta didik apakah mereka mampu menunjukkan kreativitas dalam karir masa depan, dan peserta didik dapat memperoleh pengertian yang lebih baik untuk mengembangkan kreativitasnya sebelum lulus. Empat aspek kemampuan berpikir yang digunakan untuk mengukur tingkat berpikir individu, yaitu berpikir lancar, keluwesan, keaslian, dan elaborasi (Aryanto et al., 2019). Di sisi lain, *teaching factory* merupakan kombinasi dari pendekatan pembelajaran berbasis kompetensi dan pembelajaran berbasis produksi (Astuti et al., 2021). Proses belajar-mengajar dilakukan seperti pada dunia kerja nyata dengan mengadakan kegiatan produksi atau layanan jasa di lingkungan sekolah. Keterlibatan siswa dalam *teaching factory* bertujuan agar peserta didik mendapatkan keterampilan dan pengalaman profesional secara nyata, sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan industri (Rasyid, 2018; Rukmana et al., 2021). Melalui *teaching factory*, peserta didik dihadapkan pada kondisi kerja nyata sehingga dapat menghasilkan produk atau layanan berkualitas yang dapat dijual kepada publik (Gunawan & Djoko, 2021). *Teaching factory* menuntut setiap pribadi yang terlibat bersikap profesional, bertanggung jawab terhadap pekerjaan yang dilakukannya, walaupun masih dalam ruang lingkup yang kecil (Windiyati, 2017). Harapan pada proses sekolah memungkinkan *teaching factory* bekerja dengan baik tidak hanya dalam dunia pendidikan, namun juga dalam dunia bisnis.

Partisipasi pada *teaching factory* adalah keterlibatan langsung dalam manajemen *teaching factory* yang dilandasi keyakinan bahwa bila berpartisipasi, maka mereka merasa dihargai untuk mencapai tujuan bersama. Partisipasi yang baik adalah partisipasi yang

mendukung keberhasilan usaha bersama (Marysya & Amanah, 2018). Beberapa sifat partisipasi (keterlibatan) siswa antara lain: 1) Positif, bila partisipasi mendukung kelancaran usaha bersama untuk mencapai tujuan yang diinginkan; 2) Kreatif, keterlibatan yang berdaya cipta berupa gagasan baru, metode baru dan cara kerja baru yang lebih efisien dan efektif; 3) Kritis-korektif-konstruktif, berarti keterlibatan dilakukan dengan mengkaji suatu bentuk kegiatan, menunjukkan kekurangan atau kesalahan, dan memberikan alternatif yang baik; 4) Realistis, keikutsertaan dengan memperhitungkan kenyataan dalam masyarakat, maupun mengenai kemampuan pelaksanaan kegiatan, waktu yang tersedia, kesempatan, dan kecakapan para pelaksana (Krisna et al., 2020). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa partisipasi atau keterlibatan adalah keikutsertaan seseorang secara aktif meliputi partisipasi positif, kreatif, kritis-korektif-konstruktif, dan realistis pada suatu kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan bersama. Mengacu pada aspek-aspek keterlibatan peserta didik dalam *teaching factory*, dalam hal ini meliputi kompetensi kerja, dukungan kelancaran usaha, kritis-korektif, dan realistis.

Pelaksanaan *teaching factory* berguna untuk menambah pengetahuan peserta didik secara langsung tentang dunia kerja, menambah kemampuan kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas, berkepribadian baik, menambah disiplin, dan menumbuhkan sikap profesional dalam melaksanakan berbagai pekerjaan (Fitrihana, 2019). Selain itu, gaya hidup kreatif peserta didik diharapkan dapat terlihat ketika pelaksanaan *teaching factory* dan menggunakan seluruh kemampuannya serta mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan (Gozali et al., 2018). Saat individu menggunakan seluruh kemampuannya dan diimbangi dengan kepekaan lingkungan, maka akan terjadi suatu proses yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, originalitas/keaslian, dan elaborasi sehingga dapat menghasilkan suatu ide atau gagasan yang baru. Beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa kreativitas dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran bahasa Inggris (Pentury, 2017). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa kreativitas kuliner yang dimiliki oleh masyarakat mampu meningkatkan daya saing masyarakat, khususnya dalam bidang kuliner (Sigit et al., 2017). Penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa peningkatan kemampuan kreativitas kuliner mampu meningkatkan proses promosi dan publikasi (Auliya & Mona, 2020). Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa kreativitas kuliner mampu meningkatkan proses produksi produk serta meningkatkan kemampuan individu untuk memproduksi produk kuliner, sehingga berdampak baik pada proses pembelajaran *teaching factory*.

4. SIMPULAN

Aspek kreativitas kuliner peserta didik secara simultan memiliki pengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran *Teaching Factory*. Hasil koefisiensi determinasi menunjukkan bahwa aspek kreativitas kuliner yang mempunyai pengaruh paling besar adalah aspek kritis-korektif. Dengan demikian, kreativitas dalam bidang kuliner sangat dibutuhkan oleh peserta didik SMK kompetensi keahlian Jasa Boga untuk memasuki dunia kerja. Hal tersebut dikarenakan para peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari hasil pemikiran sehingga dapat menciptakan produk-produk berkualitas dan berdaya saing.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Armandita, P. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Pembelajaran Fisika di Kelas XI MIA 3 SMA NEGERI 11 KOTA JAMBI. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 129. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v10i2.17906>.

- Aryanto, S., Widiensyah, A., & Markum, M. (2019). Kreativitas dalam Pembuatan Sastra Anak Berbasis Ecopreneurship. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2). <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.21677>.
- Astuti, S., Muhayin, M., & Sidiq, A. (2021). Analisis Strategi Pengembangan Teaching Farm / Teaching Factory (TEFA) di Politeknik Negeri Lampung. *Jurnal Manajemen, Ekonomi, Keuangan, dan Akuntansi (MEKA)*, 2(2), 295–299. <http://ejurnal.poltekkutaraja.ac.id/index.php/meka/article/download/124/76>.
- Astuti, T. P. (2019). Model Problem Based Learning dengan Mind Mapping dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.9>.
- Auliya, A., & Mona, N. (2020). Pengembangan Kreativitas Kuliner sebagai Elemen Daya Tarik Wisata Kota Depok. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 25(3), 189–200. <https://doi.org/10.30647/jip.v25i3.1345>.
- Fachruddin, F. (2019). Dunia Pendidikan dan Pengembangan Daya Kreatif. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 57–92. <https://doi.org/10.32533/03104.2019>.
- Fitrihana, N. (2019). Rancangan Pembelajaran Teaching Factory di SMK Tata Busana. *Home Economics Journal*, 2(2), 56–64. <https://doi.org/10.21831/hej.v2i2.23293>.
- Gozali, G., Dardiri, A., & Soekopitojo, S. (2018). Penerapan Teaching Factory Jasa Boga untuk Meningkatkan Kompetensi Entrepreneur Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *JSHP (Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan)*, 2(1), 46. <https://doi.org/10.32487/jshp.v2i1.264>.
- Gunawan, D., & Djoko, K. (2021). Supervision Towards Improving Online Learning as Soon as Possible During the Covid-19 Pandemic. *Balanga: Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 9(1), 1–6. <https://doi.org/10.37304/balanga.v9i1.2185>.
- Hamdi, K. (2019). Pengembangan Usaha Kuliner Home Industri sebagai Peluang Kaum Perempuan Menuju Industri Kreatif. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i2.2867>.
- Kannapadang, J. P., & Ruben, T. (2018). Membangun Model Pembukuan Usaha Mikro di Kabupaten Tana Toraja (Studi Kasus Usaha Kuliner). *Journal of Economic, Management and Accounting*, 1(2), 89–96. <https://doi.org/10.35914/jemma.v1i2.95>.
- Karolina, A. (2018). Sekolah Kuliner di Pontianak. *Jurnal Mosaik Arsitektur (JMARS)*, 6(2), 203–214. <https://doi.org/10.26418/jmars.v6i2.29187>.
- Krisna, R. N., Setioningrum, & Mukono, J. (2020). Implementasi Program Adiwiyata Mandiri dalam Peningkatan Partisipasi Pembelajaran Lingkungan Hidup di SMP Negeri 12 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Lingkungan Dan Pembangunan*, 21(01), 30–42. <https://doi.org/10.21009/PLPB.211.04>.
- Kristiawan, M., Maryanti, N., & Fitria, H. (2019). Membangun Karakter Peserta Didik Melalui Green School di SMK Negeri 2 Muara Enim. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 4(2), 210. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v4i2.2912>.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>.
- Marysya, P., & Amanah, S. (2018). Tingkat Partisipasi Masyarakat dalam Pengelolaan Wisata Berbasis Potensi Desa di Kampung Wisata Situ Gede Bogor. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, 2(1), 59–70. <https://doi.org/10.29244/jskpm.2.1.59-70>.
- Maulana, H., & Mayar, F. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(5), 33–35. <https://doi.org/10.31004/jptam.v3i3.333>.

- Nurtanto, M., Ramdani, S. D., & Nurhaji, S. (2017). Pengembangan Model Teaching Factory di Sekolah Kejuruan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 467–483. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/447-454>.
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 4(3), 265–272. <https://doi.org/10.30998/fjik.v4i3.1923>.
- Perdana, N. S. (2019a). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Model Teaching Factory dalam Upaya Peningkatan Mutu Lulusan. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.37755/jsap.v7i1.116>.
- Perdana, N. S. (2019b). Analisis Permintaan dan Penawaran Lulusan SMK dalam Pemenuhan Pasar Tenaga Kerja. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.24176/re.v9i2.2948>.
- Prasetya, B. (2020). Manajemen Teaching Factory pada Era Industri 4.0 di Indonesia. *Jurnal Bisnis & Teknologi*, 12(01), 12–18. <http://45.118.112.109/ojspacesim/index.php/jbt/article/download/195/148/>.
- Prasloranti, Z. P., Bukit, M., & Maharani, S. (2021). Evaluasi Pelaksanaan Model Pembelajaran Teaching Factory di SMKN 1 Cibadak. *Edufortech*, 6(2). <https://doi.org/10.17509/edufortech.v6i2.39294>.
- Rasyid, A. A. (2018). Teaching Factory sebagai Upaya Meningkatkan Angka Wirausahawan Lulusan SMK. *Prosiding Pendidikan Boga Busana*, 1(1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/33494/14019>.
- Rukmana, A. R., Rahmawati, A., Murni, J. S., & Adzani, V. H. (2021). Evaluasi Program Bantuan Pelaksanaan Teaching Factory di SMK 1. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 959. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.959-966.2021>.
- Sari, N. (2018). Pengembangan Ekonomi Kreatif Bidang Kuliner Khas Daerah Jambi. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 2(1), 51–60. <https://doi.org/10.22437/jssh.v2i1.5281>.
- Sigit, I., Rista, A. S., & Nurida, I. (2017). Model Pengembangan Usaha Ekonomi Kreatif Kuliner untuk Meningkatkan Daya Saing di Kota Jambi. *Manajemen Terapan dan Keuangan*, 7(3), 252–262. <https://doi.org/10.22437/jmk.v7i3.5846>.
- Sudirman, F. A., Susilawaty, F. T., & Adam, F. (2020). Peluang dan Tantangan Pengembangan Industri Kreatif Kuliner dalam Pencapaian SDGs. *Jurnal Ilmu Administrasi dan Sosial*, 9(1). <https://doi.org/10.35724/sjias.v9i1.2804>.
- Turistiati, A. T., & Ramadhan, H. F. A. (2019). Pelatihan Soft Skills dan Pendampingan Siswa-Siswi SMK di Kota Bogor untuk Persiapan Memasuki Dunia Kerja. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.31334/jks.v2i1.286>.
- Winangun, K. (2017). Pendidikan Vokasi sebagai Pondasi Bangsa Menghadapi Globalisasi. *Jurnal Taman Vokasi Vol.*, 5(1). <https://doi.org/10.30738/jtv.v5i1.1493>.
- Windiyati, H. (2017). Praksis Strategi Pembelajaran Kejuruan Bidang Agribisnis Abad 21. *Jurnal Taman Vokasi*, 5(2). <https://doi.org/10.30738/jtv.v5i2.2474>.
- Yulisman, B. P., & Usmeldi. (2021). Praktikalitas Pengembangan Buku Siswa dengan Model Problem Based Learning Berintegrasi Kemampuan Berpikir Kreatif untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik SMA. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 7(2), 163–170. <https://doi.org/10.24036/jppf.v7i2.113807>.
- Yusadi, R., Waluyo, B., & Setyono, D. (2018). Rencana Aksi Pengembangan Industri Kreatif Kuliner Berbasis Media Online di Kota Malang. *Tata Kota dan Daerah*, 10(2), 91–98. <https://doi.org/10.21776/ub.takoda.2018.010.02.4>.
- Zulaidah, R., & Widodo, J. (2020). Penanaman Sikap Kewirausahaan Melalui Praktik Kejuruan Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Economic Education Analysis Journal*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v9i2.39268>.