

PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR TENTANG HIDANGAN BALI

Ni Desak Made Sri Adnyawati

Universitas Pendidikan Ganesha, Jl. Udayana Singaraja
e-mail : sakdeksri@yahoo.co.id

Abstract: Project Based Learning to Improve Students' Creativity and Achievement of Balinese Cuisine. This classroom action research aimed at enhancing students' creativity and improving student's learning through project based learning with the aid of portfolio on course of Balinese cuisine. The subjects were VI semester students who programmed on course of Balinese cuisine in the academic year of 2009/2010 which amounted to 9 people. The objects of this research were creativity and learning outcomes. Data obtained from this action research were: (a) quantitative data of creativity, student learning outcomes, and student's responses to the implementation of project based learning; (b) the real work of students in the form of two package products of Balinese cuisine menu in the structure of modern menu. Data were collected by using the observation guidelines for creativity and learning process, achievement test, and questionnaire. Questionnaire was used to uncover students' responses to the implementation of project based learning. Creativity, learning outcomes, and student responses were analyzed descriptively. The results of the research showed that the application of project based learning with the help of a portfolio could increase the creativity of students by 5.56%. Student learning outcomes also increased by 5.86%. The students' responses were categorized positively, namely 79.56%.

Abstrak: Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar tentang Hidangan Bali. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mahasiswa melalui pembelajaran berbasis proyek berbantuan portofolio pada mata kuliah hidangan Bali. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester VI tahun akademik 2009/2010 yang memprogram mata kuliah hidangan Bali yang berjumlah 9 orang. Objek penelitian adalah kreativitas, hasil belajar mahasiswa, dan respon mahasiswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan portofolio. Data yang diperoleh dari penelitian tindakan ini adalah: (a) data kuantitatif tentang kreativitas, hasil belajar, dan respon mahasiswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis proyek; dan (b) hasil karya nyata mahasiswa berupa produk dua paket menu hidangan Bali dalam struktur menu modern. Pengumpulan data dilakukan menggunakan pedoman observasi kreativitas dan proses pembelajaran, tes hasil belajar, dan angket. Angket digunakan untuk mengungkap respon mahasiswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis proyek. Kreativitas, hasil belajar, dan respon mahasiswa dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek berbantuan portofolio dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa sebesar 5,56%. Hasil belajar mahasiswa juga mengalami peningkatan sebesar 5,86%. Sebanyak 79,56% mahasiswa memberikan respon yang positif terhadap penerapan pembelajaran berbasis proyek berbantuan portofolio.

Kata-kata Kunci: pembelajaran berbasis proyek, portofolio, kreativitas, hidangan Bali

Mata kuliah hidangan Bali merupakan salah satu mata kuliah produktif di jurusan PKK sesuai kurikulum 2008 yang wajib diprogram oleh mahasiswa jurusan PKK program studi Tata

Boga. Mata kuliah ini mempunyai tujuan yang esensial, yaitu mahasiswa mampu melakukan pengelolaan hidangan dari persiapan bahan, alat, pengolahan, dan penyajian hidangan Bali.

Pengelolaan mengandung makna pelestarian dan pengembangan hidangan Bali. Artinya apa yang sudah ada tidak begitu saja diterima apa adanya, melainkan perlu pemikiran bagaimana hidangan Bali tersebut agar dapat selalu eksis di tengah arus globalisasi saat ini.

Proses pembelajaran ini menekankan pada kebebasan mahasiswa untuk berapresiasi di bidang seni kuliner dari proses perancangan, perwujudan karya nyata, dan evaluasi akhir suatu produk rancangan. Mata kuliah ini sekaligus menjawab permasalahan yang terjadi saat ini bahwa hidangan Bali kurang mendapat respon dari masyarakat khususnya mahasiswa yang notabene mayoritas dari Bali. Hal ini disebabkan oleh adanya perubahan gaya hidup (*life style*) sehingga faktor gengsi berpengaruh terhadap pola dan sikap masyarakat terhadap hidangan tradisional. Disadari pula adanya perkembangan IPTEKS memberikan dampak pula terhadap sikap masyarakat untuk kurang merespon hidangan tradisional, baik dari aspek pengolahan maupun 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 yaitu Bali dikenal sebagai daerah pariwisata.

Sasaran pembelajaran yang diharapkan dari model pembelajaran yang dirancang adalah untuk membangun kebiasaan mahasiswa belajar secara aktif, kreatif, kolaboratif dengan memanfaatkan potensi yang dimilikinya serta penggunaan sumber dan fasilitas belajar yang ada, sehingga mereka mampu memecahkan masalah yang dihadapi secara bersama-sama dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan. Untuk itu, mahasiswa perlu diberikan kesempatan untuk belajar secara bebas dan beragam sehingga dapat meningkatkan berbagai interaksi antar individu, yang pada akhirnya mampu meningkatkan proses belajar dan meningkatkan hasil belajar secara optimal. Jadi, model pembelajaran yang tepat diterapkan untuk menciptakan situasi yang aktif, kreatif, kolaboratif adalah pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) atau *Project Based Learning* (PBL) dipandang tepat sebagai satu model untuk pendidikan teknologi untuk merespon isu-isu peningkatan kualitas pendidikan teknologi dan perubahan-perubahan besar yang terjadi di dunia kerja. PBP merupakan model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama 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 bernilai, dan realistis (BIE, 1999). Terkait dengan mata kuliah hidangan Bali sebagai kurikulum produktif maka karya nyata sebagai hasil dari pembelajaran ini adalah perwujudan hidangan Bali yang telah mengalami penyesuaian dengan kondisi saat ini yaitu hidangan Bali dalam struktur menu modern. Itulah sebenarnya inti proyek yang dikerjakan secara kolaboratif, inovatif untuk menjawab tantangan IPTEKS dalam kuliner Bali.

PBP merupakan model instruksional yang komprehensif untuk melibatkan mahasiswa dalam koperasi penyelidikan yang berkesinambungan. 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). Empat karakteristik PBP yaitu isi, kondisi, aktivitas, dan hasil.

Ada empat karakteristik, PBP, yaitu isi, kondisi, aktivitas, dan hasil. Karakteristik isi PBP memuat tentang gagasan yang bersifat orisinal. Beberapa aspek yang menjadi penekanan pada karakteristik isi dari PBP adalah: (1) masalahnya kompleks, (2) mahasiswa menemukan hubungan antar gagasan yang diajukan, (3) mahasiswa berhadapan pada masalah yang *ill-defined*, dan (4) memunculkan pertanyaan yang cenderung mempersoalkan masalah dunia nyata.

Karakteristik kondisi PBP mengutamakan otonomi mahasiswa. Adanya otonomi mahasiswa maka mereka dapat melakukan *inquiry* dalam konteks masyarakat, mampu mengelola waktu secara efektif dan efisien, dapat belajar penuh dengan kontrol diri, dan mahasiswa mampu mensimulasikan kerja secara profesional.

Karakteristik aktivitas PBP adalah melakukan investigasi kelompok kolaboratif. Secara operasional, mahasiswa berinvestigasi selama periode tertentu, melakukan pemecahan masalah kompleks, memformulasikan hubungan antar gagasan orisinalnya untuk mengkonstruksi keterampilan baru, menggunakan teknologi otentik dalam memecahkan masalah, mahasiswa dapat melakukan umpan balik mengenai gagasan mereka berdasarkan respon ahli atau dari hasil tes.

Karakteristik hasil PBP adalah adanya produk nyata. Mahasiswa mampu menunjukkan produk nyata berdasarkan hasil investigasi

mereka, melakukan evaluasi diri, respon terhadap segala implikasi dari kompetensi yang dimiliki, dan mahasiswa mampu mendemonstrasikan kompetensi sosial, manajemen pribadi, dan melakukan regulasi terhadap proses belajar mereka.

PBP memiliki potensi 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, pembelajar menjadi terdorong lebih aktif dalam belajar, guru hanya sebagai fasilitator, guru mengevaluasi produk hasil kinerja pembelajar meliputi *outcome* yang mampu ditampilkan dari hasil proyek yang dikerjakan. Pembelajaran ini menekankan lingkungan belajar siswa aktif, kerja kelompok (kolaboratif), dan teknik evaluasi otentik (*authentic assessment*).

Pembelajaran hidangan Bali yang kurang mendapat respon dari mahasiswa karena ketradisionalannya berpengaruh pada aktivitas mereka dalam merencanakan, mengolah, dan menyajikan. Orientasi dan makna pembelajaran ini dianggap kebutuhan sesaat sebagai syarat lulus, padahal pembelajaran ini menyiapkan mereka supaya dapat digunakan sebagai dasar mereka nanti terjun dalam DUDI (Dunia Usaha dan Dunia Industri) boga. Sementara ini, pembelajaran hidangan Bali belum menjadi kebutuhan mahasiswa sehingga hasil pembelajaran baru pada tataran melunasi tuntutan belajar yaitu lulus. Hal ini nampak pada pembelajaran hasil kerja mahasiswa, yaitu pada susunan hidangan dalam struktur menu modern yang belum mengalami penyesuaian sepenuhnya dengan kondisi saat ini. Artinya, mahasiswa sudah dapat membuat apa yang sudah ada sebagai wujud pelestarian, tetapi pengembangan sesuai dengan peluang yang terjadi belum nampak. Melalui PBP permasalahan yang terjadi dalam kuliner Bali dapat diidentifikasi melalui pengamatan dalam orientasi Bali sebagai daerah pariwisata sehingga mereka dapat mengambil keputusan-keputusan untuk memberikan solusi terhadap masalah tersebut. Dengan demikian mereka melakukan pengujian terhadap solusi tersebut melalui praktikum uji sampai menghasilkan produk karya nyata berkualitas yaitu hidangan Bali yang dikembangkan dalam struktur menu modern. Produk karya nyata berkualitas merupakan hasil belajar yang memerlukan suatu kreativitas. Penilaian hasil belajar adalah suatu kegiatan yang tidak terpisahkan dengan proses pembelajaran. Penilaian merupakan suatu proses

untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik yang menggunakan tes maupun nontes. Penilaian terhadap penyelesaian proyek, yaitu proses perancangan, pengolahan, penyajian produk akhir karya nyata dilakukan dengan uji kualitas terhadap penampilan, aroma, tekstur, dan rasa.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas dapat berbentuk produk seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedur atau metodologis. Suarni (1996) mengemukakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan. Ciptaan ini tidak perlu seluruh produknya harus baru, mungkin saja gabungannya, kombinasinya, sedangkan unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya”. Kreativitas tidak selalu berupa ciptaan baru. Produk-produk kreatif sering muncul sebagai hasil kombinasi dari ciptaan yang sudah ada ataupun mengambil keunggulan dari unsur-unsur suatu ciptaan sebelumnya.

Pengamatan terhadap perancangan yang akhirnya diwujudkan dalam karya nyata dilakukan dengan portofolio. Portofolio merupakan sekumpulan artefak (bukti karya) yang menunjukkan perkembangan dan pencapaian siswa dalam suatu program pembelajaran (Marhaeni, 2007). Dengan demikian, karya nyata sebuah proyek dapat dikontrol menggunakan portofolio. Berdasarkan uraian tersebut maka permasalahan yang dikaji adalah bagaimanakah penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan portofolio dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar hidangan Bali mahasiswa Jurusan PKK-Tata Boga FTK Undiksha.

Sejalan dengan itu, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar hidangan Bali mahasiswa Jurusan PKK-Tata Boga FTK Undiksha melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek menggunakan bantuan portofolio. Secara praktis, penelitian tindakan kelas ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa karena secara tidak langsung terbantu dalam mengikuti pembelajaran yang mengantarkan mereka untuk aktif, kreatif dan meningkatkan kreativitas serta hasil belajar secara optimal. Selain itu, penerapan pembelajaran ini dapat memberikan manfaat bagi perbaikan kualitas pembelajaran di Jurusan PKK-Tata Boga FTK Undiksha.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas tentang Pembelajaran Berbasis Proyek dengan bantuan portofolio yang terdiri dari dua siklus. Penelitian dilakukan pada mahasiswa semester VI Jurusan PKK-Tata Boga Fakultas Teknik dan Kejuruan Undiksha Singaraja. Subyek penelitian adalah seluruh mahasiswa jurusan PKK yang memprogram mata kuliah hidangan Bali tahun akademik 2009/2010 sebanyak 9 orang. Obyek penelitian adalah: (1) kreativitas mahasiswa, (2) hasil belajar mahasiswa, dan (3) respon mahasiswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan portofolio.

Langkah-langkah penerapan pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut. Pertama, orientasi mahasiswa pada masalah aktual dan autentik. Pada langkah ini, dosen menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan LKM dalam bentuk proyek satu paket menu modern hidangan Bali yang harus diselesaikan, dan memotivasi siswa agar terlibat pada aktivitas belajar yang sebenarnya. Sementara itu, kegiatan siswa pada langkah ini menginventarisasi dan mempersiapkan LKM proyek yang diperlukan dalam proses pembelajaran secara berkelompok. Kedua, mengorganisasi mahasiswa dalam belajar. Pada langkah ini, dosen membantu mahasiswa mendefinisikan dan mengorganisasikan proyek satu paket menu modern hidangan Bali, sedangkan siswa membatasi empat hidangan Bali yang dikaji untuk disesuaikan ke dalam struktur menu modern pada masing-masing kelompok. Ketiga, memfasilitasi/membimbing penyelidikan di dalam kelompok. Pada langkah ini guru berusaha mendorong mahasiswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan pengamatan untuk mendapatkan informasi dalam penyelesaian proyek. Pada langkah ini, mahasiswa melakukan inkuiri, investigasi, dan bertanya untuk mendapat jawaban atas empat hidangan Bali yang disesuaikan ke dalam struktur menu modern. Keempat, mengembangkan dan menyajikan produk karya nyata dan menganalisis serta mengevaluasi proses penyelesaian proyek. Pada langkah ini, dosen membantu mahasiswa dalam: (1) merencanakan dan menyiapkan karya nyata berupa satu paket menu modern hidangan Bali, (2) membantu mahasiswa dalam penyelesaian proyek agar berkualitas, dan (3) membantu mahasiswa melakukan refleksi dan mengadakan evaluasi terhadap kreativitas maupun kualitas empat hidangan Bali yang

disesuaikan ke dalam struktur menu modern. Langkah terakhir adalah mahasiswa menyajikan dihadapan kelas produk karya nyata empat hidangan Bali yang disesuaikan dalam struktur menu modern beserta dukungan laporan tertulis, mengikuti tes, dan menyerahkan produk karya nyata beserta laporan tertulis sebagai bahan evaluasi proses dan hasil.

Kelas dibagi menjadi 2 kelompok yang beranggotakan 4 dan 5 orang mahasiswa. Materi hidangan terkait dengan pola makan masyarakat Bali yang berdampak terhadap pengklasifikasian hidangan Bali dan memungkinkan dikembangkan ke dalam struktur menu modern diberikan kepada mahasiswa. LKM yang dikembangkan mengacu pada 4 hingga 5 susunan hidangan yaitu *cold appetizer*, *hot appetizer*, *entrée*, *main course*, dan *dessert*. Pengenalan hidangan Bali melalui praktikum dilakukan untuk memberikan gambaran nyata yang dapat digunakan mahasiswa sebagai dasar analisis kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam hidangan tersebut.

Data yang dikumpulkan terdiri dari data kreativitas, hasil belajar, dan respon mahasiswa. Kreativitas meliputi perancangan dan proses. Hasil belajar berupa karya nyata yang meliputi aspek penampilan, aroma, tekstur, dan rasa. Data mengenai kreativitas dikumpulkan dengan teknik observasi terhadap proses penyelesaian proyek, yaitu berupa paket menu dilengkapi resep yang kemudian disesuaikan dalam proses persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Data hasil belajar dikumpulkan dengan tes organoleptik, sedangkan respon mahasiswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan dikumpulkan dengan instrumen yang berupa angket. Teknik analisis data kreativitas, hasil belajar, dan respon mahasiswa pada perkuliahan hidangan Bali dilakukan secara deskriptif mengacu pada tabel konversi seperti dicantumkan pada Tabel 01.

Tabel 01. Konversi Skor Kreativitas, Hasil Belajar, dan Respon Mahasiswa

Skor	Kategori	
	Kreativitas & Hasil	Respon
85 – 100	Sangat baik	Sangat positif
70 – 84	Baik	Positif
55 – 69	Cukup	Cukup
44 – 54	Tidak baik	Negatif
0 – 43	Sangat tidak baik	Sangat negatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Ada dua paket rancangan menu yang menjadi konteks pembelajaran hidangan Bali menggunakan model PBP. Rancangan menu paket pertama mempunyai tema *yellow rice modification* yang terdiri dari: (1) *Cold Appetizer* berupa *Hot Sweet Mix Fruit*, (2) *Hot Appetizer* berupa *Black Sweet Soup*, (3) *Maincourse* berupa

Yellow Rice With Accomphenier, dan (4) *Dessert* berupa *Mix Pudding Black Green*. Rancangan menu paket kedua mempunyai tema *Casava steak modification* yang terdiri dari: (1) *Cold Appetizer* berupa *Fruit Salad in Pineapple*, (2) *Hot Appetizer* berupa *Green Soup*, (3) *Maincourse* berupa *Chicken Cassava Steak*, dan (4) *Dessert* berupa *Balinese Ice*.

Data kreativitas, tes, dan hasil belajar, yaitu gabungan dari kreativitas dan skor tes pada pembelajaran siklus I disajikan pada Tabel 02.

Tabel 02. Data Kreativitas, Skor Tes, dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Siklus I

NO	Kreativitas (70%)	Tes (30%)	Hasil Belajar (100%)	
	Aspek		Skor	
1	RANCANGAN		Persiapan	13
			Proses	11
			Penyajian	13
2	PROSES		Persiapan Bahan	13
			Persiapan Alat	13
			Teknik Pengolahan	12
3	HASIL		Penampilan	9
			Aroma	11
			Tekstur	9
			Rasa	11
	Jumlah Skor		115	
	Skor Kreativitas		79,86	
		79,6	79,78	

Keterangan: Skor Kreativitas = Jumlah Skor / Skor total (144)

Pada pembelajaran siklus I, kreativitas mahasiswa dalam menuangkan ide-ide ke dalam rancangan menu, baik proses maupun hasil proyek, berada pada kategori baik, yaitu sebesar 79,86 %. Hasil analisis terhadap hasil belajar siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa termasuk dalam kategori baik, yaitu sebesar 79,78%. Kreativitas rancangan dalam proses pengolahan belum sempurna karena memerlukan keberanian dalam mengambil keputusan tentang penyempurnaan hidangan Bali. Hidangan Bali yang memiliki kelemahan dianalisis dari berbagai aspek kemudian disempurnakan melalui proses pengolahan sehingga terjadi peningkatan kualitas terhadap hidangan tersebut.

Pada saat pembuatan karya nyata berdasarkan pada rancangan yang telah dibuat, teknik pengolahan merupakan kelemahan mahasiswa. Teknik pengolahan yang dilakukan kurang sesuai dengan prosedur. Perebusan santan seharusnya disertai dengan pengadukan sehingga tidak

terjadi pemisahan air dengan lemak yang berdampak pada penampilan maupun tekstur hidangan. Kreativitas penyajian hasil dilakukan terhadap aspek ketepatan alat, bahan, karakteristik hidangan sehingga sesuai dengan kondisi penyajian hidangan. Melalui portofolio yang dilengkapi dengan saran dan komentar diharapkan kreativitas mahasiswa dapat ditingkatkan. Saran yang diberikan diarahkan agar mencermati tentang pemilihan bahan, alat, teknik pengolahan, dan ketepatan dalam penyajian. Penyempurnaan hasil karya selanjutnya difasilitasi dosen melalui diskusi dengan beberapa perangkat pembelajaran gambar-gambar hidangan dalam majalah sehingga ide-ide dalam kuliner dapat dikembangkan melalui kreativitas karya nyata.

Berdasarkan refleksi siklus I, dilakukan modifikasi tindakan terutama pada aspek pemilihan bahan, alat, teknik pengolahan, dan ketepatan dalam penyajian. Hasil penelitian pada siklus II disajikan pada Tabel 03.

Tabel 03. Data Kreativitas, Skor Tes, dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Siklus II

NO	Kreativitas (70%)	Aspek	Skor	Skor Tes (30%)	Hasil Belajar (100%)
1	RANCANGAN	Persiapan	14	86,15	85,64
		Proses	13		
		Penyajian	11		
2	PROSES	Persiapan Bahan	13		
		Persiapan Alat	13		
		Teknik Pengolahan	14		
3	HASIL	Penampilan	11		
		Aroma	12		
		Tekstur	10		
		Rasa	12		
Jumlah Skor			123		
Skor Kreativitas			85,42		

Keterangan : Skor Kreativitas = Jumlah Skor / Skor total (144)

Analisis pada kreativitas menu mulai dari rancangan, proses, dan hasil menunjukkan adanya peningkatan sebesar 5,56 % pada siklus kedua, yaitu menjadi 85,42% yang terkategori sangat baik. Demikian juga, hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 5,86% yang berada pada kategori sangat baik, yaitu 85,64%.

Respon mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis proyek berbantuan portofolio dinyatakan positif, yaitu sebesar 79,56%. Hal ini dapat dilihat dari angket yang disebar dan diisi oleh mahasiswa ternyata sebanyak 79,56% mahasiswa yang memprogram mata kuliah hidangan Bali memberikan respon yang baik.

Pembahasan

Pemahaman terhadap LKM merupakan langkah memudahkan mahasiswa untuk menetapkan tema proyek yang dilakukan. Selanjutnya, masing-masing hidangan sesuai struktur menu modern memiliki tema tertentu yang mendukung tema utama. Tema untuk masing-masing hidangan yang dimaksud adalah nama hidangan sesuai fungsi hidangan dalam susunan menu modern. Pemberian nama/tema hidangan yang dilakukan mahasiswa masih diawali dengan kemonotonan atau belum berani berkreasi untuk memformulasikan nama hidangan berdasarkan kajian-kajian teoritik desain menu, antara lain munculnya nama jukut kelor yang sudah dikenal masyarakat. Kajian yang dilakukan terhadap hidangan ini menunjukkan bahwa jukut kelor memiliki kelemahan pada rasa, aroma maupun teknik penyajian bila

difungsikan ke dalam *hot appetizer*. Penentuan nama hidangan penting disesuaikan dengan fungsi dan penampilan hidangan. Hasil pengkajian akhirnya menghasilkan formulasi nama hidangan dengan nama *Green Soup*. Dari nama rujak buah campur menjadi *Fruit Salad in Pineapple*. Hidangan daluman istimewa kemudian diberikan nama hidangan *Mix Pudding Black Green*. Hal ini muncul karena di dalam formulasi bahan terdapat penambahan bubur ketan hitam, daluman, kelapa muda dengan sajian baru.

Pada awalnya, mahasiswa sulit berkreasi dalam upaya menentukan tema proyek utama dan tema proyek dalam kelompok, namun setelah diberikan komentar melalui portofolio rancangan diperoleh berbagai perkembangan. Usaha yang dilakukan selain memberikan *feedback* pada lembar portofolio juga menggunakan media ajar berupa majalah, tabloid masakan sehingga wawasan mahasiswa dapat berubah atau terinspirasi melalui media ajar tersebut. Proses ini dilakukan secara kolaborasi dengan seluruh mahasiswa dan dosen. Diskusi merupakan strategi atau cara yang baik untuk memadumadankan rancangan menu dari *appetizer* hingga *dessert* sehingga susunan hidangan betul-betul bersifat variatif.

Pada tahap perancangan menu siklus I yang menggunakan penilaian portofolio untuk kreativitas mahasiswa diperoleh hasil baik. Dari dua paket menu yang dirancang untuk unsur kebaruan dalam persiapan bahan dan alat, proses, serta penyajian, unsur-unsur kebaruan 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 penyajian 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 daun kelor yang memiliki rasa getir sebaiknya direbus terpisah sebelum dicampur dengan bahan lain sehingga tidak mempengaruhi rasa *soup*. Rancangan *Balinese ice* yang menggunakan buah segar, supaya di-*blanch* dengan sirup gula sehingga rasa dan aroma buah lebih tajam karena difungsikan sebagai penutup hidangan. Penyajian *Balinese ice* semula menggunakan *long glass*. Namun, karena dalam formulasi bahan menggunakan santan dan kelapa muda, maka penyajian dapat menggunakan *bowl* yang terbuat dari tempurung kelapa. Penataan rambanan sebagai pelengkap *maincourse* sebaiknya tidak dicampur dengan bumbu, melainkan sayur disiram dengan bumbu sehingga mengubah penampilan dan warna sayuran menjadi menarik. Secara keseluruhan, peningkatan kreativitas mahasiswa yang terjadi dari siklus I dan siklus II sebesar 5,56%.

Kelemahan utama mahasiswa dalam pembelajaran hidangan Bali adalah pada aspek teknik pengolahan dan penyajian. Kelemahan mahasiswa dalam teknik pengolahan disebabkan oleh kurangnya pemahaman pada sifat-sifat bahan yang digunakan dan kurangnya wawasan serta pengalaman dalam mengolah beberapa jenis bahan. Pada aspek pengolahan ini, bimbingan dan *feedback* dari dosen sangat diperlukan. Beberapa kelemahan teknik pengolahan yang terekam pada pembelajaran siklus I adalah pada pengolahan *cold salad*. Pembuatan *cold salad* dengan bahan yang dipotong tidak dimasukkan dalam almari pendingin sehingga mempengaruhi rasa kurang segar. Salad dicampur dengan saus tanpa langsung disajikan sehingga cairan keluar dari bahan salad. Hal ini mempengaruhi penampilan dan rasa salad.

Kelemahan mahasiswa pada teknik penyajian juga tidak lepas dari pemahaman mahasiswa tentang sifat-sifat baik, di samping karena kemampuan dalam berkreasi. Pada aspek teknik penyajian ini, bimbingan dan arahan dosen sangat diperlukan. Sebagai contoh kelemahan mahasiswa dalam teknik penyajian adalah pada *maincourse* berupa *yellow rice with*

accomphenier dan *mix pudding black green*. Peralatan yang digunakan untuk *maincourse* yaitu *yellow rice with accomphenier* yang menggunakan bahan dari daun pisang belum mampu ditata sedemikian rupa sehingga daun hanya berfungsi sebagai alas. Perbaikan yang dilakukan adalah daun pisang ditata dengan rapi sesuai seni melipat daun untuk makanan pokok, sehingga daun selain berfungsi sebagai alas, juga sebagai hiasan/*garnish*. Alat pembentuk kelapa muda, cincau sebagai isi *mix pudding black green* belum ditata dengan baik. Hal ini mempengaruhi kualitas cincau yang dibuat menjadi kurang kenyal. Pemahaman tentang pemakaian bahan, teknik pengolahan maupun teknik penyajian memegang peranan penting sebagai dasar untuk memperoleh hidangan yang berkualitas.

Respon positif dinyatakan oleh mahasiswa setelah diterapkan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan portofolio dalam perkuliahan cipta karya boga hidangan Bali. Hal ini menunjukkan bahwa melalui portofolio mahasiswa dapat melakukan pembelajaran sesuai kemampuan mereka. Di awal perkuliahan, mahasiswa mengembangkan kemampuannya dalam berkarya dan akhirnya melalui diskusi dan bimbingan dosen mahasiswa secara bersama-sama mencapai tujuan untuk berkreasi dalam menu. Dosen berupaya memotivasi dan melakukan pengawasan terhadap rancangan menu atau proyek yang dikerjakan oleh mahasiswa menggunakan format portofolio. Mahasiswa selalu dapat berkreasi pada ketentuan yang berlaku dan melakukan kerjasama antara teman dengan baik sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar antar mahasiswa dalam kelompok kecil maupun kelas.

SIMPULAN

Penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan portofolio dapat meningkatkan kreativitas belajar hidangan Bali mahasiswa Jurusan PKK-Tata Boga FTK Undiksha. Peningkatan yang terjadi adalah sebesar 5,56%, dari 79,86% menjadi 85,42% , yang termasuk dalam kategori sangat baik. Penerapan pembelajaran berbasis proyek ini juga dapat meningkatkan hasil belajar hidangan Bali mahasiswa Jurusan PKK-Tata Boga FTK Undiksha. Peningkatan yang terjadi adalah sebesar 5,86%, dari 79,78% menjadi 85,64%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Mahasiswa memberikan respon positif terhadap penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan portofolio pada perkuliahan hidangan Bali. Respon positif mahasiswa sebesar 79,56%. Untuk meningkatkan kreativitas belajar seni kuliner perlu penyediaan berbagai pendukung bahan ajar yang lebih variatif, baik berupa bahan

ajar elektronik maupun non-elektronik. Agar lebih valid dan layak untuk disosialisasikan, hidangan yang direkayasa sebaiknya tidak hanya dilakukan dengan uji hedonik selera, tetapi perlu dilengkapi dengan uji laboratorium mutu hidangan dari aspek gizi.

DAFTAR RUJUKAN

- Buck Institute for Education (BIE). 1999. Project Based Learning. (Online), (<http://www.bgsu.edu/organizations/etl/proj.html>, diakses 3 Agustus 2010).
- Gaer, S. 1998. What is Project based learning? (Online), (<http://members.aol.com/CulebraMom/pblprt.html>, diakses 3 Agustus 2010).
- Marhaeni & Budi Adnyana. 2007. Asesmen Berbasis Kelas. *Materi PLPG*. Undiksha.
- Santyasa, & Sukadi. 2007. Model-model pembelajaran inovatif. *Materi Pelatihan Sertifikasi Guru di Provinsi Bali*. Undiksha.
- Suarni, K. 1996. *Perkembangan dan Belajar Anak*. Singaraja: STKIP.