

Pengembangan *Project Based Teaching Module* Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Pariwisata Dwi Tunggal

I Gusti Ayu Agung Sinta Diarini¹, I Putu Pranatha Sentosa², Ni Made Erpia Ordani Astuti³, Agnes Monica Sabuna⁴, Ni Putu Eka Sintya Dewi⁵, Ni Kadek Dwi Candra Devi⁶

¹Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Ekonomika Bisnis & Humaniora, ; ² Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Ekonomika Bisnis & Humaniora,; ³ IProgram Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Ekonomika Bisnis & Humaniora; ⁴ IProgram Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Ekonomika Bisnis & Humaniora ; ⁵IProgram Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Ekonomika Bisnis & Humaniora ; ⁶IProgram Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Ekonomika Bisnis & HumanioraJl. Raya Padang Luwih Tegaljaya Dalung Kuta Utara, Bali, Indonesia)

Email: gungsinta@undhirabali.ac.id

ABSTRAK

Implementasi kurikulum merdeka menuntut pendidik untuk melakukan inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan di SMK Pariwisata Dwi Tunggal, salah satu upaya konkret yang harus dilakukan adalah mengembangkan modul ajar. Inilah yang mendasari dilaksanakannya suatu penelitian untuk mengembangkan *project based teaching module* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Pariwisata Dwi Tunggal yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model *ADDIE* yang berfokus pada tahapan *Design, Development, dan Implement*. Subjek pada penelitian ini, yaitu 1 orang ahli konten, 1 orang ahli bahasa, dan 4 guru bidang ilmu kuliner. Instrumen yang digunakan berupa pemberian kuesioner kepada ahli konten dan ahli bahasa untuk memperoleh validitas produk serta kuesioner kepada guru untuk memperoleh kepraktisan produk. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk pengembangan *project based teaching module* mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Pariwisata Dwi Tunggal valid dan praktis. Ini dibuktikan dengan rata-rata hasil uji ahli konten **3,55** dengan kualifikasi **sangat baik**, rata-rata hasil uji ahli bahasa **3,40** dengan kualifikasi **sangat baik**, dan rata-rata hasil uji kepraktisan **3,77** dengan kualifikasi **sangat baik**.

Kata kunci: pengembangan; *project based learning*; dasar-dasar kuliner.

1. Pendahuluan

Pembaharuan kurikulum merupakan suatu upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kurikulum di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan, yaitu Kurikulum 1968, Kurikulum 1975, Kurikulum 1984, Kurikulum 1994, Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) Tahun 2004, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Tahun 2006, Kurikulum 2013, dan Kurikulum Merdeka Tahun 2022 (Nurwiatin, 2022). Kurikulum merdeka yang diberlakukan saat

ini bertujuan untuk pemerataan dan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia (Hamdi et al., 2022), serta mengejar ketertinggalan dalam literasi dan numerasi (Prianti, 2022).

Sama halnya pada jenjang pendidikan lainnya, sekolah menengah kejuruan juga mengalami beberapa kali pembaharuan kurikulum yang saat ini telah diberlakukan kurikulum merdeka. Implementasi kurikulum merdeka dilaksanakan secara bertahap dalam Program Sekolah Penggerak (PSP) dan SMK untuk Pusat Keunggulan (SMK PK) (Prianti, 2022). Arah pembelajaran yang diharapkan dalam implementasi kurikulum merdeka adalah pengembangan pembelajaran yang positif untuk meningkatkan produktivitas pendidik dan peserta didik (Prianti, 2022).

Salah satu hal yang menarik dalam implementasi kurikulum merdeka adalah adanya perubahan yang cukup signifikan, yakni bentuk perencanaan pembelajaran yang awalnya berupa RPP berubah menjadi modul ajar. Meskipun memiliki esensi yang sama, tetapi detail struktur yang berbeda membuat guru mengalami kendala dan kebingungan dalam merancanginya. Kendala atau problematik yang dialami guru, yaitu: (i) belum semua guru memanfaatkan aplikasi Platform Merdeka Mengajar yang berdampak pada minimnya kemampuan dalam menyusun modul ajar (Isnaini, 2022); (ii) belum mampu membaca CP dengan baik, belum mampu menyusun TP dan ATP sehingga kesulitan dalam mengembangkan modul ajar (Ridayati et al., 2022); (iii) keterbatasan literasi, teknologi, dan *soft skill* (Sasmita & Darmansyah, 2022); (iv) kurangnya pemahaman dan rasa ingin tahu, bahkan guru skeptis terhadap kurikulum merdeka (Saputra et al., 2022). Secara khusus, kendala yang dialami pada SMK Pariwisata Dwi Tunggal, yaitu minimnya penguasaan teknologi, minimnya pemahaman tentang keterkaitan CP, TP, dan ATP, serta belum maksimalnya guru dalam pengembangan pembelajaran berbasis profil pelajar Pancasila (Diarini, et al., 2022).

Meskipun demikian, guru diharapkan cepat beradaptasi sehingga mampu mengimplementasikan kurikulum merdeka dalam pembelajaran di kelas. Adaptasi ini dilaksanakan dengan langkah-langkah kecil dalam mengimbangi perubahan kurikulum. Salah satu langkah kecil yang dimaksud adalah pembuatan perencanaan pembelajaran atau modul ajar untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik. Modul ajar dalam implementasi kurikulum merdeka ini mengacu pada rencana pembelajaran dan disusun setelah dilakukan asesmen diagnostik sehingga diharapkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Maryam et al., 2022). Modul ajar ini dikembangkan pada salah satu mata pelajaran kelas X SMK pada kurikulum merdeka, yaitu Dasar-Dasar Kuliner.

Ditinjau dari aspek proses pembelajaran, mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner memberikan peluang proses pembelajaran yang berbasis proyek. Selain itu, proses pembelajaran yang berbasis proyek dalam implementasi kurikulum merdeka juga dapat mewujudkan pengelajaran yang luwes, aktif, dan adaptif (Prianti, 2022). Tahapan dalam pembelajaran berbasis proyek meliputi tahapan: (i) pengenalan masalah; (ii) mendesain perencanaan proyek; (iii) penyusunan jadwal proyek; (iv) pelaksanaan dan monitoring proyek; (v) menguji hasil (presentasi proyek); dan (vi) evaluasi dan refleksi (Chabibie, 2020).

Sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, pengembangan modul ajar berbasis proyek memiliki urgensi dalam meningkatkan *basic knowledge kitchen*, peningkatan keaktifan dan kreativitas siswa (Diarini et al., 2022). Uraian tersebut menjadikan dasar dilaksanakannya suatu penelitian untuk mengembangkan *project based*

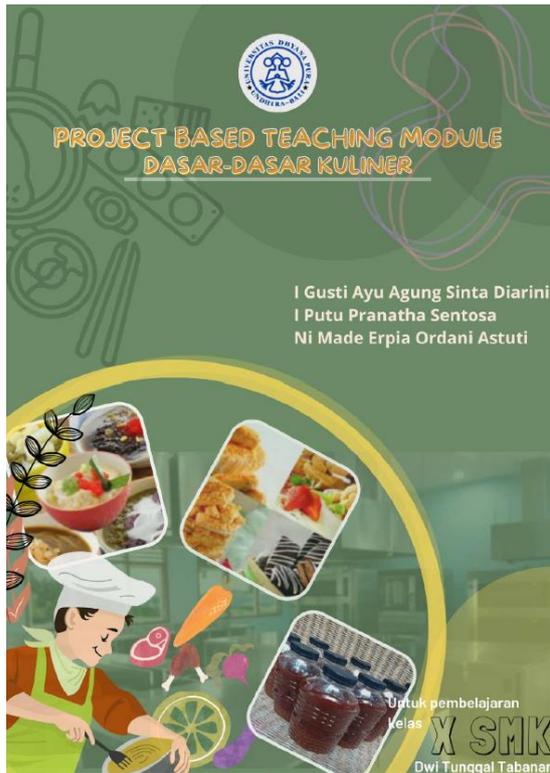
teaching module pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Pariwisata Dwi Tunggal yang valid dan praktis.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model *ADDIE* yang berfokus pada tahapan *Design, Development, dan Implement*. Pada tahap *Design*, dilakukan perancangan sesuai struktur modul ajar kurikulum merdeka yang prosesnya dilaksanakan dengan model *project based learning*. Pada tahap *Development*, dilakukan uji validasi ahli konten dan ahli bahasa terhadap produk pengembangan *project based teaching module*. Pada tahap *Implement*, dilaksanakan uji kepraktisan oleh guru bidang ilmu kuliner. Subjek pada penelitian ini, yaitu 1 orang ahli konten, 1 orang ahli bahasa, dan 4 guru bidang ilmu kuliner. Instrumen yang digunakan berupa pemberian kuesioner kepada ahli konten dengan 20 butir pernyataan dan ahli bahasa dengan 15 butir pernyataan untuk memperoleh validitas produk serta kuesioner kepada guru dengan 57 butir pernyataan untuk memperoleh kepraktisan produk. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan deskriptif kuantitatif sehingga diperoleh rata-rata skor dan kualifikasi uji validitas dan kepraktisan produk.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap *Design*, dilakukan perancangan modul ajar sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan sebelumnya. Rancangan produk pengembangan *project based teaching module* diperuntukkan dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner Kelas X di SMK Pariwisata Dwi Tunggal. Secara umum, rancangan produk ini terdiri atas 8 modul ajar yang tiap modulnya memiliki tiga komponen utama, yaitu informasi umum, komponen inti yang menunjukkan aktivitas belajar berbasis proyek (*project based learning*), dan lampiran. Berikut disajikan desain produk pengembangan pada penelitian ini.



Diarini, et al (2022) *Project Based Teaching Module*

KATA PENGANTAR

Pertama-tama saya ingin mengucapkan selamat dan penghargaan yang seluruhnya, baik secara pribadi maupun sebagai Ketua LPPM Universitas Dhyana Pura kepada penulis (I Gusti Agung Ayu Sinta Diarini, S.Pd., M.Pd. beserta tim) yang telah menyusun modul ajar dengan judul "Project Based Teaching Module". Semoga karya ini sebagai awal yang baik dan bisa membangun tradisi akademik khususnya di Universitas Dhyana Pura.

Kita berharap modul ajar ini memberi beberapa manfaat: 1) membantu peserta didik dalam melaksanakan kurikulum karena disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku; 2) menjadi pegangan guru dalam menentukan metode pengajaran; 3) memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari materi yang baru; 4) Memberikan pengetahuan bagi peserta didik maupun pendidik; 5) Menjadi penambah nilai angka kredit untuk mempermudah kenaikan pangkat dan golongan bagi dosen.

Maka atas dasar itu saya mengapresiasi dengan terbitnya modul ajar yang berjudul *Project Based Teaching Module*. Semoga tidak hanya memberi manfaat kepada penulisnya saja, tetapi juga untuk menambah gairah dalam membangun iklim akademik di Universitas Dhyana Pura dan berkontribusi positif dalam pengembangan pembelajaran pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Project Based Teaching Module ini membahas beberapa kajian dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner untuk SMK Kelas X Semester 1, meliputi konsep: (i) proses bisnis industrikuliner, (ii) sejarah dan perkembangan teknologi industri, (iii) profesi dan peluang usaha industri kuliner, (iv) penerapan pelayanan prima, (v) CHSE dan keamanan pangan, (vi) kebersihan dan sanitasi dapur dan peralatan, (vii) penyediaan informasi K3 di tempat kerja, dan (viii) P3K di dapur. Dengan demikian, buku ini dapat dijadikan acuan untuk menambah wawasan dan khasanah keilmuan khususnya dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner.

Sekali lagi saya berharap dengan terbitnya buku ini bisa memberikan pembelajaran dan pencerahan bagi dunia akademik dan masyarakat yang senantiasa dinamis. Semoga bermanfaat.

Denpasar, November 2022
Ketua LPPM Universitas Dhyana Pura

Puni Chris Susanto, BA., M.BA., M.Ed.

Gambar 1. Cover dan Kata Pengantar Modul Ajar

Diarini, et al (2022) <i>Project Based Teaching Module</i>		Diarini, et al (2022) <i>Project Based Teaching Module</i>	
DAFTAR ISI		DAFTAR ISI	
	Halaman		Halaman
HALAMAN JUDUL	i	KOMPONEN INTI MODUL AJAR PENYEDIAAN INFORMASI K3 DI TEMPAT KERJA	225
KATA PENGANTAR	ii	LAMPIRAN MODUL AJAR PENYEDIAAN INFORMASI K3 DI TEMPAT KERJA	231
DAFTAR ISI	iv	MODUL 08	242
MODUL 01	1	MODUL AJAR P3K DI DAPUR	242
MODUL AJAR PROSES BISNIS INDUSTRI KULINER	1	KOMPONEN INTI MODUL AJAR P3K DI DAPUR	245
KOMPONEN INTI MODUL AJAR PROSES BISNIS INDUSTRI KULINER	4	LAMPIRAN MODUL AJAR P3K DI DAPUR	251
LAMPIRAN MODUL AJAR PROSES BISNIS INDUSTRI KULINER	9		
MODUL 02	24		
MODUL AJAR SEJARAH DAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INDUSTRI KULINER	24		
KOMPONEN INTI MODUL AJAR SEJARAH DAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INDUSTRI KULINER	27		
LAMPIRAN MODUL AJAR SEJARAH DAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INDUSTRI KULINER	34		
MODUL 03	61		
MODUL AJAR PROFESI DAN PELUANG USAHA INDUSTRI KULINER	61		
KOMPONEN INTI MODUL AJAR PROFESI DAN PELUANG USAHA INDUSTRI KULINER	64		
LAMPIRAN MODUL AJAR PROFESI DAN PELUANG USAHA INDUSTRI KULINER	71		
MODUL 04	97		
MODUL AJAR PENERAPAN PELAYANAN PRIMA	97		
KOMPONEN INTI MODUL AJAR PENERAPAN PELAYANAN PRIMA	100		
LAMPIRAN MODUL AJAR PENERAPAN PELAYANAN PRIMA	109		
MODUL 05	155		
MODUL AJAR CHSE DAN KEAMANAN PANGAN	155		
KOMPONEN INTI MODUL AJAR CHSE DAN KEAMANAN PANGAN	158		
LAMPIRAN MODUL AJAR CHSE DAN KEAMANAN PANGAN	166		
MODUL 06	191		
MODUL AJAR KEBERSIHAN DAN SANITASI RUANG DAPUR DAN PERALATAN	191		
KOMPONEN INTI MODUL AJAR KEBERSIHAN DAN SANITASI RUANG DAPUR DAN PERALATAN	194		
LAMPIRAN MODUL AJAR KEBERSIHAN DAN SANITASI RUANG DAPUR DAN PERALATAN	202		
MODUL 07	222		
MODUL AJAR PENYEDIAAN INFORMASI K3 DI TEMPAT KERJA	222		

Gambar 2. Daftar Isi Modul Ajar

Diarini, et al (2022)		Project Based Teaching Module		
D. Kegiatan Pembelajaran (6 JP = 6 x 45 menit = 270 Menit)				
Kegiatan	Deskripsi (Model Project Based Learning)	Kegiatan	Deskripsi (Model Project Based Learning)	
Pendahuluan (±15 menit)	a) Guru dan peserta didik mengucapkan salam. b) Melaksanakan doa yang dipimpin salah seorang peserta didik. c) Guru menanyakan kabar peserta didik. d) Guru melaksanakan presensi. e) Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, manfaat, dan teknik penilaian yang digunakan dan menyampaikan bahwa tujuan belajar saat ini adalah belajar mengenai "Proses Bisnis Industri Kuliner". g) Guru memberi motivasi dengan membimbing peserta didik menalami Konsep inti industri kuliner apersepsi/melalui tanya jawab.	b) Guru memberikan penguatan konsep berupa <i>review</i> terhadap hasil kerja masing-masing kelompok, rangkuman, atau kesimpulan. c) Guru memberikan evaluasi terhadap proses pembelajaran dan proyek yang dihasilkan peserta didik. d) Guru memberikan kuis/tes/soal formatif untuk mengukur pemahaman (ketepatan indikator) proses pembelajaran. e) Guru memberikan informasi terkait pengayaan atau penugasan mengenai "Proses Bisnis Industri Kuliner". f) Guru memberikan informasi tentang pembelajaran pertemuan berikutnya. g) Guru dan peserta didik melaksanakan doa kemudian menutup pertemuan dengan mengucapkan salam.		
Inti (±225 menit)	Pengertian Masalah a) Peserta didik mengamati deskripsi permasalahan/video tentang kuliner pada industri pariwisata dan perhotelan. b) Peserta didik mengajukan permasalahan/pertanyaan terkait kuliner pada industri pariwisata dan perhotelan. c) Guru dan peserta didik mendokumentasikan seluruh pertanyaan yang disampaikan peserta didik. Mendiskusikan Perencanaan Proyek a) Guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok. b) Guru membagikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). c) Peserta didik bersama kelompoknya merencanakan desain/teknis/proyek belajar sesuai petunjuk pada LKPD. Menyusun Jadwal Proyek a) Peserta didik bersama kelompoknya membuat kesepakatan tentang teknis/tahapan dalam pembuatan proyek. b) Peserta didik membagi penugasan untuk setiap anggota kelompok untuk mendukung penyelesaian proyek. Pelaksanaan dan Monitoring Proyek a) Guru memantau dan memotivasi pelaksanaan proyek peserta didik. b) Guru memfasilitasi peserta didik jika mengalami kendala dalam pelaksanaan proyek. c) Peserta didik melaksanakan tahapan proyek yang telah disepakati. d) Peserta didik melaksanakan diskusi kelompok dalam penyelesaian proyek. Menguji Hasil (Presentasi) a) Peserta didik mempersiapkan hasil kerja/proyek yang telah dibuat. b) Guru memberikan kesempatan salah satu/beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja/proyek yang telah dibuat. c) Guru memfasilitasi kegiatan diskusi kelas. d) Guru memberikan penguatan terhadap hasil presentasi dan diskusi. Evaluasi dan Refleksi a) Peserta didik merangkul hasil proyek dan keterkaitannya dengan permasalahan di awal pembelajaran melalui bimbingan guru.	Tertulis (Pengetahuan) Dengan tes formatif/kuis yang diberikan pada akhir pembelajaran tentang "Proses Bisnis Industri Kuliner".	Performa (Keterampilan) a) Dengan teknik observasi dalam aktivitas selama pembuatan proyek dan mempresentasikannya. b) Dengan analisis proyek yang dihasilkan peserta didik.	Sikap Dengan observasi selama pelaksanaan pembelajaran, meliputi nilai-nilai: religius, disiplin, kerja keras, tanggung jawab, kerjasama, dan jujur.
Penutup (±30 menit)	Evaluasi dan Refleksi a) Peserta didik merangkul hasil proyek dan keterkaitannya dengan permasalahan di awal pembelajaran melalui bimbingan guru.	E. Penilaian Pembelajaran (Assesment)		
		1. Refleksi Guru Refleksi adalah kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar dalam bentuk penilaian tertulis dan lisan oleh guru untuk peserta didik serta mengekspresikan kesan konstruktif, pesan, harapan dan kritik terhadap pembelajaran yang diterima. Guru dapat mengajukan pertanyaan kepada peserta didik dengan minta pendapat tentang cara		

Gambar 3. Aktivitas Belajar dengan Model *Project Based Learning* pada Modul Ajar

Perancangan produk pengembangan *project based teaching module* mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Pariwisata Dwi Tunggal disusun sebanyak 8 modul sesuai elemen pembelajaran, yaitu: (i) konsep bisnis industri kuliner; (ii) sejarah dan perkembangan teknologi industri kuliner; (iii) profesi dan peluang usaha industri kuliner; (iv) *service excellent*; (v) CHSE dan keamanan pangan; (vi) kebersihan dan sanitasi ruang dapur dan peralatan; (vii) penyediaan informasi K3 di tempat kerja; dan (viii) pertolongan pertama pada kecelakaan di dapur (Diarini et al., 2022). Secara struktur, produk pengembangan *project based teaching module* sesuai dengan acuan buku saku pengembangan modul ajar pada kurikulum merdeka. Struktur tersebut, terdiri atas (i) informasi umum berupa identitas modul, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, sarana dan prasarana, target peserta didik, moda dan model pembelajaran, ketersediaan materi, kata kunci, dan persiapan pembelajaran; (ii) komponen inti berupa tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran, penilaian pembelajaran, penugasan, serta refleksi peserta didik dan pendidik; serta (iii) lampiran yang berupa LKPD, pengayaan dan remedial, bahan bacaan pendidik dan peserta didik, serta daftar pustaka (Kemdikbud, 2022). Pada kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan implementasi *project based learning*. Bentuk *project* yang dirancang siswa bervariasi, yaitu berupa perencanaan proses bisnis bidang kuliner, perancangan *fusion food*, analisis tokoh idola pada industri kuliner, perancangan *business plan*, proyek bermain peran tentang komunikasi dan kerjasama yang efektif, pembuatan eco enzim, penyusunan pedoman CHSE, penyusunan tata-tertib pemakaian dapur, dan simulasi prosedur pertolongan pertama pada kecelakaan di dapur (Diarini, et al., 2022).

Variasi bentuk proyek yang dirancang siswa diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung kreativitas siswa. Ini dikarenakan pada produk pengembangan *project based teaching module*, siswa dibimbing melalui beberapa petunjuk sehingga mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa *project based learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa (Budi Setiawan et al., 2020; Hanif et al., 2019; Suryanto et al., 2019; Yamin et al., 2020), proses pembelajaran yang difasilitasi modul ajar mampu meningkatkan kreativitas siswa (Armayani, 2018; Dewi & Mashami, 2019; Wahyudi et al., 2019; Zulaichah et al., 2021), dan pembelajaran dengan modul berbasis proyek juga mampu meningkatkan kreativitas siswa (Guruh et al., 2018; Novianto et al., 2018; Siew & Ambo, 2018; Triantoro, 2022).

Pada tahap *Development*, produk pengembangan *project based teaching module* mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Pariwisata Dwi Tunggal yang valid diperoleh melalui uji ahli konten dan ahli bahasa. Ahli konten pada penelitian ini adalah guru bidang ilmu kuliner pada salah satu SMK Negeri di Kabupaten Karangasem dan ahli bahasa merupakan dosen tetap pada salah satu Perguruan Tinggi di Provinsi Bali.

Uji ahli konten dilaksanakan dengan pemberian kuesioner yang terdiri atas 20 butir pernyataan tentang aspek penilaian modul ajar yang terdiri atas 5 komponen, yaitu: (i) legalitas; (ii) norma; (iii) materi/substansi; (iv) bahasa; dan (v) penyajian sesuai dengan sistem penilaian Buku Nonteks Pelajaran (BNTP) Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Tahun 2021 dan Permendikbud Nomor 8 Tahun 2016. Berikut rekapitulasi hasil uji ahli konten pada produk penelitian ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Konten Produk Pengembangan *Project Based Teaching Module*

No	Komponen	Rata-rata Skor	Kualifikasi
1	Legalitas	4,00	Sangat Baik
2	Norma	4,00	Sangat Baik
3	Materi/Substansi	3,57	Sangat Baik
4	Bahasa	3,00	Sangat Baik
5	Penyajian	3,16	Baik
Rata-rata		3,55	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tersebut, produk pengembangan *project based teaching module* yang ditinjau dari aspek konten dikatakan valid dengan rata-rata 3,55 yang berada pada kualifikasi sangat baik. Oleh karena itu, *project based teaching module* dapat diterapkan sebagai upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner.

Uji ahli bahasa dilaksanakan dengan pemberian kuesioner dengan 15 butir pernyataan yang mencakup 2 komponen penilaian bahasa pada modul ajar, yaitu komponen keterbacaan dan komponen kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia. Berikut disajikan rekapitulasi hasil uji bahasa pada produk pengembangan *project based teaching module*.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Bahasa Produk Pengembangan *Project Based Teaching Module*

No	Komponen	Rata-rata Skor	Kualifikasi
1	Keterbacaan	3,80	Sangat Baik
2	Kesesuaian	3,00	Baik
Rata-rata		3,40	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tersebut, produk pengembangan *project based teaching module* yang ditinjau dari aspek bahasa dikatakan valid dengan rata-rata 3,40 yang berada pada kualifikasi sangat baik. Meskipun demikian, diperlukan beberapa perbaikan teknis penulisan, yaitu tata cara penulisan alenia baru, susunan kalimat, dan kutipan pada beberapa bagian bahan bacaan modul. Secara umum ditinjau dari aspek bahasa, *project based teaching module* layak untuk diterapkan sebagai upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner.

Produk pengembangan *project based teaching module* yang valid ditinjau dari aspek konten dan aspek bahasa diharapkan dapat diimplementasikan dengan baik sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran dalam penerapan kurikulum merdeka. Pada penelitian ini, implementasi produk pengembangan ini dilaksanakan dengan melakukan revisi pada beberapa bagian modul ajar sesuai dengan saran dan rekomendasi ahli konten dan ahli bahasa.

Selanjutnya pada tahap *Implement*, uji kepraktisan produk pengembangan *project based teaching module* dilaksanakan dengan memberikan kuesioner yang terdiri atas 57 butir pernyataan dan 1 pertanyaan pemberian saran terhadap 4 guru bidang ilmu kuliner pada SMK Pariwisata Dwi Tunggal. Berikut rekapitulasi hasil uji kepraktisan produk pengembangan *project based teaching module*.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Produk Pengembangan *Project Based Teaching Module*

Responden	Rata-rata Skor	Evaluasi Produk
001	4,00	Sudah bagus, tetapi sebaiknya ditambahkan gambar-gambar yang lebih banyak.
002	3,51	Bagus, tetapi sebaiknya diuraikan dengan jelas asesmen yang dilakukan pada setiap pertemuan
003	3,86	Sudah bagus, modul ajar ini sangat sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas
004	3,72	Bagus, semoga modul ajar ini dapat diimplementasikan dengan baik di kelas
Rata-rata	3,77	

Sesuai dengan rekapitulasi hasil uji kepraktisan produk pengembangan *project based teaching module* di atas, terlihat bahwa rata-rata skor menunjukkan nilai 3,77 pada kategori sangat baik. Jadi, produk pengembangan *project based teaching module* praktis digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner.

Meskipun secara kuantitatif skor uji kepraktisan yang diperoleh menunjukkan kategori sangat baik, sangat diperlukan beberapa perbaikan sehingga memudahkan guru untuk menerapkan produk pengembangan *project based teaching module*. Ini dikarenakan modul ajar yang sesuai dengan karekteristik materi dan karakteristik peserta didik akan memberikan dampak instruksional yang positif, salah satunya

terkait kreativitas siswa (Guruh et al., 2018; Novianto et al., 2018; Siew & Ambo, 2018; Triantoro, 2022).

4. Simpulan

Project based teaching module merupakan suatu produk pengembangan berupa modul ajar yang aktivitas belajarnya didasarkan atas sintaks model *project based learning*. Modul yang dihasilkan pada penelitian ini ditunjukkan untuk pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner kelas X SMK Pariwisata Dwi Tunggal. Berdasarkan prosedur pengembangan model ADDIE yang berfokus pada tahapan *Design, Development, dan Implement*, produk pengembangan *project based teaching module* mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Pariwisata Dwi Tunggal menunjukkan hasil yang valid dan praktis. Ini dibuktikan dengan rata-rata hasil uji ahli konten 3,55 dengan kualifikasi sangat baik, rata-rata hasil uji ahli bahasa 3,40 dengan kualifikasi sangat baik, dan rata-rata hasil uji kepraktisan 3,77 dengan kualifikasi sangat baik. Sesuai dengan hasil tersebut, *project based teaching module* dapat diimplementasikan untuk mengukur salah satu dampak instruksional pembelajaran seperti kreativitas siswa.

5. Daftar Rujukan

- Armayani. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Dasar Seni dan Desain Berbasis Proyek dalam Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Photosynthetica*, 2(1), 1–13.
- Budi Setiawan, B., Rina Kurniasari, M., & Sarkim, T. (2020). The implementation of STEM approach through project based learning to develop student's creativity. *Journal of Physics: Conference Series*, 1470(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1470/1/012041>
- Chabibie, M. H. (2020). *Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif dalam BDR yang Memanfaatkan Rumah Belajar*. Kemendikbud.
- Dewi, C. A., & Mashami, R. A. (2019). The effect of chemo-entrepreneurship oriented inquiry module on improving students' creative thinking ability. *Journal of Turkish Science Education*, 16(2), 253–263. <https://doi.org/10.12973/tused.10279a>
- Diarini, I G. A. A. S., Winangun, I M. A., Sentosa, I P. P., Astuti, N. M. E. O. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Project Based Teaching Module untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*. Spesial Issue.
- Guruh, P., Anjarwati, P., Prayitno, B. A., & Article, H. (2018). *Biosaintifika*. 10(36), 313–319.
- Hamdi, S., Triatna, C., & Nurdin, N. (2022). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pedagogik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(1), 10–17. <https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.13015>
- Hanif, S., Wijaya, A. F. C., & Winarno, N. (2019). Enhancing Students' Creativity through STEM Project-Based Learning. *Journal of Science Learning*, 2(2), 50. <https://doi.org/10.17509/jsl.v2i2.13271>
- Isnaini, E. (2022). Supervisi Klinis Pemanfaatan PMM Peningkatan Kemampuan Guru Menyusun Modul Ajar Kelas IV SDN Sisir 01 Kecamatan Batu Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 1(3), 398–419.
- Kemdikbud. (2022). *Buku Saku Penyusunan Perangkat Ajar : Modul Ajar*.

- Novianto, N. K., Masykuri, M., & Sukarmin, S. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Proyek (Project Based Learning) Pada Materi Fluida Statis Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Sma/ Ma. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 7(1), 81. <https://doi.org/10.20961/inkuiiri.v7i1.19792>
- Nurwiatin, N. (2022). Pengaruh Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar dan Kesiapan Kepala Sekolah Terhadap Penyesuaian Pembelajaran di Sekolah. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(2), 472–487.
- Permendikbud Nomor 8 Tahun 2016 tentang *Buku yang Digunakan oleh Satuan Pendidikan*
- Prianti, D. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Belajar untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8, 238–244.
- Ridayati, E., Putri, C. A. D., & Damariswara, R. (2022). Kesulitan Calon Pendidik dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.104>
- Saputra, I. G. P. E., Sukariasih, L., & Muchlis, N. F. (2022). Penyusunan Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Menggunakan Flip Pdf Profesional Bagi Guru SMA Negeri 1 Tirawuta : Persiapan Implementasi Kurikulum Merdeka Creation of the Module of Project Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Using. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*, 5, 1941–1954.
- Sasmita, E., & Darmansyah. (2022). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kendala Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka (Studi Kasus: Sdn 21 Koto Tuo, Kec. Baso). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 5545–5549.
- Siew, N. M., & Ambo, N. (2018). Development and evaluation of an integrated project-based and stem teaching and learning module on enhancing scientific creativity among fifth graders. *Journal of Baltic Science Education*, 17(6), 1017–1033. <https://doi.org/10.33225/jbse/18.17.1017>
- Suryanto, I. W., Made Erpia Ordani Astuti, N., Gusti Ayu Agung Sinta Diarini, I., Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, P., & Ekonomika dan, F. (2019). *International Journal of Multidisciplinary Educational Research Development of Project Based Learning Model Based on Lesson Study To Improve Interest of Entrepreneurship, Learning Outcomes, and Creativity of Students*. 8(7), 189–196.
- Triantoro, M. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Project Based Learning Untuk Membantu Meningkatkan Berfikir Kreatif Mahasiswa. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1), 13–22. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v14i1.1962>
- Wahyudi, R., Rukmini, D., & Linggar Bharati, D. A. (2019). Developing Discovery Learning-Based Assessment Module to Stimulate Critical Thinking and Creativity of Studentsâ€™ Speaking Performance. *English Education Journal*, 9(2), 172–180. <https://doi.org/10.15294/eej.v9i2.28992>
- Yamin, Y., Permanasari, A., Redjeki, S., & Sopandi, W. (2020). Implementing project-based learning to enhance creative thinking skills on water pollution topic. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 6(2), 225–232. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v6i2.12202>
- Zulaichah, S., Sukarmin, S., & Masykuri, M. (2021). Pengembangan Modul Ipa Berbasis Inquiry Lesson Pada Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana Untuk Meningkatkan Kreativitas Ilmiah Siswa. *Edusains*, 13(1), 64–72. <https://doi.org/10.15408/es.v13i1.17389>

