

Analisis Kebutuhan Pengembangan *Project Based Teaching Module* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal

**I Gusti Ayu Agung Sinta Diarini¹, I Made Ari Winangun²,
I Putu Pranatha Sentosa³, Ni Made Erpia Ordani Astuti⁴**

^{1,3,4} Universitas Dhyana Pura

² STAHN Mpu Kuturan Singaraja

¹gungsinta@undhirabali.ac.id

Abstract

The teaching module is a concrete form of learning planning in the implementation of an independent curriculum. Therefore, teaching modules are needed to facilitate the student learning process. This is the basis for proposing a study to describe needs analysis in the development of project based teaching modules. This type of research is descriptive which aims to describe the needs analysis for the development of a project based teaching module to increase the creativity of students of Dwi Tunggal Tourism Vocational School. The subjects of this study were 59 students of class X of the Culinary Study Program and 4 teachers of culinary sciences. Sources of data in this study in the form of primary data through the technique of giving questionnaires and secondary data through the analysis of the Culinary Basics learning program. Data analysis techniques in this study were carried out by data reduction, data presentation, and triangulation based on some relevant literature. The results of this study indicate that the development of a project based teaching module to increase the creativity of students at the Dwi Tunggal Tabanan Tourism Vocational School is very much needed by teachers and students as an effort to overcome some problems in the learning process. This module has a project implementation basis in its learning which consists of 8 scopes of material in the odd semester Culinary Basics subject and has a structure in the form of general information, core components, and attachments according to the pocket book for the development of independent curriculum teaching modules. In accordance with the results of the needs analysis, further efforts are recommended as a follow-up to the findings in this study. These efforts are: (i) designing a project based teaching module (blueprint) design; (ii) developing project based teaching modules to facilitate student learning processes; and (iii) testing the effectiveness of the implementation of the project based teaching module in accordance with the expected instructional impact.

Keywords: Needs Analysis; Project Based Learning; Teaching Module; Creativity

Abstrak

Modul ajar merupakan bentuk konkret perencanaan pembelajaran dalam implementasi kurikulum merdeka. Oleh karena itu, modul ajar sangat diperlukan untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Inilah menjadi dasar diajukannya suatu penelitian untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan dalam pengembangan *project based teaching module*. Jenis penelitian ini adalah deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan *project based teaching module* untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal. Subjek penelitian ini adalah 59 siswa kelas X Prodi Kuliner dan 4 guru bidang ilmu kuliner. Sumber data pada penelitian ini berupa data primer melalui teknik pemberian angket dan data sekunder melalui analisis

program pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan triangulasi yang didasarkan atas beberapa literatur yang relevan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan *project based teaching module* untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal Tabanan sangat dibutuhkan guru dan siswa sebagai upaya untuk mengatasi beberapa permasalahan proses pembelajaran. Modul ini memiliki basis pelaksanaan proyek dalam pembelajarannya yang terdiri atas 8 lingkup materi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner semester ganjil dan memiliki struktur berupa informasi umum, komponen inti, dan lampiran sesuai buku saku pengembangan modul ajar kurikulum merdeka. Sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, disarankan upaya-upaya selanjutnya sebagai tindak lanjut atas temuan dalam penelitian ini. Upaya tersebut, yaitu: (i) merancang desain (*blueprint*) *project based teaching module*; (ii) mengembangkan *project based teaching module* untuk memfasilitasi proses belajar siswa; dan (ii) menguji efektivitas penerapan *project based teaching module* sesuai dengan dampak instruksional yang diharapkan.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan; *Project Based Learning*; Modul Ajar; Kreativitas

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Melalui proses pendidikan, seseorang mampu menunjukkan perilaku positif, dan peningkatan intelektual dalam berinteraksi di masyarakat. Proses pendidikan yang dilalui seseorang didasarkan pada empat pilar pendidikan secara berjenjang yang dicetuskan UNESCO, yaitu: (i) *learning to do*; (ii) *learning to know*; (iii) *learning to be*; dan (iv) *learning to live together* (Delors, 2013; Hoskins & Crick, 2010; Steffens, 2015). Keempat jenjang ini diperoleh seseorang melalui proses pendidikan baik pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Pelaksanaan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi senantiasa mengalami pembaharuan agar terwujud layanan pendidikan yang aplikatif dan kekinian. Pembaharuan saat ini adalah diterapkannya kurikulum merdeka pada jenjang pendidikan dasar sampai menengah dan diterapkannya Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada pendidikan tinggi. Penerapan kurikulum merdeka pada jenjang pendidikan dasar dan menengah merupakan upaya pengembangan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik dalam rangka pemulihan ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) yang terjadi dalam kondisi khusus (Kepmendikbudristekdikti 56/M, 2022).

Upaya pemulihan ketertinggalan pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan kesiapan Sumber Daya Manusia khususnya guru sebagai ujung tombak implementasi kurikulum. Realita saat ini, guru masih mempelajari dan kemudian langsung menerapkan kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran. Berdasarkan studi pendahuluan terhadap beberapa guru di SMK Pariwisata Dwi Tunggal, diperoleh informasi bahwa: (i) guru belum menguasai teknologi digital dalam menghadapi standar kurikulum merdeka; dan (ii) guru masih mengalami kendala dalam memahami keterkaitan beberapa komponen mendasar pada kurikulum merdeka, yaitu CP (Capaian Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran), ATP (Alur Tujuan Pembelajaran), dan modul ajar yang mencerminkan proses pembelajaran berbasis profil pelajar Pancasila.

Sebagai salah satu komponen dalam penerapan pembelajaran kurikulum merdeka, modul ajar memegang peran penting dalam mewujudkan pembelajaran bermakna. Modul ajar pada kurikulum merdeka dapat berupa sejumlah alat atau sarana media, metode, petunjuk, dan pedoman pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik.

Modul ajar ini bertujuan untuk: (i) mengembangkan perangkat ajar yang memandu pendidik melaksanakan pembelajaran; (ii) mempermudah, memperlancar, dan meningkatkan kualitas pembelajaran; (iii) menjadi rujukan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran; dan (iv) menjadi kerangka kerja yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran sesuai capaian pembelajaran. Secara sederhana modul ajar mirip dengan RPP pada kurikulum sebelumnya, namun pada modul ajar terdapat komponen yang lebih lengkap dibanding RPP atau disebut dengan RPP Plus (Kemdikbud, 2022).

Secara struktur sesuai dengan Kepmendikbudristekdikti Nomor 56/M/2022, modul ajar berisi tujuan, langkah, dan media pembelajaran, serta asesmen yang dibutuhkan dalam satu unit/topik berdasarkan alur tujuan pembelajaran. Modul ajar tersebut dikembangkan oleh satuan pendidikan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik yang didasarkan atas modifikasi, dan/atau menggunakan modul ajar yang disediakan pemerintah. Hal inilah menjadi tantangan dan peluang guru untuk merancang pembelajaran dalam rangka mengembangkan profil pelajar Pancasila mengingat implementasi kurikulum merdeka baru dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023.

Sesuai dengan paparan di atas, modul ajar memiliki urgensi yang tinggi untuk dikembangkan karena merupakan dasar terwujudnya proses pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik. Salah satu bentuk modul ajar yang dapat dikembangkan pada SMK Pariwisata Dwi Tunggal adalah *project based teaching module*. Modul ajar ini memiliki struktur yang sama dengan modul ajar pada kurikulum merdeka tetapi lebih menekankan pada penyelesaian proyek (*project based*) pada proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner. *Project based learning* merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar melalui pengerjaan proyek kolaboratif untuk menghasilkan produk (Basilotta Gómez-Pablos et al., 2017; Choi et al., 2019). Pembelajaran dengan model *project based learning* dapat memberikan capaian pembelajaran yang optimal baik berupa peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi, motivasi belajar, keterlibatan siswa, persepsi inovatif, dan berpikir kreatif (Barak & Yuan, 2021; Eliyasni et al., 2019; Kuo et al., 2019; Sasson et al., 2018; Wu & Wu, 2020; Yustina et al., 2020). Maka dari itu, modul ajar yang didasarkan atas model ini tentu akan mewujudkan pembelajaran bermakna melalui aktivitas belajar peserta didik yang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif untuk menghasilkan suatu produk pada akhir proses belajarnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, pengembangan *project based teaching module* dalam pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner diharapkan mampu mewujudkan pembelajaran bermakna, berpihak pada kebutuhan belajar peserta didik, meningkatkan kreativitas, dan bermuara pada peningkatan capaian pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu diperlukan suatu analisis kebutuhan terhadap calon pengguna baik guru dan siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal untuk mewujudkan modul ajar yang efektif dan aplikatif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner.

Metode

Jenis penelitian ini adalah deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan *project based teaching module* untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal. Subjek penelitian ini adalah 59 siswa kelas X Prodi Kuliner dan 4 guru bidang ilmu kuliner. Sumber data pada penelitian ini berupa data primer melalui teknik pemberian angket dan data sekunder melalui analisis program pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan triangulasi yang didasarkan atas beberapa literatur yang relevan.

Hasil dan Pembahasan

Angket analisis kebutuhan pengembangan pengembangan *project based teaching module* untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal diberikan kepada guru dan siswa sebagai calon pengguna modul ajar. Hasil angket analisis kebutuhan ini mendeskripsikan permasalahan pembelajaran saat ini yang berkaitan dengan modul ajar dan urgensi pengembangan *project based teaching module*. Adapun hasil angket yang disebarakan tersebut disajikan sesuai Tabel 1.

**Tabel 1. Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Pengembangan
*Project Based Teaching Module***

No	Uraian	Respon Siswa	Respon Guru
1	Kesulitan dalam pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner	Kesulitan Belajar <ul style="list-style-type: none"> • Tidak (93,2%) • Kesulitan (6,8%) 	Kesulitan Mengajar <ul style="list-style-type: none"> • Tidak (50,0%) • Kesulitan (50,0%)
2	Sumber belajar yang digunakan guru	<ul style="list-style-type: none"> • Buku ajar (25,6%) • Buku teks (17,4%) • Modul ajar (19,8%) • Hasil penelusuran internet (37,2%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku ajar (42,8%) • Buku teks (14,3%) • Modul ajar (28,6%) • Hasil penelusuran internet (14,3%)
3	Pengembangan kreativitas melalui sumber belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu (94,9%) • Cukup mampu (5,1%) 	Mampu, namun belum maksimal (100,0%)
4	Metode pembelajaran yang digunakan guru	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah (10,8%) • Diskusi (24,2%) • Presentasi (20,0%) • Eksperimen (14,2%) • Projek (28,3%) • Studi kasus (0,83%) • Observasi (0,83%) • Praktek (0,83%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah (33,3%) • Diskusi (22,2%) • Presentasi (33,3%) • Eksperimen (0,0%) • Projek (0,0%) • Studi kasus (11,1%) • Observasi (0,0%) • Praktek (0,0%)
5	Kendala pembelajaran dengan metode tersebut	Kendala Belajar <ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada kendala (93,2%) • Memori <i>handphone</i> penuh (3,4%) • Penjelasan guru kurang maksimal (1,7%) • Banyak tugas (1,7%) 	Kendala Mengajar <ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada kendala (25,0%) • Siswa bosan saat penggunaan metode ceramah (25,0%) • Siswa kurang percaya diri (25,0%) • Siswa pasif (25,0%)
6	Mode pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Luring (84,7%) • <i>Blended</i> (13,6%) • <i>Hybrid</i> (1,7%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Luring (75,0%) • <i>Blended</i> (25,0%) • <i>Hybrid</i> (0,0%)
7	Kendala pembelajaran dengan mode tersebut	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada (94,9%) • Susah memahami materi (1,7%) • Memori <i>handphone</i> cepat penuh (3,4%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada (50,0%) • Siswa kurang percaya diri (25,0%) • Siswa tidak semua aktif (25,0%)

No	Uraian	Respon Siswa	Respon Guru
8	Tingkat pemahaman materi Dasar-Dasar Kuliner	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat baik (10,2%) • Baik (8,5%) • Cukup baik (79,7%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat baik (0,0%) • Baik (50,0%) • Cukup baik (50,0%)
9	Saran perbaikan pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner	<ul style="list-style-type: none"> • Perbanyak praktek (33,9%) • Proses pembelajaran dibantu video (32,2%) • Pembelajaran jangan menghafal (3,4%) • Pembelajaran jangan ceramah (3,4%) • Tidak ada (11,7%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu adanya modul ajar (25,0%) • Pembelajaran mengacu pada buku paket sebelumnya (25,0%) • Adanya perubahan pada beberapa materi (25,0%) • Tidak ada (25,0%)
10	Pernah melihat/mendengar sitilah modul ajar	<ul style="list-style-type: none"> • Pernah (50,8%) • Tidak pernah (49,2%) 	Pernah (100,0%)
11	Kesan pembelajaran jika menggunakan Modul Ajar	<ul style="list-style-type: none"> • Akan lebih baik (96,6%) • Biasa saja (3,4%) 	Pembelajaran berjalan baik dan tertata (100,0%)
12	Pembelajaran difasilitasi dengan <i>project based teaching module</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Setuju (94,9%) • Tidak tahu (5,1%) 	Setuju (100,0%)
13	Urgensi <i>project based teaching module</i> pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner	<ul style="list-style-type: none"> • Iya (89,8%) • Tidak tahu (10,2%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan keaktifan siswa (25,0%) • Peningkatan <i>basic knowledge kitchen</i> (75,0%)

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 13 temuan dalam analisis kebutuhan pengembangan *project based teaching module*. (i) Sebagian guru pada bidang keilmuan kuliner (50%) mengalami kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran, sedangkan siswa tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam proses belajarnya. Kesulitan pembelajaran ini terletak pada aspek perencanaan yang bersifat administratif bukan pelaksanaan pembelajaran. (ii) Sumber belajar yang digunakan saat ini dalam proses pembelajaran didominasi oleh penggunaan buku ajar dan buku teks (menurut siswa: 25,6% dan 17,4%; menurut guru 42,8% dan 14,3%) yang menjadi acuan pembelajaran saat penerapan kurikulum 2013 serta sumber belajar tambahan melalui penelusuran internet (menurut siswa 37,2%; menurut guru 14,3%). Terkait modul ajar yang dikembangkan seiring diimplementasikannya kurikulum merdeka memiliki kontribusi 19,8% menurut siswa dan 28,6% menurut guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa modul ajar belum mampu dikembangkan dan diterapkan secara maksimal untuk memfasilitasi proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner. (iii) Ditinjau dari upaya pengembangan kreativitas, sumber belajar yang digunakan saat ini telah mampu mengembangkan kreativitas namun belum maksimal. Oleh karena itu diperlukan teknis belajar yang memicu pengembangan kreativitas siswa secara maksimal.

Temuan berikutnya sangat berkaitan dengan proses pembelajaran. (iv) Dari perspektif siswa, ternyata guru sering menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek (28,3%). Pada perspektif guru, ternyata pembelajaran yang telah berlangsung sebelumnya

tidak berbasis proyek (0,0%). (v) Ditinjau dari kendala pembelajaran dengan metode yang diterapkan guru, siswa menyatakan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik tanpa kendala yang berarti (93,2%) namun dari perspektif guru, ternyata terdapat kendala yang dialami berupa siswa merasa bosan, kurang percaya diri, dan pasif (75%). (vi) Pada aspek mode pembelajaran baik guru dan siswa menyatakan bahwa proses pembelajaran didominasi dengan mode luring (menurut siswa 84,7%; menurut guru 75%). (vii) Terkait kendala dalam mode pembelajaran tersebut, siswa menyatakan tidak mengalami kendala yang berarti (94,9%) dan guru menyatakan terdapat kendala berupa kurangnya kepercayaan diri siswa dan tidak semua siswa aktif (50%). (viii) Apabila ditinjau dari tingkat pemahaman dalam materi Dasar-Dasar Kuliner menurut siswa dan guru berada pada kategori cukup baik (79,7% dan 50,0%). Hal inilah yang diperlukan suatu saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. (ix) Saran perbaikan pembelajaran dari siswa, yaitu memperbanyak praktek (33,9%) dan pembelajaran berbantuan video (32,2%), serta saran dari guru diperlukannya modul ajar (25%).

Terkait dengan respon guru dan siswa apabila proses pembelajaran difasilitasi dengan *project based teaching module* diuraikan sebagai berikut. (x) Sebagian siswa baru mengenal istilah modul ajar (50,8%) sedangkan seluruh guru telah mengenal istilah modul ajar (100%). (xi) Apabila proses pembelajaran dilaksanakan dengan fasilitasi modul ajar menurut siswa dan guru pembelajaran akan berjalan lebih baik dan tertata (96,6% dan 100%). (xii) Apabila basis modul ajar dilaksanakan dengan pembelajaran berbasis proyek, siswa dan guru menyatakan setuju (94,4% dan 100%). (xiii) Ditinjau dari urgensi pengembangan *project based teaching module* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner, menurut siswa memiliki urgensi (89,9%) dan guru sangat urgen dalam peningkatan basic knowledge kitchen (75%) dan peningkatan keaktifan (25%).

Sesuai deskripsi hasil analisis kebutuhan tersebut, terlihat bahwa guru mengalami permasalahan dalam menerapkan kurikulum merdeka, yakni terkait modul ajar untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Permasalahan tersebut berupa: (i) belum maksimalnya guru dalam mensosialisasikan modul ajar sehingga hanya sebagian siswa yang mengenal istilah modul ajar; (ii) sumber pada modul ajar masih didasarkan atas buku ajar atau buku teks saat implementasi kurikulum 2013; (iii) belum maksimalnya upaya peningkatan kreativitas dalam pembelajaran; (iv) kurangnya kepercayaan diri sehingga siswa pasif dalam pembelajaran; dan (v) proses pembelajaran yang dilaksanakan secara aplikatif tidak didasarkan atas proyek sehingga belum mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas siswa secara maksimal. Permasalahan ini terjadi karena sekolah belum mampu menerapkan pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka secara maksimal karena modul ajar sebagai ujung tombak proses pembelajaran masih dalam tahap pengembangan namun langsung diterapkan (Soleh, 2022).

Hasil analisis kebutuhan ini menunjukkan diperlukannya upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner melalui pengembangan modul ajar yang berorientasi pada proses belajar siswa yakni berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas. Modul ajar ini secara konseptual dinamakan *project based teaching module*. Pengembangan modul ajar ini diharapkan mampu memfasilitasi belajar siswa dengan lebih baik melalui (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). Model *project based learning* yang secara konkret menunjukkan kinerja siswa dalam penyelesaian proyek diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam bekerja.

Modul ajar dan proses pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) yang erat kaitannya dalam penelitian ini telah terbukti dalam beberapa penelitian lima tahun terakhir. Adapun hasil yang berkaitan dengan modul ajar dan *project based learning*, yaitu

mampu membina sifat kreativitas ilmiah siswa (Siew & Ambo, 2018), meningkatkan prestasi siswa (Masrucha et al., 2021; Winatha & Abubakar, 2018), meningkatkan minat kewirausahaan dan kreativitas belajar (Suryanto et al., 2019), meningkatkan hasil belajar (Dewi & Lestari, 2020; Diarini et al., 2020; Rahayu & Sukardi, 2020; Suryanto et al., 2019), meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Diarini et al., 2020), dan mengembangkan kreativitas, keterampilan memecahkan masalah, dan berpikir kritis (Cruz & Rivera, 2022).

Selain temuan sesuai analisis kebutuhan tersebut, diperoleh informasi lain bahwa modul ajar yang digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner saat ini masih dalam proses pengembangan dan langsung diterapkan oleh guru. Oleh karena itu, sebagian siswa ada yang sudah mengenal modul ajar meskipun secara detail belum memahami teknis penggunaannya sedangkan sebagian siswa lainnya belum mengenal modul ajar. Kendala yang dialami guru dalam perancangan modul, yaitu memadukan materi ajar dengan kebutuhan dunia kerja, sumber materi ajar yang kurang variatif, dan kurangnya pemahaman guru tentang modul ajar pada kurikulum merdeka. Meskipun demikian, guru telah berupaya membuat suatu *draft* perencanaan modul ajar dalam implementasi Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner sesuai Tabel 2.

Tabel 2. Kerangka Perencanaan Modul Ajar

No.	Elemen Kompetensi	Kode Modul	Lingkup Materi	Alokasi Waktu
1	Proses Bisnis Industri Kuliner	PBK	Konsep Bisnis Industri Kuliner	1 Pertemuan (6 JP)
2	Perkembangan bidang kuliner secara global dan perkembangan teknologi yang berkaitan dengan bidang kuliner	PKG	Sejarah dan perkembangan teknologi industri kuliner	2 Pertemuan (12 JP)
3	Profesi dan kewirausahaan di bidang kuliner (<i>foodpreneurs</i> dan <i>job-profile</i>)	PKW	Profesi dan peluang usaha industri kuliner	2 Pertemuan (12 JP)
4	Penerapan pelayanan prima (<i>excellent service</i>) pada 22ndustry kuliner	PPP	<i>Service Excellent</i>	3 Pertemuan (18 JP)
5	Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Kelestarian Lingkungan/ <i>Cleanliness Health Safety Environment Sustainability</i>	CHS_01	CHSE dan keamanan pangan	3 Pertemuan (18 JP)
6	Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Kelestarian Lingkungan/ <i>Cleanliness Health Safety Environment Sustainability</i>	CHS_02	Kebersihan dan sanitasi ruang dapur dan peralatan	3 Pertemuan (18 JP)
7	Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Kelestarian Lingkungan/ <i>Cleanliness Health Safety Environment Sustainability</i>	CHS_03	Penyediaan informasi K3 di tempat kerja	2 Pertemuan (12 JP)

No.	Elemen Kompetensi	Kode Modul	Lingkup Materi	Alokasi Waktu
8	Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Kelestarian Lingkungan/ <i>Cleanliness Health Safety Environment Sustainability</i>	CHS_04	Pertolongan pertama pada kecelakaan di dapur	2 Pertemuan (12 JP)

Sumber: Diadaptasi dari Dokumen Pembelajaran Semester Ganjil Guru SMK Pariwisata Dwi Tunggal, 2022)

Kerangka atau *draft* perencanaan modul ajar tersebut menjadi acuan pengembangan *project based teaching module* sehingga dapat diterapkan pada beberapa proses pembelajaran berikutnya. Selain itu, pengembangan struktur *project based teaching module* juga didasarkan atas acuan atau buku saku pengembangan modul ajar dalam kurikulum merdeka. Adapun struktur yang dirancang untuk memudahkan proses pengembangan *project based teaching module* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Struktur Project Based Teaching Module

No	Komponen Utama	Sub Komponen	Deskripsi
1	Informasi Umum	<ul style="list-style-type: none"> • Identitas modul • Kompetensi awal • Profil pelajar Pancasila • Sarana dan prasarana • Target peserta didik • Moda dan model pembelajaran • Ketersediaan materi • Kata kunci • Persiapan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan secara umum proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, menyajikan pokok bahasan yang akan dibahas, dan pemetaan persiapan pembelajaran. • Informasi ini menunjukkan koherensi antara kompetensi yang diharapkan, proses pelaksanaan, dan jenis penilaian yang dilakukan.
2	Komponen Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan pembelajaran • Pemahaman bermakna • Pertanyaan pemantik • Kegiatan pembelajaran • Penilaian pembelajaran • Penugasan • Refleksi peserta didik dan pendidik 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan teknis belajar secara detail dan komprehensif. • Menyajikan kegiatan pembelajaran dengan model <i>project based learning</i>. • Menyajikan refleksi peserta didik dan pendidik pada bagian akhir komponen inti sebagai upaya perbaikan pembelajaran secara kontinu.
3	Lampiran	<ul style="list-style-type: none"> • LKPD • Pengayaan dan remedial • Bahan bacaan pendidik dan peserta didik • Daftar pustaka 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan berbagai perangkat untuk menunjang keterlaksanaan proses dan evaluasi pembelajaran. • Menampilkan bentuk proses <i>project based learning</i>.

Diadaptasi dari Kemdikbud (2022)

Berdasarkan kerangka perencanaan modul dan struktur *project based teaching module*, produk modul ajar ini akan dikembangkan sejumlah 8 modul ajar sesuai dengan kode modul dan alokasi waktu yang telah dirancang sebelumnya. Kedelapan perencanaan modul tersebut terdiri atas lingkup materi: (i) konsep bisnis industri kuliner; (ii) sejarah 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. Setelah dikembangkan, modul ajar ini akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran untuk menguji dampak instruksional yang diharapkan yakni kreativitas siswa.

Kesimpulan

Modul ajar yang ada saat ini merupakan modul ajar yang dikembangkan dan langsung digunakan guru SMK Pariwisata Dwi Tunggal dalam penerapan pembelajaran sesuai kurikulum merdeka. Oleh karena itu, terdapat beberapa permasalahan dalam pengembangan dan penerapannya, yaitu (i) belum maksimalnya guru dalam mensosialisasikan modul ajar sehingga hanya sebagian siswa yang mengenal istilah modul ajar; (ii) sumber pada modul ajar masih didasarkan atas buku ajar atau buku teks saat implementasi kurikulum 2013 sehingga diperlukan pemetaan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum merdeka; (iii) kurangnya kepercayaan diri sehingga siswa pasif dalam pembelajaran; dan (iv) proses pembelajaran yang dilaksanakan secara aplikatif tidak didasarkan atas proyek sehingga belum mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas siswa secara maksimal. Permasalahan inilah yang menjadi urgensi pengembangan *project based teaching module* untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Pariwisata Dwi Tunggal Tabanan. Modul ajar ini memiliki basis pelaksanaan proyek dalam pembelajarannya yang terdiri atas 8 lingkup materi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner semester ganjil. Modul ajar yang diajukan memiliki struktur berupa informasi umum, komponen inti, dan lampiran sesuai buku saku pengembangan modul ajar kurikulum merdeka. Sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, disarankan upaya-upaya selanjutnya sebagai tindak lanjut atas temuan dalam penelitian ini. Upaya tersebut, yaitu: (i) merancang desain (*blueprint*) *project based teaching module*; (ii) mengembangkan *project based teaching module* untuk memfasilitasi proses belajar siswa; dan (ii) menguji efektivitas penerapan *project based teaching module* sesuai dengan dampak instruksional yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- Barak, M., & Yuan, S. (2021). A cultural perspective to project-based learning and the cultivation of innovative thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 39(September 2020), 100766. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100766>
- Basilotta Gómez-Pablos, V., Martín del Pozo, M., & García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2017). Project-based learning (PBL) through the incorporation of digital technologies: An evaluation based on the experience of serving teachers. *Computers in Human Behavior*, 68, 501. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.056>
- Chabibie, M. H. (2020). *Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif dalam BDR yang Memanfaatkan Rumah Belajar*. Kemendikbud.
- Choi, J., Lee, J. H., & Kim, B. (2019). How does learner-centered education affect teacher self-efficacy? The case of project-based learning in Korea. *Teaching and Teacher Education*, 85, 45–57. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.05.005>
- Cruz, L. I. C., & Rivera, K. C. (2022). Development And Validation Of Project-Based Module For Selected Topics In Biology. *International Journal of Educational*

Research & Social Sciences, 1124–1137.

- Delors, J. (2013). The treasure within: Learning to know, learning to do, learning to live together and learning to be. What is the value of that treasure 15 years after its publication? *International Review of Education*, 59(3), 319–330. <https://doi.org/10.1007/s11159-013-9350-8>
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 433–441.
- Diarini, I. G. A. A. S., Br Ginting, M. F., & Suryanto, I. W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study Melalui Pembelajaran Daring Untuk Mengetahui Kemampuan Berfikir Kritis Dan Hasil Belajar. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 253–265.
- Eliyasni, R., Kenedi, A. K., & Sayer, I. M. (2019). Blended Learning and Project Based Learning: The Method to Improve Students' Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(2), 231–248. <https://doi.org/10.25217/ji.v4i2.549>
- Hoskins, B., & Crick, R. deakin. (2010). Competences for learning to learn and active citizenship: Different currencies or two sides of the same coin? *European Journal of Education*, 45(1), 121–137. <https://doi.org/10.1111/j.1465-3435.2009.01419.x>
- Kemdikbud. (2022). *Buku Saku Penyusunan Perangkat Ajar : Modul Ajar*.
- Kepmendikbudristekdikti. (2022). Pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. *Menpendikbudristek*, 1–112.
- Kuo, H. C., Tseng, Y. C., & Yang, Y. T. C. (2019). Promoting college student's learning motivation and creativity through a STEM interdisciplinary PBL human-computer interaction system design and development course. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.09.001>
- Masrucha, N., Sinta Diarini, I. G. A. A., & I Wayan Suryanto. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Melalui Media Vlog Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 635–643. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1439>
- Rahayu, I., & Sukardi, S. (2020). The Development Of E-Modules Project Based Learning for Students of Computer and Basic Networks at Vocational School. *Journal of Education Technology*, 4(4), 398. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29230>
- Sasson, I., Yehuda, I., & Malkinson, N. (2018). Fostering the skills of critical thinking and question-posing in a project-based learning environment. *Thinking Skills and Creativity*, 29, 203–212. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.08.001>
- 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>
- Soleh, K. M. (2022). *Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar pada Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMK PK Tamansiswa Rancaekek*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Steffens, K. (2015). Competences, learning theories and moocs: Recent developments in lifelong learning. *European Journal of Education*, 50(1), 41–59. <https://doi.org/10.1111/ejed.12102>
- 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.

- Winatha, K. R., & Abubakar, M. M. (2018). The Usage Effectivity of Project-Based Interactive E-Module in Improving Students' Achievement. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 24(2), 198–202. <https://doi.org/10.21831/jptk.v24i2.20001>
- Wu, T. T., & Wu, Y. T. (2020). Applying project-based learning and SCAMPER teaching strategies in engineering education to explore the influence of creativity on cognition, personal motivation, and personality traits. *Thinking Skills and Creativity*, 35(May 2019), 100631. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100631>
- Yustina, Syafii, W., & Vebrianto, R. (2020). The effects of blended learning and project-based learning on pre-service biology teachers' creative thinking skills through online learning in the COVID-19 pandemic. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 408–420. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.24706>