

Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Plating Hidangan Daging Nusantara Melalui Desain Proyek Pada Model Pembelajaran Project Based Learning di Kelas XI Ijen Suite SMK Negeri 3 Malang

I Kadek Windu Dwipayana, Nunung Nurjanah

Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang.

i.kadek.2531567@students.um.ac.id, nunung.nurjanah.ft@um.ac.id,

Abstrak: Permasalahan penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas siswa dalam penyajian hidangan karena siswa cenderung meniru contoh yang sudah ada dan kurang mampu mengembangkan ide plating secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan desain proyek pada model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) serta menganalisis peningkatan kreativitas siswa dalam plating hidangan daging Nusantara di kelas XI Ijen Suite SMK Negeri 3 Malang. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 18 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 2 siswa dengan jumlah 36 siswa kelas XI Ijen Suite. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, penilaian produk, dokumentasi, dan rubrik penilaian kreativitas plating. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan desain proyek pada model PjBL dilakukan melalui kegiatan pembuatan desain plating dalam bentuk sketsa, praktik memasak, dan plating hidangan. Penerapan desain proyek mampu membantu siswa merancang plating secara lebih kreatif dan terstruktur. Penerapan desain proyek pada model pembelajaran Project Based Learning mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam plating hidangan daging Nusantara hal tersebut terlihat dari peningkatan hasil kreativitas plating siswa pada setiap aspek penilaian Kreativitas siswa mengalami peningkatan pada setiap aspek penilaian, yaitu komposisi sebesar 17,35%, warna 19,93%, kreativitas 19,93%, kerapian 10,41%, dan kesesuaian tema 5,91% dari siklus I ke siklus II. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penerapan desain proyek pada model PjBL efektif meningkatkan kreativitas siswa dalam plating hidangan daging Nusantara. Guru disarankan menerapkan pembelajaran berbasis proyek secara berkelanjutan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan praktik siswa.

Kata Kunci : kreativitas siswa, plating hidangan, hidangan daging Nusantara, *Project Based Learning* (PjBL), desain proyek.

Abstract: The research problem was motivated by the low creativity of students in food presentation because students tended to imitate existing examples and had difficulty developing plating ideas independently. This study aimed to determine the implementation of project design in the Project Based Learning (PjBL) model and to analyze the improvement of students' creativity in plating Nusantara meat dishes in class XI Ijen Suite at SMK Negeri 3 Malang. The research used Classroom Action Research (CAR) with a quantitative descriptive approach conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects consisted of 18 groups of class XI Ijen Suite students. Data collection techniques included observation, product assessment, documentation, and a plating creativity assessment rubric. The results showed that the implementation of project design in the PjBL model was carried out through activities of creating plating designs in the form of

sketches, cooking practices, and food plating. The implementation of project design helped students create plating concepts more creatively and systematically. Students' creativity increased in every assessment aspect, namely composition by 17.35%, color by 19.93%, creativity by 19.93%, neatness by 10.41%, and theme suitability by 5.91% from cycle I to cycle II. The study concluded that the implementation of project design in the PjBL model effectively improved students' creativity in plating Nusantara meat dishes. Teachers are recommended to apply project-based learning continuously to improve students' creativity and practical skills.

Keywords: *students' creativity, food plating, Nusantara meat dishes, Project Based Learning (PjBL), project design.*

1. Pendahuluan

Pendidikan kejuruan memiliki peran penting dalam mempersiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi sesuai kebutuhan dunia kerja, khususnya pada bidang kuliner yang menuntut keterampilan teknis sekaligus kemampuan berpikir kreatif. Dalam pembelajaran kuliner, kreativitas menjadi salah satu keterampilan yang sangat diperlukan karena berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide baru, memecahkan masalah, serta menciptakan produk kuliner yang inovatif dan bernilai jual. Kreativitas pada bidang kuliner tidak hanya berkaitan dengan cita rasa makanan, tetapi juga mencakup aspek visual melalui penyajian atau plating hidangan yang menarik, estetik, dan mampu memberikan pengalaman sensorik kepada konsumen. Tampilan visual makanan bahkan menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi persepsi rasa, kualitas produk, serta kepuasan konsumen terhadap suatu hidangan (Spence, 2022).

Perkembangan industri kuliner modern menunjukkan bahwa plating telah menjadi bagian penting dalam gastronomi kontemporer. Penyajian makanan yang baik mampu meningkatkan daya tarik konsumen dan nilai jual produk kuliner. Prinsip plating seperti kesatuan (unity), keseimbangan (balance), proporsi, kontras warna, dan focal point menjadi unsur penting dalam menciptakan tampilan hidangan yang menarik. Penelitian Michel, Velasco, dan Spence (2021) menunjukkan bahwa visualisasi makanan yang estetik dapat meningkatkan ekspektasi rasa dan pengalaman makan konsumen secara keseluruhan. Oleh karena itu, pembelajaran plating di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) perlu diarahkan tidak hanya pada keterampilan memasak, tetapi juga pada pengembangan kreativitas peserta didik dalam mendesain dan menyajikan hidangan.

Praktik pembelajaran di SMK ditemukan bahwa kreativitas peserta didik dalam plating hidangan belum berkembang secara optimal. Peserta didik cenderung meniru contoh penyajian yang sudah ada baik dari guru dan internet tanpa mengembangkan ide sendiri. Kondisi tersebut menyebabkan hasil plating yang dihasilkan kurang bervariasi dan belum menunjukkan kemampuan eksplorasi ide secara kreatif. Rendahnya kreativitas siswa dapat dipengaruhi oleh kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, minimnya kesempatan bereksperimen, serta penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru (Hasanah & Chamdani, 2025). Selain itu, keterbatasan media visual dan kurangnya aktivitas pembelajaran berbasis proyek menyebabkan peserta didik memiliki sedikit referensi dalam mengembangkan desain plating yang inovatif.

Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa kelas XI Ijen Suite SMK Negeri 3 Malang pada pembelajaran praktik hidangan daging Nusantara. Berdasarkan hasil observasi awal, peserta didik lebih banyak meniru plating yang dicontohkan guru dan belum mampu

mengembangkan kreativitas secara mandiri. Padahal, hidangan Nusantara memiliki karakteristik warna, tekstur, bentuk, dan teknik penyajian yang beragam sehingga sangat potensial digunakan sebagai media pengembangan kreativitas plating siswa. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan menghasilkan karya secara mandiri.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai relevan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model ini menekankan pembelajaran berbasis proyek nyata yang berpusat pada peserta didik melalui kegiatan merancang, membuat, dan mengevaluasi produk. Dalam pembelajaran praktik kuliner, PjBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi ide, pemecahan masalah, serta pengembangan produk secara kreatif dan inovatif. Tahap desain proyek menjadi bagian penting dalam PjBL karena membantu peserta didik merancang konsep produk, menentukan langkah kerja, serta menyusun strategi penyajian secara sistematis. Harjun, Jumatin, Ahiri, dan Lewa (2024) menjelaskan bahwa desain proyek mampu mendorong kemampuan berpikir kreatif, kritis, dan terstruktur sejak tahap perencanaan hingga evaluasi hasil proyek.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran vokasi. Aditama, Elmunsyah, dan Umami (2025) menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik melalui pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Penelitian Safitri (2023) juga menunjukkan bahwa PjBL efektif meningkatkan kreativitas siswa pada praktik kuliner melalui kegiatan proyek memasak dan penyajian produk. Selain itu, Henriksen, Richardson, dan Mehta (2021) menjelaskan bahwa kreativitas dalam pendidikan vokasi berkaitan dengan kemampuan berpikir divergen, eksplorasi ide, dan keberanian menghasilkan produk yang berbeda dari contoh yang diberikan. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan PjBL dalam meningkatkan kreativitas plating pada pembelajaran hidangan daging Nusantara di SMK masih terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memiliki kontribusi dalam mengembangkan pembelajaran praktik kuliner melalui penerapan *Project Based Learning* yang dipadukan dengan desain proyek plating hidangan daging Nusantara. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas plating peserta didik melalui kegiatan proyek yang lebih aktif, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21 di bidang tata boga..

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian tindakan kelas dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan kreativitas plating siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran cookery. Penelitian ini melibatkan guru sebagai peneliti dalam proses perbaikan pembelajaran di kelas. Menurut Suharsimi Arikunto (2012), Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memperbaiki praktik pembelajaran, dan meningkatkan pemahaman terhadap tindakan yang dilakukan. Pendekatan kuantitatif

digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa berdasarkan hasil penilaian, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas dan perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Malang pada mata pelajaran cookery semester berjalan tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Ijen Suites yang berjumlah 36 siswa. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam melakukan plating hidangan masih rendah dan siswa cenderung meniru contoh plating yang diberikan guru tanpa mengembangkan ide secara mandiri.

Desain penelitian menggunakan model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar berbasis *Project Based Learning*, menyiapkan media pembelajaran berupa gambar dan video plating, serta menyusun instrumen penelitian seperti lembar observasi dan rubrik penilaian kreativitas plating. Pada tahap pelaksanaan tindakan, siswa melaksanakan pembelajaran berbasis proyek dengan merancang konsep plating, melakukan praktik memasak, dan menyajikan hidangan sesuai desain yang telah dibuat. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran dan menilai hasil plating menggunakan rubrik penilaian. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus I, siswa diperkenalkan pada konsep dasar plating serta diberikan contoh visual sebagai referensi. Siswa kemudian membuat desain plating sederhana dan melakukan praktik memasak serta plating hidangan. Hasil praktik dievaluasi untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa. Pada siklus II dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I melalui pemberian inspirasi plating yang lebih beragam, bimbingan yang lebih intensif, dan kesempatan eksplorasi ide yang lebih luas. Melalui kegiatan tersebut diharapkan siswa mampu menghasilkan plating yang lebih kreatif, estetik, dan variatif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, penilaian produk, dokumentasi, dan penilaian hasil praktik. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian produk digunakan untuk menilai kreativitas plating siswa berdasarkan aspek komposisi, warna, kreativitas, kerapian, dan kesesuaian tema. Dokumentasi dilakukan melalui pengambilan foto hasil plating dan kegiatan pembelajaran sebagai data pendukung penelitian. Instrumen penelitian berupa rubrik penilaian menggunakan skala 1–4 dengan kategori kurang, cukup, baik, dan sangat baik.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Rata-rata nilai dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Sedangkan persentase ketuntasan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Data kualitatif dianalisis secara deskriptif dengan mendeskripsikan perubahan aktivitas, keterlibatan, dan kreativitas siswa selama penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran plating hidangan.

3. Hasil dan Pembahasan

HASIL

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran plating hidangan daging Nusantara di kelas XI Ijen Suites SMK Negeri 3 Malang. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kreativitas plating siswa melalui pembelajaran berbasis proyek yang menekankan pada eksplorasi ide, kerja sama, dan praktik langsung.

1. Siklus 1

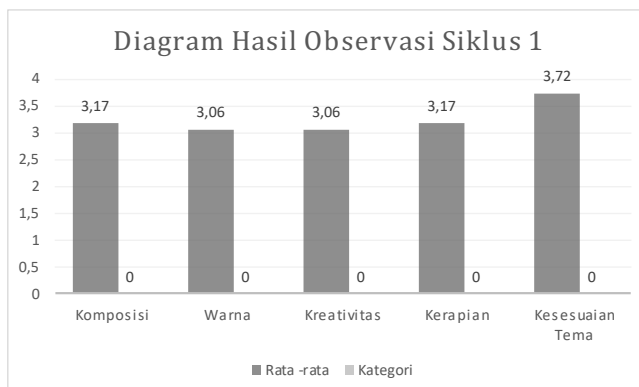
Tahap perencanaan guru menunjukkan beberapa contoh foto plating hidangan daging Nusantara seperti tongseng kambing, krengsengan, sate maranggi, sate komoh, dan sate manis yang akan dipraktikkan. Setelah itu guru memberikan penjelasan materi mengenai konsep plating, prinsip keseimbangan warna, komposisi makanan, kerapian penyajian, dan kreativitas dalam menata hidangan. Pada siklus I siswa membuat desain plating secara mandiri dengan hanya mencari referensi dan inspirasi plating melalui internet dan media sosial sebagai contoh penyajian hidangan yang akan dipraktikkan. Sebagian besar siswa masih cenderung meniru contoh plating yang ditemukan tanpa melakukan pengembangan ide sendiri. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal kepada siswa mengenai berbagai bentuk plating hidangan daging Nusantara. Setelah perencanaan plating, siswa mempresentasikan hasil desain kelompok masing-masing di depan kelas. Guru kemudian memberikan masukan terkait komposisi, kerapian, dan kreativitas desain plating yang dibuat siswa. Selanjutnya, siswa melakukan praktik memasak dan menerapkan desain plating yang telah dirancang pada hidangan yang disajikan. Guru membimbing siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dan hasil plating yang telah dibuat. Siswa mengungkapkan beberapa kendala seperti kesulitan menentukan konsep plating, pemilihan garnish, serta penataan warna agar terlihat menarik. Guru kemudian memberikan masukan dan saran perbaikan untuk pelaksanaan siklus berikutnya.



Gambar 1. Sketsa Plating dan Hasil Plating Siklus 1

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran berbasis proyek tergolong cukup baik, namun kreativitas plating masih perlu ditingkatkan.

Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus II untuk meningkatkan kreativitas dan kualitas plating siswa.



Gambar 2. Diagram Hasil Observasi Siklus 1

Berdasarkan hasil penilaian kreativitas plating pada siklus I, diperoleh rata-rata skor pada setiap aspek penilaian berada pada kategori cukup hingga baik. Aspek komposisi memperoleh rata-rata skor sebesar 3,17 dengan kategori cukup, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah mampu menata makanan secara proporsional meskipun penempatan elemen hidangan masih belum sepenuhnya seimbang. Aspek warna memperoleh rata-rata skor sebesar 3,06 dengan kategori cukup, yang menunjukkan bahwa kombinasi warna pada plating masih kurang bervariasi dan beberapa kelompok belum mampu menciptakan kontras warna yang menarik. Aspek kreativitas juga memperoleh rata-rata skor sebesar 3,06 dengan kategori cukup karena sebagian besar siswa masih cenderung meniru contoh plating yang diberikan guru dan belum berani mengembangkan ide secara mandiri.

Pada aspek kerapian diperoleh rata-rata skor sebesar 3,17 dengan kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian hidangan sudah terlihat cukup rapi, namun masih terdapat beberapa plating yang kurang bersih dan detail garnish yang belum tertata dengan baik. Sementara itu, aspek kesesuaian tema memperoleh rata-rata skor tertinggi yaitu sebesar 3,72 dengan kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu menyesuaikan plating dengan tema hidangan daging Nusantara yang diberikan. Secara keseluruhan, hasil siklus I menunjukkan bahwa kreativitas plating siswa mulai berkembang, namun masih diperlukan perbaikan terutama pada aspek kreativitas ide, kombinasi warna, dan eksplorasi desain plating agar hasil penyajian menjadi lebih inovatif dan estetik pada siklus berikutnya. Menurut Spence, 2022, Plating atau penyajian makanan merupakan bagian penting dalam seni kuliner modern, Plating dipahami sebagai proses penataan makanan di atas piring dengan memperhatikan aspek estetika, visual, dan komposisi sehingga mampu meningkatkan daya tarik serta persepsi kualitas hidangan

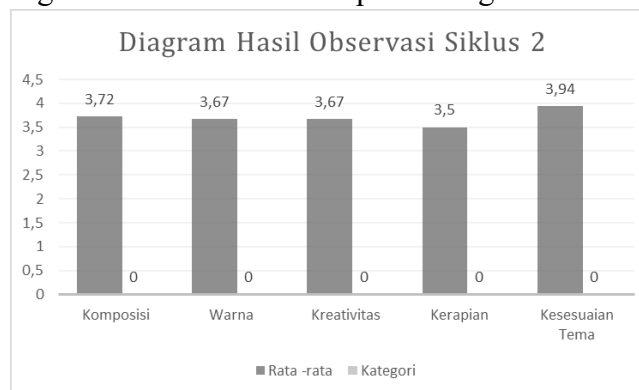
2. Siklus 2

Pada siklus 2, guru memberikan lebih banyak referensi visual berupa gambar dan video plating hidangan modern serta memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide plating yang lebih kreatif. Siswa memperbaiki desain plating yang telah dibuat sebelumnya dan mulai menerapkan kombinasi warna, garnish, serta penataan makanan yang lebih estetik.



Gambar 3. Sketsa Plating dan Hasil Plating Siklus 2

Hasil observasi pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan kreativitas plating siswa setelah penerapan model Project Based Learning (PjBL) pada pembelajaran hidangan daging Nusantara bisa dilihat pada gambar 3. Penilaian dilakukan berdasarkan lima aspek, yaitu komposisi, warna, kreativitas, kerapian, dan kesesuaian tema. Berdasarkan hasil observasi, seluruh aspek penilaian mengalami peningkatan dibandingkan siklus I dan berada pada kategori baik.



Gambar . Diagram Hasi Observasi Siklus 2

Berdasarkan diagram hasil observasi siklus II, aspek komposisi memperoleh rata-rata skor sebesar 3,72. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah mampu menata hidangan secara lebih proporsional dan seimbang. Penempatan komponen utama, garnish, serta saus pada piring saji terlihat lebih tertata sehingga menghasilkan tampilan plating yang lebih menarik dan estetik. Siswa juga mulai memahami konsep focal point dalam plating sehingga tampilan hidangan memiliki pusat perhatian yang jelas. Aspek warna memperoleh rata-rata skor sebesar 3,67 dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mampu mengombinasikan warna makanan dan garnish dengan lebih harmonis. Penggunaan warna pada hidangan terlihat lebih bervariasi sehingga plating tampak lebih hidup dan menarik secara visual. Peningkatan ini terjadi karena siswa memperoleh lebih banyak referensi visual dan contoh plating pada siklus II sehingga mampu mengembangkan ide penyajian yang lebih kreatif. Pada aspek kreativitas, rata-rata skor yang diperoleh sebesar 3,67 dengan kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa mulai mampu menghasilkan ide plating yang lebih inovatif dan tidak hanya meniru contoh yang diberikan guru. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam mengeksplorasi bentuk penyajian, penggunaan garnish, serta teknik penataan

makanan. Variasi desain plating yang dihasilkan pada siklus II juga lebih beragam dibandingkan siklus I.

Aspek kerapian memperoleh rata-rata skor sebesar 3,50 dengan kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah lebih teliti dalam menjaga kebersihan area plating, ketepatan penempatan makanan, serta kerapian garnish pada piring saji. Walaupun demikian, aspek ini memperoleh skor paling rendah dibandingkan aspek lainnya karena masih terdapat beberapa kelompok yang kurang konsisten dalam menjaga detail kebersihan plating dan penataan saus. Aspek kesesuaian tema memperoleh skor tertinggi yaitu sebesar 3,94 dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa sudah mampu menyajikan plating sesuai dengan konsep hidangan daging Nusantara yang telah dirancang sebelumnya. Pemilihan garnish, warna, dan bentuk penyajian sudah mencerminkan karakteristik tema yang ditentukan sehingga hasil plating terlihat lebih terkonsep dan memiliki identitas yang jelas.

Tabel Persentase Peningkatan Kreativitas Plating dari Siklus I ke Siklus II

No	Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II	Selisih	Persentase Peningkatan
1	Komposisi	3,17	3,72	0,55	17,35%
2	Warna	3,06	3,67	0,61	19,93%
3	Kreativitas	3,06	3,67	0,61	19,93%
4	Kerapian	3,17	3,50	0,33	10,41%
5	Kesesuaian Tema	3,72	3,94	0,22	5,91%

Secara keseluruhan, hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) mampu meningkatkan kreativitas plating siswa pada pembelajaran hidangan daging Nusantara. Melalui kegiatan proyek, siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan mampu mengembangkan ide plating secara mandiri.

Pembahasan

Penerapan desain proyek dalam proses belajar membuat hidangan daging Nusantara mampu meningkatkan kreativitas siswa. Siswa terlibat dalam kegiatan merancang ide untuk plating, membuat desain dalam bentuk sketsa, dan menyelesaikan penyajian hidangan. Kegiatan ini membantu siswa mengembangkan konsep plating yang lebih kreatif dan sistematis. Pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada siswa, yang memungkinkan siswa untuk melakukan tugas proyek secara mandiri. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Ferdil et al., 2025) yang menemukan bahwa siswa dapat menjadi lebih kreatif dengan model pembelajaran berbasis proyek karena mereka terlibat langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan proyek.

Pada siklus I, siswa sering meniru contoh plating yang sudah ada dan belum mampu mengembangkan ide secara mandiri. Namun, pada siklus II, siswa lebih kreatif setelah diberi referensi visual, contoh plating, dan bimbingan dalam desain proyek. Siswa sekarang dapat membuat plating yang lebih beragam, kreatif, dan sesuai dengan

tema hidangan daging Nusantara. Kondisi ini menunjukkan bahwa desain proyek dapat membantu siswa menyusun ide kreatif mereka sebelum praktik. Penelitian oleh (Al-bakry, 2022) mendukung hasil penelitian ini dengan menyatakan bahwa pembelajaran praktik dapat meningkatkan kreativitas kuliner siswa SMK karena memberi mereka kesempatan untuk melihat konsep dan pengalaman langsung dalam pembuatan makanan.

Peningkatan kreativitas siswa terlihat pada seluruh aspek penilaian, yaitu komposisi, warna, kreativitas, kerapian, dan kesesuaian tema. Aspek warna dan kreativitas memperoleh peningkatan tertinggi sebesar 19,93%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa mulai memahami pentingnya perpaduan warna, penempatan garnish, dan keseimbangan visual dalam plating hidangan. Pada aspek komposisi dan kerapian, siswa mulai mampu menata makanan secara lebih proporsional dan menjaga kebersihan plating dengan lebih baik. Penempatan lauk utama, saus, dan garnish terlihat lebih seimbang sehingga tampilan hidangan menjadi lebih menarik (Suroto & Setiawan, 2025). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran praktik berbasis proyek dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan teknis dalam penyajian makanan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Michel (2021) yang menyatakan bahwa komposisi visual dan penataan makanan memiliki pengaruh terhadap persepsi estetika dan kualitas hidangan yang disajikan. Aspek kesesuaian tema memperoleh skor tertinggi dibandingkan aspek lainnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu menyajikan plating sesuai dengan konsep hidangan daging Nusantara yang telah dirancang sebelumnya. Pemilihan warna, garnish, dan bentuk penyajian mencerminkan karakteristik hidangan Nusantara sehingga hasil plating terlihat lebih terkonsep dan memiliki identitas visual yang jelas (Al-bakry, 2022). Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi unsur budaya dan kreativitas lokal dalam penyajian hidangan. Hal ini didukung oleh penelitian Pane dan Helmi (2024) yang menjelaskan bahwa kreativitas plating kuliner Nusantara dapat dikembangkan melalui eksplorasi unsur visual, warna, dan karakteristik khas daerah dalam penyajian makanan.

Secara keseluruhan, penerapan desain proyek pada model Project Based Learning (PjBL) terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam plating hidangan daging Nusantara. Pembelajaran berbasis proyek menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan kolaboratif sehingga siswa mampu mengembangkan keterampilan praktik sekaligus kemampuan berpikir kreatif. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Rahmawati (2021) yang menyatakan bahwa Project Based Learning dapat meningkatkan keterampilan vokasi dan kemampuan kerja siswa bidang boga melalui pengalaman belajar yang berbasis praktik nyata. Selain itu, penelitian Safitri (2023) menunjukkan bahwa model Project Based Learning berpengaruh positif terhadap hasil belajar menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa tata boga karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses praktik dan pengembangan produk kuliner.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas XI Ijen Suites SMK Negeri 3 Malang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) mampu meningkatkan kreativitas plating siswa pada pembelajaran

hidangan daging Nusantara. Peningkatan kreativitas terlihat dari hasil observasi dan penilaian produk plating pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek warna dan kreativitas mengalami peningkatan tertinggi sebesar 19,93%, aspek komposisi meningkat sebesar 17,35%, aspek kerapian meningkat sebesar 10,41%, dan aspek kesesuaian tema meningkat sebesar 5,91%. Model Project Based Learning dapat dijadikan alternatif model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas plating siswa pada pembelajaran tata boga, khususnya pada materi hidangan daging Nusantara.

Daftar Pustaka

- Aditama, W., Elmunsyah, H., & Umami, A. A. (2025). Optimalisasi kreativitas siswa melalui model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan keterlibatan aktif. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 759–767. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p759-767>
- Al-bakry, M. H. N. (2022). PENERAPAN METODE FOOD PLATING UNTUK DALAM MENYAJIKAN MASAKAN INDONESIA. *Pringgitan*, 03(46), 6.
- Ferdil, R. A., Gusnita*2, W., Elida3, & Yolanda Intan Sari4. (2025). *Jurnal Pendidikan Tata Boga dan PENERAPAN PROJECT-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PROJEK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN PADA SISWA TATA BOGA DI SMKN 2 BUKITTINGGI (Implementation Of Project-Based Learning To Improve Learning Outcomes Of Creati.* 6(3), 406–414. <https://doi.org/10.24036/jptbt.v6i3.26987>
- Suroto, A., & Setiawan, S. (2025). Pengembangan Teknik Food Plating terhadap Peningkatan Kepuasan Konsumen : Studi Kasus Balek Kampoeng Cafe And Resto. 4(3), 345–353.
- Harjun, H., Jumatin, J., Ahiri, Y., & Lewa, J. (2026). Strategi meningkatkan kreativitas siswa melalui model Project Based Learning (PjBL). *Journal of Literature Review*, 2(1), 20–34. <https://doi.org/10.63822/ahw24b41>
- Hasanah, T. R., & Chamdani, M. (2025). Implementasi model Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.98549>
- Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2021). Design thinking: A creative approach to educational innovation. *Educational Research Review*, 34, 100395. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100395>
- Michel, C., Velasco, C., & Spence, C. (2021). The taste of visual appearance: How plating influences food perception. *International Journal of Gastronomy and Food Science*, 24, 100332. <https://doi.org/10.1016/j.ijgfs.2021.100332>
- Ong, J. J. X., & Delarue, J. (2024). Effects of visual food presentation on consumer perception. *Food Quality and Preference*.
- Pane, A. N., & Helmi, H. (2024). Kreativitas dalam plating kuliner Nusantara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Rahmawati, N., Simbolon, M. E., & Nugraha, F. F. (2025). Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap kreativitas siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 8(2), 310–322.
- Safitri, L. (2023). Analisis kreativitas siswa SMK dalam pembelajaran tata boga. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(2), 150–158.
- Safitri, N. (2023). Penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa tata boga. *Jurnal Pembelajaran dan Riset Pendidikan*, 3(4).

- Spence, C. (2022). Gastrophysics and the psychology of food presentation. *Food Quality and Preference*, 95, 104354. <https://doi.org/10.1016/j.foodqual.2021.104354>
- Suroto, A., & Setiawan, S. (2025). Pengembangan teknik food plating terhadap peningkatan kepuasan konsumen: Studi kasus Balek Kampoeng Cafe and Resto. 4(3), 345–353.