

KREATIVITAS DAN INOVASI PRODUK PATISERI BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*

Yuriani, M.Pd, Email: yuriani54@yahoo.co.id, PTBB FT UNY

Dr. Siti Hamidah, Email: hamidah_siti66@yahoo.com, PTBB FT UNY

Sri Palupi, M.Pd, Email: sripalupi05@yahoo.co.id, PTBB FT UNY

Abstrak

Pembelajaran Patiseri berbasis *problem based learning* ini bertujuan untuk mengetahui: (1) upaya mengembangkan usaha bidang patiseri dapat menambah keterampilan/*skills* mahasiswa, 2) minat konsumen bidang patiseri semakin bervariasi dari segi rasa, kualitas, dan pengemasan, 3) upaya mahasiswa melakukan diversifikasi usaha sehingga tercipta produk – produk patiseri yang kreatif dan inovatif.

Model pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan PBL(*Problem Based Learning*) dengan strategi yaitu memberikan: (1) kontrak belajar, (2) menetapkan target belajar, (3) memberikan tema – tema permasalahan, (4) mengurai permasalahan, (5) melaporkan hasil pengamatan individu, dan (6) melaporkan hasil diskusi dalam kelompok. Dengan adanya petunjuk tersebut, diharapkan mahasiswa aktif dalam setiap tahapan.

Dari aktivitas pembelajaran Patiseri dengan kreativitas dan inovasi berbasis PBL dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterampilan/*skills* mahasiswa. Sehingga mahasiswa setelah lulus, dapat lebih adaptif dalam menghadapi permasalahan – permasalahan dalam bidang patiseri.

Kata kunci: Kreativitas, Inovasi, Produk Patiseri, *Problem Based Learning*

Pendahuluan

Pembelajaran di era global saat ini menuntut tenaga pendidik (dosen/guru) untuk siap dalam menghadapi tantangan mengajar. Adanya perkembangan teknologi menuntut untuk menguasai keterampilan era global, sehingga tenaga pendidik hendaknya berupaya mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan di era global. Selain tenaga pendidik, peserta didik (mahasiswa/siswa) juga harus belajar menghadapi tuntutan keterampilan di abad ke 21 ini. Menurut Bernie Thrilling (2009: 45) mengatakan “ada tiga keterampilan yang harus dimiliki siswa di abad ke 21 yaitu:1) keterampilan belajar dan berinovasi,2) keterampilan teknologi dan media informasi, dan 3) keterampilan hidup dan berkarir.” Namun kenyataannya, kecenderungan mahasiswa dan siswa saat ini, terlalu santai dan kurang dalam melatih serta mengembangkan keterampilan yang mereka punya.

Tugas tenaga pendidik, dalam hal ini dosen, ketika mengajar harus bijak dalam memilih metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang sesuai di abad ke 21 sangatlah beragam, salah satunya adalah metode *problem based learning*. *Problem based learning* adalah pembelajaran yang penyampaian materinya dilakukan dengan cara menyajikan permasalahan. Mahasiswa, secara mandiri, diharapkan mampu memecahkan masalah yang dihadapi. Pembelajaran ini juga memperhatikan keseimbangan *knowledge*, *skill*, dan *attitude*. Dalam pembelajaran *problem based learning*, *knowledge* dikembangkan pada saat penyampaian teori, *skill* dikembangkan saat pelaksanaan praktik, dan *attitude* terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan skill dalam jurusan Tata Boga bermacam – macam salah satunya Patiseri. Praktik pembelajaran Patiseri memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk mencoba berbagai resep bakery dan pastry yang sedang trend saat ini. Mahasiswa juga dibekali pengetahuan dalam berwirausaha dan menciptakan resep sendiri. Pengolahan produk patiseri mempunyai keuntungan lebih dari pengolahan lainnya karena dalam pembuatannya membutuhkan bahan yang relatif mudah. Produk patiseri mempunyai penampilan yang menarik karena dapat dibentuk dan dihias secara bervariasi sesuai dengan keinginan. Menurut Buchori Alma (2007: 70), “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”. Reni Akbar Hawadi, dkk (2001: 5) menyatakan bahwa “Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun non aptitude, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang sudah ada sebelumnya”. Selanjutnya menurut Santrock (Yulianti N. S. dan Bambang Sujiono, 2010: 38), “Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi”.

Dari berbagai definisi mengenai kreativitas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk berbuat dan bertindak dengan cara-cara yang baru, efisien, serta dapat memandang suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda dan mampu menyelesaikannya dengan cara yang tepat. Bila dikaitkan dengan siswa, maka kreativitas siswa adalah kemampuan siswa untuk menciptakan konsep, gagasan atau cara dalam usahanya memecahkan suatu masalah. Siswa pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) haruslah memiliki kreativitas yang tinggi karena dengan memiliki kreativitas, siswa dapat memunculkan berbagai ide serta dapat memandang sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dan mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang tidak biasa orang lain lakukan. Hal ini yang nantinya akan berguna apabila siswa memasuki dunia kerja.

Selain kreativitas, di dalam pembelajaran abad 21 diperlukan adanya inovasi produk. Sehingga mahasiswa terbiasa berlatih mengembangkan produk. Inovasi adalah proses pembaharuan/pemanfaatan/pengembangan dengan menciptakan hal baru yang berbeda dengan sebelumnya. Inovasi juga dapat diartikan penemuan baru dalam teknologi atau kemampuan dalam memperkenalkan temuan baru yang berbeda dari yang telah ada sebelumnya. Orang yang melakukan inovasi disebut dengan inovator. Inovasi harus lah bermanfaat bagi sang inovator atau orang lain. Everett M. Rogers (1983), Mendefinisikan bahwa inovasi adalah suatu ide, gagasan, praktek atau objek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Stephen Robbins (1994), Mendefinisikan, inovasi sebagai suatu gagasan baru yang diterapkan untuk memprakarsai atau memperbaiki suatu produk atau proses dan jasa.

Berdasarkan pengertian tersebut, Robbins lebih memfokuskan pada tiga hal utama yaitu :

1. Gagasan baru yaitu suatu olah pikir dalam mengamati suatu fenomena yang sedang terjadi, termasuk dalam bidang pendidikan, gagasan baru ini dapat berupa penemuan dari suatu gagasan pemikiran, Ide, sistem sampai pada kemungkinan gagasan yang mengkrystal.

2. Produk dan jasa yaitu hasil langkah lanjutan dari adanya gagasan baru yang ditindak lanjuti dengan berbagai aktivitas, kajian, penelitian dan percobaan sehingga melahirkan konsep yang lebih konkret dalam bentuk produk dan jasa yang siap dikembangkan dan diimplementasikan termasuk hasil inovasi dibidang pendidikan.
3. Upaya perbaikan yaitu usaha sistematis untuk melakukan penyempurnaan dan melakukan perbaikan (*improvement*) yang terus menerus sehingga buah inovasi itu dapat dirasakan manfaatnya.

Melalui pembelajaran PBL yang dilaksanakan dalam praktik Patiseri, mahasiswa belajar bagaimana menganalisis situasi, menganalisis problem, menemukan solusi untuk memecahkan masalah.

Dari penjelasan tersebut dapat dirumuskan permasalahan-permasalahan yang mendesak untuk diatasi. Permasalahan tersebut diantaranya: (1) Bagaimanakah upaya mengembangkan usaha bidang patiseri sehingga dapat menambah keterampilan/skills?, (2) Bagaimanakah minat konsumen bidang patiseri yang semakin bervariasi dari segi rasa, kualitas, dan pengemasan?, (3) Bagaimanakah upaya mahasiswa melakukan diversifikasi usaha terutama dalam kreatifitas dan inovasi produk-produk patiseri?

Pembahasan

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk berbuat dan bertindak dengan cara-cara yang baru, efisien, serta dapat memandang suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda dan mampu menyelesaikannya dengan cara yang tepat.

Kreativitas meliputi: berfikir kreatif dan bekerja secara kreatif (Piiro, 2011: 1). Berfikir kreatif meliputi: (1) menggunakan ide-ide kreatif yang luas dan beragam dikembangkan ataupun dimunculkan dengan teknik *brainstorming*, (2) mengkreasikan ide-ide baru dan bermanfaat baik yang mampu memberi nilai tambah ataupun konsep-konsep yang ekstrem, (3) mengurai, merangkum, memilah-milahkan, menganalisis, mengevaluasi ide-ide yang ditemukan untuk memperbaiki dan memaksimalkan hasil usaha kreatif.

Sedangkan bekerja yang kreatif menurut Piiro (2011:1) meliputi: (1) mengembangkan, menerapkan, mengkomunikasikan ide-ide baru secara efektif kepada kelompok atau anggota tim ataupun orang lain, (2) terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan beragam, termasuk didalamnya terbuka terhadap masukan dari kelompok ataupun menerima umpan balik atas pekerjaannya, (3) mampu mendemonstrasikan orisinalitas dan daya cipta terkait dengan pekerjaan dan dapat memahami batas-batas dunia kerja patiseri terkait mengadopsi ide-ide baru yang tiada henti, (4) memahami bahwa dalam belajar untuk melahirkan sesuatu yang kreatif ada kalanya gagal namun juga beruntung, faham bahwa kreativitas dan inovasi membutuhkan waktu yang panjang, proses yang berkelanjutan, dan mungkin sedikit saja yang berhasil dan mungkin sering gagal.

Inovasi, merujuk pada produksi ide baru dan implementasi ide baru tersebut menjadi produk baru, proses, dan prosedur yang berguna (Amabile, 2000).

Menurut Wallas (Agus Efendi, 2005: 262) ada empat tahap proses kreatif yaitu: (1) Tahap persiapan. Tahap persiapan adalah tahap ketika seseorang mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan suatu masalah. (2) Tahap Inkubasi. Pada tahap kedua ini, proses pemecahan masalah “dierami” dalam pra-sadar. Individu seakan-akan

melupakannya. Tahap inkubasi ini bisa berlangsung lama (bertahun-tahun, berbulan-bulan, atau berhari-hari), bisa juga berlangsung sebentar (beberapa menit atau beberapa jam). Sampai timbul inspirasi atau gagasan untuk memecahkan masalah. (3) Tahap iluminasi. Tahap ini merupakan tahap saat inspirasi atau gagasan untuk memecahkan masalah muncul. (4) Tahap verifikasi. Tahap mengevaluasi secara kritis dan menghadapkan kepada realitas inspirasi atau gagasan yang telah muncul.

Zimmer (Suryana, 2001: 19-20) juga menyatakan ada tujuh proses kreatif, yaitu:

- (1) Persiapan (*preparation*), persiapan berfikir kreatif dilakukan dalam pendidikan formal, pengalaman, magang dan pengalaman belajar lainnya.
- (2) Penyeledikan (*investigation*), dalam penyelidikan diperlukan individu yang dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang masalah atau keputusan.
- (3) Transformasi (*transformation*), yaitu menyangkut kesamaan dan perbedaan pandangan antara informasi yang terkumpul.
- (4) Penetasan (*incubation*), yaitu menyiapkan pikiran bawah sadar untuk merenungkan informasi yang terkumpul.
- (5) Penerangan (*illumination*), pada tahap ini semua tahap muncul bersama-sama menghasilkan kreativitas ide-ide inovatif.
- (6) Pengujian (*verification*), menyangkut ketepatan ide-ide seakurat mungkin.
- (7) Implementasi (*implementation*), mentransformasikan ide-ide ke dalam praktik bisnis.

Dari berbagai uraian di atas mengenai proses kreatif, dapat disimpulkan bahwa siswa SMK memerlukan beberapa tahap untuk membentuk kreativitasnya, diantaranya tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi dan tahap verifikasi. Beberapa tahap inilah yang nantinya akan membentuk kreativitas siswa SMK yang akan digunakan sebagai salah satu bekal dalam mencari pekerjaan atau membuka usaha. Permasalahan yang diangkat dalam proses pembelajaran berbasis problem based learning adalah produk – produk patiseri. Mahasiswa yang telah mengikuti mata pelajaran Patiseri diharapkan memiliki pemahaman tentang pengukuran, perubahan akibat pembakaran, kajian bahan, alat, sanitasi dan *hygiene* serta kajian produk *cake*, *cookies*, dan *quick bread*. Serta memiliki keterampilan dalam membuat adonan, membakar produk *cake*, *cookies*, dan *quick bread*. Penilaian mencakup: partisipasi/keaktifan dalam perkuliahan, latihan/praktek, presentasi, tugas mandiri, tugas kelompok, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester. Dosen diharapkan dapat mengelola permasalahan, baik dilakukan secara individu maupun kelompok. Permasalahan yang dikembangkan ini harus mampu menggerakkan para mahasiswa mendalami permasalahan dan mampu mengurainya. Tahapan berikutnya, dosen mengkondisikan situasi awal pembelajaran berbasis PBL artinya dosen dapat mengelola kesadaran mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran berbasis masalah. Dalam memecahkan masalah, dosen memberikan petunjuk yang dapat membantu mahasiswa antara lain: kontrak belajar, menetapkan target belajar, memberikan tema – tema permasalahan, mengurai permasalahan, melaporkan hasil pengamatan individu, dan melaporkan hasil diskusi dalam kelompok. Dengan adanya petunjuk tersebut, diharapkan mahasiswa aktif dalam setiap tahapan.

Kesimpulan

Dari aktivitas pembelajaran Patiseri dengan kreativitas dan inovasi berbasis PBL dapat disimpulkan bahwa: 1) Upaya mengembangkan usaha bidang patiseri dapat menambah keterampilan/*skills* mahasiswa, 2) Minat konsumen bidang patiseri semakin bervariasi dari segi rasa, kualitas, dan pengemasan, 3) Upaya mahasiswa melakukan diversifikasi usaha sehingga tercipta produk – produk patiseri yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian pembelajaran patiseri dengan kreativitas dan inovasi berbasis PBL dapat meningkatkan keterampilan/*skills* mahasiswa. Sehingga mahasiswa setelah lulus, dapat lebih adaptif dalam menghadapi permasalahan – permasalahan dalam bidang **patiseri**.

Referensi

- Agus Efendi. (2005). Revolusi Kecerdasan Abad 21. Bandung: Alfabeta
- Badeau, K.A. (2010) Problem-Based Learning An Educational Method for Nurses in Clinical Practice. Journal For Nurses in Staff Development & Volume 26, Number 6, 244Y249 & Copyright B 2010 Wolters Kluwer Health | Lippincott Williams & Wilkins
- Buchari Alma. (2007). Kewirausahaan untuk Mahasiswa dan Umum. Bandung: CV Alfabeta.
- DITLITABMAS DITJEN DIKTI KEMENDIKBUD. 2013. Panduan PPM Edisi IX
- Gisslen, Wayne. Profesional. 2013. Baking Sixth Edition. New Jersey: Printed in the United State of America.
- Kotler. P dan Armstrong G. 2007. Dasar-dasar Pemasaran JILID 1. Jakarta: PT. Indeks
- Reni Akbar Hawadi; R. Sihadi Darmo Wihardjo; Mardi Wiyono. (2001). Kreativitas. Jakarta: Grasindo.
- Siti Hamidah. (2011). Model Pembelajaran Soft skills Terintegrasi Siswa SMK Program Studi Keahlian Tata Boga Kompetensi Keahlian Jasa Boga. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sri Palupi, Siti Hamidah. (2011). Implementasi Pembelajaran Soft Skills Disiplin dan Tanggung Jawab Terintegrasi Pada Mata Kuliah Patiseri. Yogyakarta: LPPM UNY.
- Suryana. (2001). Kewirausahaan. Jakarta: Andi Offset.
- Tim Broad Based Education. 2002. Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup (Life Skill Education) Buku I dan II. Jakarta: DepDikNas.
- Thrilling, Bearnie. 2009. 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. United States of Amerika. Cetakan Pertama.
- Wasty Soemanto. 1989. Pendidikan Wiraswasta. Jakarta: Bina Aksara. Cetakan Kedua.
- www.tempointeraktif.com PP RI No. 69. Th. 1999 Tentang Label dan Kemasan dan Iklan Pangan, diakses tanggal; 20 Mei 2012
- Yuliani N. S dan Bambang Sujiono. (2010). Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: PT Indeks.