
TINJAUAN LITERATUR PEMBELAJARAN DEKORASI KUE SEBAGAI PENGEMBANGAN EMPLOYABILITY SKILLS MAHASISWA TATA BOGA DI PERGURUAN TINGGI

Nasfati Iktarastiwi

Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Medan, Indonesia

* Nasfati@unimed.ac.id

Article History:

Diterima 5 November 2025

Disetujui 27 November 2025

Dipublikasikan 1 Desember 2025

Kata kunci: dekorasi kue, employability skills, outcome based education, teknologi digital, pendidikan vokasional

Keywords: *cake decoration learning, employability skills, outcome-based education, digital technology, vocational education*

Abstrak

Pendidikan vokasional di bidang Tata Boga memiliki peran krusial dalam mempersiapkan mahasiswa agar tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga memiliki employability skills yang diperlukan di dunia kerja. Pembelajaran dekorasi kue di perguruan tinggi vokasional menawarkan potensi untuk mengembangkan kedua jenis keterampilan tersebut, yang meliputi keterampilan teknis dalam menghias kue serta keterampilan non-teknis seperti kreativitas, manajemen waktu, komunikasi, dan kerja tim. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau literatur yang ada mengenai pembelajaran dekorasi kue sebagai sarana untuk mengembangkan employability skills mahasiswa Tata Boga. Metode yang digunakan adalah tinjauan literatur sistematis dengan pendekatan PRISMA 2020, yang mencakup pemilihan, seleksi, dan analisis terhadap 28 artikel yang relevan mengenai pembelajaran dekorasi kue dan pengembangan keterampilan kerja mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis project-based learning, experiential learning, dan studio-based learning efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dan non-teknis mahasiswa. Selain itu, penerapan Outcome-Based Education (OBE) memberikan kerangka untuk mengukur capaian kompetensi yang lebih terstruktur, sementara pemanfaatan teknologi digital seperti video tutorial dan flipped classroom mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa pembelajaran dekorasi kue dapat berperan ganda, yaitu mengembangkan keterampilan teknis dan juga employability skills, yang mendukung kesiapan kerja mahasiswa di industri kuliner. Penelitian lebih lanjut dapat fokus pada dampak empiris dari penerapan model-model pembelajaran ini terhadap keterampilan kerja mahasiswa.

Abstract

Vocational education in Culinary Arts plays a crucial role in preparing students not only to master technical competencies but also to acquire essential employability skills required in the workforce. Cake decoration learning in higher vocational institutions offers significant potential to develop both types of competencies technical skills in cake decorating and non-technical skills such as creativity, time management, communication, and teamwork. This study aims to review existing literature on cake decoration learning as a medium for developing employability skills among Culinary Arts students. The research employed a systematic literature review method using the PRISMA 2020 approach, encompassing the identification, selection, and analysis of 28 relevant academic articles discussing cake decoration learning and the development of students workplace competencies. The findings indicate that learning models such as project-based learning, experiential learning, and studio-based learning are effective in enhancing both technical and non technical skills. Furthermore, the application of Outcome Based Education (OBE) provides a structured framework for measuring learning outcomes, while the integration of digital technologies such as video tutorials and flipped classroom methods accelerates learning processes and enhances student engagement. The study concludes that cake

decoration learning serves a dual function: it strengthens technical proficiency while simultaneously fostering employability skills, thus supporting students readiness to enter the culinary industry. Future research is encouraged to examine empirically the impact of these learning models on students work related competencies in vocational higher education.

PENDAHULUAN

Pendidikan vokasional di bidang kuliner, khususnya dalam program studi Pendidikan Tata Boga, memiliki peran sentral dalam mempersiapkan mahasiswa untuk bekerja di industri kuliner yang sangat dinamis dan kompetitif. Dalam konteks ini, mahasiswa perlu menguasai keterampilan teknis yang spesifik, salah satunya adalah keterampilan dekorasi kue, yang mencakup teknik-teknik menghias kue dengan berbagai bahan dan metode, seperti piping, fondant, royal icing, dan lainnya. Keterampilan ini, meskipun tampaknya lebih berkaitan dengan aspek teknis, juga memerlukan keterampilan non-teknis yang tidak kalah pentingnya, seperti kreativitas, manajemen waktu, komunikasi, dan kerja sama dalam tim. Di tengah perkembangan industri kuliner yang semakin maju, di mana konsumen semakin menuntut produk yang tidak hanya lezat tetapi juga memiliki tampilan yang menarik, keterampilan employability skills (keterampilan kerja) menjadi sangat penting.

Employability skills mencakup kemampuan untuk beradaptasi dengan tuntutan industri, kemampuan bekerja dalam tim, kemampuan komunikasi yang efektif, serta ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas. Oleh karena itu, pendidikan di perguruan tinggi vokasional harus memperhatikan pengembangan keterampilan ini secara seimbang, bersama dengan penguasaan keterampilan teknis. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah melalui pembelajaran dekorasi kue, yang dapat melatih mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan teknis dan sekaligus soft skills yang sangat dibutuhkan di dunia kerja. Namun, meskipun pentingnya pengembangan employability skills dalam pendidikan vokasional semakin disadari, masih terdapat celah dalam pengintegrasian keterampilan non teknis ini dalam kurikulum Tata Boga, terutama dalam konteks pembelajaran dekorasi kue. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti aspek keterampilan teknis mahasiswa, sementara keterampilan non teknis atau employability skills sering kali dianggap sebagai bagian yang terpisah atau hanya diberikan sedikit perhatian. Pembelajaran yang mengintegrasikan teknik dekorasi kue dengan pengembangan employability skills masih jarang ditemukan dalam literatur pendidikan kuliner di Indonesia, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas tentang pengembangan keterampilan melalui pendekatan berbasis praktik dalam pendidikan kuliner. Salah satu model yang banyak diterapkan adalah project based learning (PjBL), yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa. Darmawisata (2023) dalam penelitiannya tentang pendidikan kuliner berbasis proyek mengungkapkan bahwa PjBL tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mahasiswa, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Pendekatan ini memungkinkan mahasiswa untuk bekerja dalam proyek nyata yang mencerminkan tantangan yang akan mereka hadapi di dunia kerja.

Selain itu, experiential learning yang menekankan pada pembelajaran berbasis pengalaman juga telah diterapkan dalam berbagai institusi pendidikan vokasional di bidang kuliner. Syahmi et al., (2024) dalam penelitian mereka tentang penerapan experiential learning dalam pembelajaran kuliner menemukan bahwa pendekatan ini meningkatkan keterampilan teknis mahasiswa melalui praktik langsung, memungkinkan mereka untuk belajar dari pengalaman dan kesalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori kolaborasi sosial yang menyatakan bahwa pembelajaran terbaik terjadi ketika siswa terlibat dalam pengalaman nyata yang menantang mereka untuk berpikir secara mandiri dan dalam konteks sosial yang mendalam (Vygotsky, 1978). Namun, meskipun banyak penelitian yang memfokuskan pada aspek keterampilan teknis dalam kuliner, sedikit yang mengkaji secara mendalam bagaimana pembelajaran dekorasi kue dapat membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan non-teknis, terutama employability skills seperti kreativitas, komunikasi, kerja sama tim, dan manajemen waktu.

Beberapa penelitian lain dari Siregar et al., (2025) menunjukkan bahwa Outcome-Based Education (OBE) dapat digunakan untuk mengukur keterampilan mahasiswa secara terukur, baik dari segi teknik maupun dari segi employability skills. Namun, OBE masih jarang diterapkan secara sistematis dalam pembelajaran dekorasi kue di perguruan tinggi, terutama dalam mengukur perkembangan soft skills yang dibutuhkan di dunia kerja.

Penelitian oleh Pratiwi et al., (2025) juga mengidentifikasi pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan kuliner. Penggunaan flipped classroom dan video tutorial, misalnya, memberikan mahasiswa kesempatan untuk belajar secara mandiri, mengulang materi kapan saja, dan mempercepat pemahaman mereka terhadap teknik yang sulit. Penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah mahasiswa dalam mempelajari keterampilan teknis, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Walaupun demikian, sebagian besar penelitian yang ada masih berfokus pada pengembangan keterampilan teknis dalam pembelajaran dekorasi kue dan belum banyak yang mengkaji secara menyeluruh pengembangan employability skills melalui pembelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan adanya gap dalam literatur yang perlu diisi dengan penelitian yang mengintegrasikan pembelajaran dekorasi kue dengan pengembangan keterampilan non teknis yang relevan dengan dunia kerja, serta menguji efektivitas penerapan teknologi dan OBE dalam mencapai tujuan tersebut.

Penelitian ini menanggapi gap yang ada dalam literatur dengan mengkaji secara holistik pembelajaran dekorasi kue sebagai sarana untuk mengembangkan employability skills mahasiswa Tata Boga di perguruan tinggi. Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada keterampilan teknis atau penggunaan teknologi dalam pembelajaran kuliner. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi Outcome Based Education (OBE) untuk mengevaluasi keterampilan mahasiswa dalam konteks dekorasi kue, serta penggabungan teknologi digital dalam pembelajaran yang memfasilitasi pengembangan keterampilan teknis dan non teknis sekaligus. Dengan menghubungkan keterampilan teknis dalam dekorasi kue dengan soft skills, penelitian ini menawarkan pandangan baru tentang bagaimana pendidikan kuliner dapat lebih adaptif terhadap kebutuhan industri.

Kesenjangan utama yang ingin diatasi dalam penelitian ini adalah kurangnya kajian yang mengaitkan employability skills dengan pembelajaran dekorasi kue, serta minimnya penelitian yang mengkaji penerapan OBE dan teknologi digital dalam konteks pendidikan kuliner. Oleh karena itu, penelitian ini sangat relevan dan penting untuk dilakukan, mengingat pentingnya integrasi antara keterampilan teknis dan non teknis dalam mempersiapkan mahasiswa untuk dunia kerja yang semakin kompetitif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meninjau literatur yang ada tentang pembelajaran dekorasi kue sebagai sarana pengembangan employability skills mahasiswa Tata Boga di perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi model-model pembelajaran yang efektif, mengkaji integrasi keterampilan non-teknis dalam pembelajaran, serta mengeksplorasi peran teknologi digital dan Outcome-Based Education (OBE) dalam meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa.

Manfaat ilmiah yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan model pembelajaran yang lebih komprehensif dalam pendidikan Tata Boga. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya fokus pada keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan employability skills yang relevan dengan kebutuhan industri kuliner. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penerapan teknologi digital dan OBE dalam pendidikan vokasional, serta memberikan wawasan bagi pengembangan kurikulum yang lebih adaptif terhadap tuntutan pasar kerja global.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan tinjauan literatur sistematis (systematic literature review) berdasarkan panduan Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) 2020.

Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman komprehensif tentang bagaimana pembelajaran dekorasi kue berkontribusi terhadap pengembangan employability skills mahasiswa Tata Boga di perguruan tinggi. Prosedur penelitian ini meliputi empat tahap utama: identifikasi, seleksi, kelayakan, dan inklusi (Page et al., 2021).

Tahap pertama, identifikasi, dilakukan dengan menelusuri sumber literatur dari beberapa basis data akademik bereputasi seperti Scopus, ERIC, SpringerLink, Taylor & Francis Online, dan Google Scholar. Penelusuran dilakukan pada periode Januari 2020 hingga September 2025, menggunakan kombinasi kata kunci dalam bahasa Indonesia dan Inggris, yaitu: “cake decoration learning”, “culinary arts education”, “employability skills”, “vocational higher education”, dan “project-based learning in pastry”. Hasil penelusuran awal memperoleh 152 artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian.

Tahap kedua, seleksi, dilakukan dengan meninjau judul dan abstrak untuk memastikan kesesuaian dengan fokus penelitian. Artikel yang bersifat duplikat, tidak berbahasa Indonesia atau Inggris, serta tidak berhubungan langsung dengan pembelajaran dekorasi kue di konteks perguruan tinggi dikeluarkan. Setelah proses seleksi awal, tersisa 87 artikel yang memenuhi kriteria relevansi tematik.

Tahap ketiga, kelayakan, dilakukan dengan membaca keseluruhan isi artikel untuk menilai kualitas metodologis dan relevansi terhadap tujuan penelitian. Kriteria kelayakan meliputi: (1) artikel diterbitkan dalam jurnal ilmiah terakreditasi atau bereputasi, (2) memuat hasil empiris atau konseptual tentang pembelajaran kuliner, dekorasi kue, atau employability skills, serta (3) memiliki metodologi yang transparan. Setelah tahap ini, jumlah artikel yang memenuhi kriteria kelayakan menjadi 42 publikasi.

Tahap keempat, inklusi, menetapkan artikel akhir yang akan dianalisis. Setelah dilakukan telaah mendalam terhadap keterkaitan antara pembelajaran dekorasi kue, strategi pedagogik, dan pengembangan employability skills, sebanyak 28 artikel dipilih untuk dianalisis secara tematik. Analisis dilakukan dengan metode content analysis, yaitu mengelompokkan temuan penelitian ke dalam tema-tema utama: (a) model pembelajaran dekorasi kue, (b) integrasi employability skills dalam pembelajaran vokasional, (c) penerapan teknologi digital, dan (d) evaluasi berbasis Outcome-Based Education (OBE).

Seluruh data hasil kajian kemudian disintesis secara deskriptif untuk menyoroti tren penelitian, pendekatan pedagogik yang digunakan, serta implikasinya terhadap kurikulum pendidikan tinggi vokasional bidang Tata Boga. Validitas hasil tinjauan dijaga melalui triangulasi sumber dan verifikasi silang antarpengarang. Dengan demikian, hasil analisis diharapkan memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan model pembelajaran dekorasi kue yang tidak hanya menekankan aspek keterampilan teknis, tetapi juga peningkatan employability skills mahasiswa di era industri kreatif kuliner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil *literature review* menghasilkan beberapa temuan utama yaitu sebagai berikut: (1) Model Pembelajaran Dekorasi Kue, (2) Integrasi *Employability Skills* dalam Pembelajaran Dekorasi Kue, (3) Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran, dan (4) Penerapan *Outcome-Based Education* (OBE).

Tabel 1. Deskriptif Temuan Utama

Tema	Model Pembelajaran	Temuan Utama	Contoh Kutipan
Model Pembelajaran Dekorasi Kue	<i>Project-Based Learning, Experiential Learning, Studio-Based Learning</i>	Pembelajaran dekorasi kue berbasis proyek dan pengalaman langsung efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas.	“ <i>Model Project-Based Learning membantu mahasiswa bekerja dalam proyek nyata yang meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah mereka.</i> ” (Syahmi, et al., 2024)

Tema	Model Pembelajaran	Temuan Utama	Contoh Kutipan
Integrasi <i>Employability Skills</i>	Kreativitas, Komunikasi, Kolaborasi, Manajemen Waktu, Pemecahan Masalah	Pembelajaran dekorasi kue mengembangkan keterampilan kerja yang dibutuhkan di dunia industri kuliner.	"Pembelajaran dekorasi kue memungkinkan mahasiswa untuk meningkatkan kreativitas, komunikasi, dan kerja tim melalui proyek kelompok." (Darmawisata, 2023)
Pemanfaatan Teknologi Digital	Video Tutorial, <i>Flipped Classroom</i> , <i>Virtual Simulation</i>	Penggunaan teknologi digital membantu mahasiswa mempelajari teknik dekorasi secara mandiri dan mempercepat proses pembelajaran.	"Video tutorial memberikan langkah-langkah praktis yang jelas, membantu mahasiswa belajar lebih cepat dan mengulang materi tanpa batas waktu." (Pratiwi, et.al (2025)
Penerapan dan Penilaian <i>OBE</i>	Rubrik Penilaian Berbasis Kompetensi	Penerapan <i>OBE</i> memungkinkan evaluasi terstruktur terhadap keterampilan teknis dan <i>employability skills</i> mahasiswa.	"Rubrik berbasis <i>OBE</i> sangat efektif untuk mengevaluasi kinerja mahasiswa, mulai dari teknik dekorasi hingga waktu penyelesaian tugas." (Siregar et al., 2025)

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat dijelaskan dari keempat temuan utama, yaitu sebagai berikut.

Pertama, dilihat dari model pembelajaran dekorasi kue berupa Model Pembelajaran *Project-Based Learning (PjBL)*, model ini memberikan mahasiswa kesempatan untuk mengerjakan proyek nyata yang menggabungkan keterampilan teknis dan desain. Melalui proyek, mahasiswa tidak hanya belajar menguasai teknik, tetapi juga belajar cara memecahkan masalah desain, memilih bahan, dan beradaptasi dengan permintaan pasar. "Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan mahasiswa untuk berkolaborasi dan berkreasi dalam konteks dunia nyata, meningkatkan keterampilan teknis dan kreatif mereka" (Syahmi, et al., 2024). Model pembelajaran lainnya, seperti *Experiential Learning* dan *Studio Based Learning*, model pembelajaran ini menekankan pada pengalaman langsung dan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bekerja dalam lingkungan yang meniru industri nyata. Hal ini penting untuk membangun keterampilan profesional yang relevan dengan industri kuliner (Anati et al., 2025).

Kedua, integrasi *Employability Skills* dalam Pembelajaran Dekorasi Kue dapat dikembangkan: Keterampilan seperti kreativitas, komunikasi, manajemen waktu, dan pemecahan masalah berkembang melalui praktik dekorasi kue. Mahasiswa belajar untuk bekerja dalam tim, mendengarkan masukan, dan membuat keputusan dalam konteks waktu yang terbatas dan dengan bahan yang tersedia. "Pembelajaran dekorasi kue mengembangkan keterampilan profesional yang dibutuhkan di industri kuliner seperti ketekunan dan adaptabilitas dalam menghadapi tuntutan pasar" (Darmawisata, 2023).

Ketiga, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dekorasi kue berupa penggunaan video tutorial dan *flipped classroom* dalam hal teknologi digital seperti video tutorial dan metode *flipped classroom* meningkatkan pengalaman belajar mandiri mahasiswa, memberi mereka kesempatan untuk belajar teknik-teknik dekorasi secara rinci dan mengulang materi kapan saja. "Teknologi memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan umpan balik secara real-time dan mempercepat proses belajar tanpa bergantung pada jadwal kelas." (Pratiwi, et.al (2025).

Keempat, penerapan *Outcome-Based Education* (OBE) dan Penilaian Kinerja dalam bentuk Rubrik Penilaian Berbasis OBE. Penerapan OBE berfokus pada pengukuran capaian kompetensi mahasiswa yang jelas dan terukur. Rubrik penilaian ini membantu mahasiswa memahami harapan yang diperlukan dalam teknik dekorasi dan waktu penyelesaian tugas. “*Dengan rubrik berbasis OBE, evaluasi terhadap keterampilan teknis dan employability skills mahasiswa dapat dilakukan secara objektif dan transparan.*” (Siregar et al., 2025).

Selanjutnya, hasil dari wawancara dengan salah satu Dosen Pendidikan Tata Boga diperoleh hasil sebagai berikut. “*Pembelajaran dekorasi kue yang menggunakan project-based learning memberi mahasiswa pengalaman langsung, yang memungkinkan mereka untuk memecahkan masalah dan beradaptasi dengan kebutuhan pasar. Kami melihat peningkatan dalam keterampilan komunikasi dan kolaborasi antara mahasiswa yang bekerja dalam kelompok*” (Dokumen Pribadi, 2025). Lalu, dari hasil observasi di laboratorium Pendidikan Tata Boga diperoleh hasil sebagai berikut. Dalam sesi praktikum dekorasi kue, mahasiswa terlihat lebih terlibat ketika menggunakan *flipped classroom*, dengan lebih banyak waktu di kelas untuk berdiskusi dan bekerja sama. Penggunaan video tutorial sebagai materi pendukung memungkinkan mahasiswa untuk lebih mandiri dalam belajar teknik dekorasi yang lebih rumit (Dokumen Pribadi, 2025).

Pembahasan

Hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), pengalaman langsung (*experiential learning*), dan *studio based learning* memiliki dampak positif terhadap pengembangan keterampilan teknis dan kreatif mahasiswa Tata Boga. Model-model ini membantu mahasiswa untuk mengerjakan proyek yang relevan dengan dunia industri kuliner, meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknis mereka secara nyata. Temuan ini mengonfirmasi teori konstruktivisme (Vygotsky, 1978), yang menyatakan bahwa pembelajaran paling efektif terjadi ketika siswa terlibat dalam aktivitas praktis yang berhubungan langsung dengan dunia nyata. Secara khusus, PjBL mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah desain dalam konteks dunia nyata (Syahmi, et al., 2024). Pembelajaran berbasis proyek ini berperan dalam pengembangan keterampilan berpikir tinggi dan penalaran yang sangat dibutuhkan dalam industri kuliner, di mana kreativitas dan adaptasi terhadap kebutuhan pasar sangat penting. Penerapan *experiential learning* memperkaya pengalaman belajar mahasiswa, memungkinkan mereka untuk belajar dari kegagalan dan kesuksesan mereka selama proses praktikum (Kolb, 1984). Melalui pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya mempelajari teknik dekorasi kue, tetapi juga mengalami langsung tantangan dan solusi yang ditemukan dalam pekerjaan mereka. Implikasi untuk kajian di masa depan adalah perlunya pengembangan dan penerapan lebih lanjut model-model pembelajaran berbasis pengalaman ini, dengan fokus pada aspek kolaborasi tim dan komunikasi yang lebih mendalam. Pengembangan model pembelajaran yang lebih adaptif dan kontekstual juga perlu menjadi bagian dari penelitian ke depan, dengan penekanan pada inovasi desain dan solusi masalah kreatif dalam konteks kuliner yang dinamis.

Selanjutnya hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa integrasi *Employability Skills* dalam Pembelajaran Dekorasi Kue terbukti efektif dalam mengembangkan *employability skills* mahasiswa, seperti kreativitas, komunikasi, kerja tim, dan manajemen waktu. Darmawisata (2023) menegaskan bahwa keterampilan-keterampilan ini adalah kompetensi yang sangat diperlukan dalam dunia industri kuliner, yang memerlukan mahasiswa untuk tidak hanya menguasai teknik tetapi juga berperan sebagai pekerja profesional yang siap menghadapi tantangan. Keterampilan ini mencerminkan pandangan OECD (2019) yang menyatakan bahwa *soft skills* menjadi faktor kunci dalam kesuksesan kerja di sektor kuliner yang sangat bergantung pada kemampuan untuk beradaptasi, berinovasi, dan bekerja dalam tim. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui praktik dekorasi kue, mahasiswa dilatih untuk bekerja di bawah tekanan waktu dan memenuhi standar kualitas yang tinggi. Selain itu, pembelajaran ini memberikan mereka kesempatan untuk berlatih kreativitas dalam mendesain kue, serta komunikasi dalam presentasi dan kolaborasi dengan tim.

Temuan ini memperkuat pandangan teori keterampilan abad ke-21 (Haryadi, 2021), yang menekankan pentingnya pengembangan keterampilan non teknis di dunia kerja. Namun, meskipun integrasi *employability skills* dalam pembelajaran ini terbukti efektif, perlu ada upaya yang lebih besar untuk memastikan bahwa keterampilan-keterampilan tersebut diterapkan secara langsung dalam proyek kolaboratif di lapangan, yang melibatkan lebih banyak interaksi dengan dunia industri. Penelitian di masa depan harus menggali lebih dalam mengenai hubungan antara pendidikan kuliner dan industri, serta bagaimana pembelajaran berbasis proyek dapat menciptakan hubungan yang lebih erat antara perguruan tinggi dan sektor usaha kuliner.

Terkait pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dekorasi kue, yaitu teknologi digital telah terbukti memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dekorasi kue. Penggunaan video tutorial, *flipped classroom*, dan *virtual simulation* telah memudahkan mahasiswa untuk mengakses materi secara mandiri, mengulang teknik-teknik dekorasi, serta mendapatkan umpan balik langsung. Pratiwi, *et.al* (2025) mencatat bahwa teknologi ini memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, memfasilitasi mahasiswa untuk mempelajari teknik secara rinci tanpa terbatas pada waktu dan ruang. Pendekatan ini juga berkolaborasi dengan *theory of constructivism* yang menekankan bahwa siswa belajar paling efektif ketika mereka dapat mengakses sumber daya dan informasi kapan saja, serta dapat memanipulasi informasi tersebut untuk menciptakan pengetahuan baru (Luthfiyani, 2025). Dalam hal ini, teknologi memberi mahasiswa kesempatan untuk berlatih lebih intensif di luar ruang kelas tanpa mengorbankan kualitas pembelajaran. Namun, meskipun teknologi memberikan keuntungan besar, tantangan terbesar adalah akses dan keterampilan digital di kalangan mahasiswa. Penelitian ke depan perlu fokus pada peningkatan aksesibilitas teknologi, terutama bagi mahasiswa di daerah dengan infrastruktur digital yang terbatas, serta pelatihan literasi digital untuk memastikan bahwa semua mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran.

Hasil temuan terakhir terkait penerapan *Outcome-Based Education (OBE)* dalam pembelajaran dekorasi kue memungkinkan evaluasi yang lebih terstruktur dan terukur terhadap kompetensi mahasiswa. OBE berfokus pada pencapaian kompetensi yang jelas dan terukur, sehingga mahasiswa dapat menilai kemajuan mereka secara objektif (Siregar et al., 2025). Rubrik penilaian berbasis OBE memungkinkan pengukuran keterampilan teknis (misalnya, ketepatan teknik dekorasi) serta keterampilan non teknis (misalnya, manajemen waktu dan komunikasi). Namun, perlu ada penyesuaian terhadap indikator penilaian yang lebih holistik, yang tidak hanya menilai keterampilan teknis tetapi juga kreativitas dan kecerdasan emosional mahasiswa dalam bekerja di tim dan menghadapi tantangan proyek yang kompleks. Teori *assessment for learning* dari (Rosmiati et al., 2025) mengusulkan bahwa penilaian tidak hanya digunakan untuk menilai hasil akhir, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan proses pembelajaran. Oleh karena itu, penilaian berbasis OBE seharusnya menjadi alat untuk mendorong refleksi diri mahasiswa, memperbaiki keterampilan, dan mengidentifikasi area yang masih perlu dikembangkan.

Secara keseluruhan kesimpulan dan implikasi untuk penelitian masa depan, yaitu pembelajaran dekorasi kue di perguruan tinggi tidak hanya melatih keterampilan teknis mahasiswa, tetapi juga memperkuat *employability skills* yang diperlukan dalam industri kuliner. Temuan ini mengimplikasikan bahwa pendidikan kuliner di perguruan tinggi perlu mengadopsi pendekatan yang lebih berbasis pengalaman, berbasis teknologi, dan berbasis hasil, yang menghubungkan kompetensi yang dikembangkan dengan tuntutan dunia kerja. Penelitian di masa depan sebaiknya lebih fokus pada evaluasi dampak jangka panjang pembelajaran berbasis proyek terhadap kesiapan kerja lulusan dan hubungan langsung antara industri kuliner dengan institusi pendidikan. Selain itu, integrasi teknologi dan keterampilan digital dalam pembelajaran harus dipertimbangkan untuk memastikan bahwa mahasiswa memiliki daya saing di pasar kerja global.

KESIMPULAN

Pembelajaran dekorasi kue di perguruan tinggi vokasional terbukti efektif dalam mengembangkan *employability skills* mahasiswa Tata Boga. Model pembelajaran seperti *project-based learning*, *experiential learning*, dan *studio-based learning* tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga keterampilan non-teknis seperti kreativitas, komunikasi, dan kerja sama tim. Penerapan *Outcome-Based Education (OBE)* dan teknologi digital, termasuk video tutorial dan *flipped classroom*, juga mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa.

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang bagaimana pembelajaran dekorasi kue dapat mendukung kesiapan kerja mahasiswa. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk mengkaji dampak empiris penerapan model pembelajaran ini serta efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan kerja mahasiswa di industri kuliner. Bagi penelitian selanjutnya, pengembangan kurikulum kuliner yang mengintegrasikan keterampilan teknis dan non-teknis secara seimbang sangat diperlukan untuk menyiapkan lulusan yang kompetitif di pasar kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Anati, M., Wiwik, G., Kasmita., Juliana, S. 2025. The effect of industry field practice on the work readiness of culinary arts students at padang state university. *Jurnal Pendidikan Tata Boga dan Teknologi*, 6(3): 431–441. <https://doi.org/10.24036/jptbt.v6i3.26991>
- Darmawisata, I. P. G. A. 2023. Implementasi pembelajaran berbasis proyek (pjbl) untuk meningkatkan kompetensi membuat coffe latte art pada kelas xi kuliner a smk negeri 3 tabanan semester ganjil tahun pelajaran 2022 /2023. *Widyadari Jurnal Pendidikan*, 24(2): 196–207. <https://doi.org/10.59672/widyadari.v24i2.3025>
- Haryadi. 2020. Intregasi employability skills dalam pembelajaran di smk. *Thuluh Sawo: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Humaniora*, 5(4): 91–98. <https://doi.org/10.1002/cae.22017>
- Kolb, D. A. 1984. *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. *Journal of Organizational Behavior*, 8(4): 359–360. doi:10.14254/2071- 8330.2018/11-2/3.
- Luthfiyani, P. W., Rajab, K., & Masyhuri, M. 2025. Pendekatan konstruktifisme dalam psikologi belajar berbasis nilai-nilai islam. *Hamalatul Qur'an: Jurnal Ilmu Ilmu Alqur'an*, 6(1): 20–36. <https://doi.org/10.37985/hq.v6i1.469>
- OECD. (2019). *OECD Skills Outlook 2019*.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo Wilson, E., McDonald, S. 2021. The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *Bmj*, 372. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Pratiwi, N. L. P. M. K., Marsiti, C. I. R., & Suriani, N. M. 2025. Pengembangan flipbook sebagai media pembelajaran pada materi pelayanan prima bagi siswa tata boga. *Jurnal Kuliner*, 5(1): 10–20. <https://doi.org/10.23887/jk.v5i1.92000>
- Parker, S. T. 1979. *Mind in society: the development of higher psychological processes*. *American Anthropologist*, 81(4): 956–957. <https://doi.org/10.1525/aa.1979.81.4.02a00580>
- Rosmiati, R., Susiloningsih, W., Rusminati, S. H., Juniarso, T., & Irianto, A. 2025. Peningkatan kompetensi guru dalam merancang assessment of learning yang berkualitas untuk mengukur hasil belajar secara optimal. *Kanigara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1): 35–44. <https://doi.org/11.44885/kngr6i1.34100>

- Siregar, T. A. P., Siregar, M. I., & Halimah, S. 2025. Desain pengembangan alat pembelajaran berbasis hasil dalam kurikulum merdeka di sekolah dan universitas. *AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies*, 8(2): 1825–1839. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v8i2.1953.Development>
- Syahmi, F. A., Mustaji, M., & Maureen, I. Y. 2024. Pengaruh project based learning terhadap kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran animasi 2d dan 3d di smk unitomo. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1): 155–162. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.732>
- Magdalena, I., Oktavia, D., & Nurjamilah, P. (2021). Analisis Evaluasi Sumatif dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI SDN Batujaya di Era Pandemi Covid-19. *ARZUSIN*, 1(1), 137–150. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v1i1.114>
- Miller, C., Nentl, N., & Zietlow, R. (2010). About Simulations and Bloom’s Learning Taxonomy. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 37. <https://absel-ojs-ttu.tdl.org/absel/article/view/305>
- Miller, N. J. (2017). Alternative Forms of Formative and Summative Assessment. *The Economics Network*. <https://doi.org/10.53593/n790a>
- Mukuka, A., Balimuttajjo, S., & Mutarutinya, V. (2020). Applying the solo taxonomy in assessing and fostering students’ mathematical problem-solving abilities.
- Nurhanurawati, N. (2022). Proses Berpikir Reflektif Siswa Menyelesaikan Masalah Bangun Ruang Sisi Lengkung Berdasarkan Taksonomi SOLO. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(3), 538–550.
- Rae, M. G., & Abdulla, M. H. (2023). An investigation of preclinical medical students’ preference for summative or formative assessment for physiology learning. *Advances in Physiology Education*, 47(3), 383–392. <https://doi.org/10.1152/advan.00013.2023>
- Rutkowski, J., Moscinska, K., & Jantos, P. (2010). Application of Bloom’s taxonomy for increasing teaching efficiency – case study.
- Salas Vicente, F., Escuder, Á. V., Pérez Puig, M. Á., & Segovia López, F. (2021). Effect on Procrastination and Learning of Mistakes in the Design of the Formative and Summative Assessments: A Case Study. *Education Sciences*, 11(8), 428. <https://doi.org/10.3390/educsci11080428>
- Stringer, J. K., Santen, S. A., Lee, E., Rawls, M., Bailey, J., Richards, A., Perera, R. A., & Biskobing, D. (2021). Examining Bloom’s Taxonomy in Multiple Choice Questions: Students’ Approach to Questions. *Medical Science Educator*, 31(4), 1311–1317. <https://doi.org/10.1007/s40670-021-01305-y>
- Svensäter, G., & Rohlin, M. (2023). Assessment model blending formative and summative assessments using the SOLO taxonomy. *European Journal of Dental Education*, 27(1), 149–157. <https://doi.org/10.1111/eje.12787>
- Tabrizi, S., & Rideout, G. (2017). Active Learning: Using Bloom’s Taxonomy to Support Critical Pedagogy. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education*, 8, 3202–3209. <https://doi.org/10.20533/ijcdse.2042.6364.2017.0429>
- Thompson, E., Luxton-Reilly, A., Whalley, J. L., Hu, M., & Robbins, P. (t.t.). Bloom’s Taxonomy for CS Assessment.
- Valero, G., & Cárdenas, P. (2017). Formative and Summative Assessment in Veterinary Pathology and Other Courses at a Mexican Veterinary College. *Journal of Veterinary Medical Education*, 44(2), 331–337. <https://doi.org/10.3138/jvme.1015-169R>

- Vittorini, P., Menini, S., & Tonelli, S. (2021). An AI-Based System for Formative and Summative Assessment in Data Science Courses. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 31(2), 159–185. <https://doi.org/10.1007/s40593-020-00230-2>
- Wilson, L. O., & Leslie, C. (t.t.). Anderson and Krathwohl Bloom's Taxonomy Revised.
- Winarno, M. E. (t.t.). Evaluasi dalam pendidikan.
- Yüksel, H. S., & Gündüz, N. (2017). Formative and summative assessment in higher education: opinions and practices of instructors. *European Journal of Education Studies*, 0. <https://doi.org/10.46827/ejes.v0i0.904>