

## MANFAAT HASIL BELAJAR SENI KULINER PADA PRAKTIKUM CIPTA BOGA MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TATA BOGA ANGKATAN 2013

**Annisa Ubadillah<sup>1</sup>, Sudewi Yogha<sup>2</sup>, Rita Patriasih<sup>2</sup>**

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi dengan masih terdapat hidangan praktikum Cipta Boga yang penataannya belum optimal. Hal ini terlihat dari beberapa hidangan yang penyajiannya belum menerapkan unsur warna dengan baik, prinsip perbandingan dan keseimbangan dengan tepat, padahal mahasiswa telah menempuh perkuliahan Seni Kuliner yang berkaitan tentang unsur dan prinsip desain seni kuliner. Diduga mahasiswa belum memanfaatkan hasil belajar Seni Kuliner dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat hasil belajar Seni Kuliner pada praktikum Cipta Boga. Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif. Populasi mahasiswa prodi Pendidikan Tata Boga angkatan 2013, sampel total sejumlah 43 mahasiswa, dan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Seni Kuliner pada Praktikum Cipta Boga yang mengacu pada unsur dan prinsip dasar seni desain pada kemampuan pengetahuan dan kemampuan keterampilan ada pada kategori bermanfaat, sedangkan pada kemampuan sikap ada pada kategori sangat bermanfaat. Secara keseluruhan dari kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan berada pada kategori bermanfaat. Rekomendasi ditujukan kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga yang akan mengontak mata kuliah Cipta Boga supaya lebih mendalami hasil pembelajaran Seni Kuliner, dan melatih sikap serta keterampilannya terkait dengan unsur dan prinsip desain seni kuliner yang telah dipelajari sebelumnya.

**Kata kunci :** Manfaat, hasil belajar, Seni Kuliner, Praktikum, Cipta Boga

### LATAR BELAKANG

Program Studi Pendidikan Tata Boga merupakan salah satu Prodi yang membekali mahasiswa dengan ilmu-ilmu kemampuan vokasional. Kemampuan vokasional merupakan konsep pendidikan yang lebih mengandalkan keterampilan. Sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, terampil, memiliki disiplin tinggi, dan berjiwa kewirausahaan.

Program Studi Pendidikan Tata Boga merupakan Prodi yang berada di bawah naungan Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia.

Prodi Pendidikan Tata Boga termasuk pada lembaga pendidikan tenaga kependidikan (LPTK) yang bertujuan untuk menghasilkan calon guru

dan guru profesional pada bidang boga. Tujuan Prodi Pendidikan Tata Boga yaitu untuk menghasilkan sarjana Pendidikan yang mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengembangkan usaha di bidang boga, juga mampu untuk menjadi tenaga pengajar yang profesional disekolah kejuruan (Kurikulum UPI, 2012). Adapun tujuan dari kurikulum Tata Boga (Kurikulum UPI, 2012) yaitu :

1. Menyelenggarakan pendidikan dalam lingkup Pendidikan Tata Boga untuk
2. menyiapkan tenaga pendidik, profesional yang berdaya saing global.
3. Melakukan penelitian dan pengkajian untuk mengembangkan teori-teori dalam lingkup pendidikan dan keilmuan Tata Boga yang inovatif serta penerapannya dalam pendidikan formal, nonformal, dan informal.

<sup>1)</sup> Annisa Ubadillah Alumni Prodi Pendidikan Tata Boga Departemen PKK FPTK UPI

<sup>2)</sup> Sudewi Yogha dan <sup>3)</sup>Rita Patriasih Dosen Prodi Pendidikan Tata Boga Departemen PKK FPTK UPI

4. Menyelenggarakan layanan pengabdian kepada masyarakat secara profesional untuk memecahkan masalah dalam lingkup Pendidikan Tata Boga.
5. Berperan aktif sebagai pusat informasi dan diseminasi dalam lingkup Pendidikan Tata Boga.
6. Melakukan kerja sama dengan lembaga lain, seperti dengan SMK, pariwisata maupun lembaga non dunia kependidikan, dunia usaha, dunia industri dalam upaya pengembangan ilmu dalam lingkup Pendidikan Tata Boga.

Tujuan tersebut menjelaskan bahwa lulusan Program Studi Pendidikan Tata Boga selain sebagai tenaga profesional pendidikan diharapkan juga memiliki kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam bidang boga. Tercapainya kemampuan tersebut merupakan salah satu bentuk dari hasil belajar.

Hasil belajar merupakan penyempurnaan atau pengembangan dari suatu kemampuan yang telah dimiliki setelah mengikuti proses belajar mengajar. Berdasarkan pendapat Abdurrahman (dalam jihad dan Abdul, 2012, hlm. 14) bahwa :

Hasil belajar Kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Suatu kegiatan pembelajaran hendaknya memiliki tujuan agar pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan sebaik-baiknya. Keahlian

yang diajarkan juga dapat disampaikan dengan baik kepada mahasiswa. Tujuan pembelajaran atau yang sering disebut sasaran belajar digolongkan menjadi tiga klasifikasi yaitu ranah (domain) kognitif, ranah (domain) afektif, dan ranah (domain) Psikomotorik.” (Anderson, 2015)

Pada hal ini mahasiswa diharapkan dapat memperluas pengetahuannya, mampu mengelola sikapnya dalam bertindak, dan mampu mengasah keterampilan yang telah dimilikinya. Keahlian yang seharusnya dimiliki oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga salah satunya yaitu pada mata kuliah Seni Kuliner. Mata kuliah Seni Kuliner merupakan mata kuliah yang wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa Pendidikan Tata Boga Departemen PKK FPTK UPI tingkat II semester 3. Bobot SKS pada mata kuliah Seni Kuliner adalah 2 SKS. Tujuan dari mata kuliah Seni Kuliner berdasarkan Sudewi (dalam silabus Seni Kuliner, 2013, hlm.1) yaitu :

Mahasiswa yang telah selesai mengikuti perkuliahan ini diharapkan mampu dan menerapkan konsep unsur dan prinsip desain seni pada seni kuliner dalam penyelenggaraan makanan untuk berbagai kesempatan.

Berdasarkan tujuan dari mata kuliah Seni Kuliner menunjukkan bahwa mahasiswa yang telah lulus mengontrak mata kuliah Seni Kuliner diharapkan mampu menerapkan mulai dari konsep, prinsip desain seni, dan unsur-unsur seni kuliner pada penyelenggaraan makanan di berbagai kesempatan. Mahasiswa diharapkan pula memiliki keahlian dalam membuat *garnish* dan mampu menata sebuah hidangan, sehingga terlihat lebih menarik dan proporsional. Hal ini dapat

diaplikasikan pada mata kuliah lain yang merupakan mata kuliah praktikum salah satunya adalah mata kuliah Cipta Boga.

Cipta Boga merupakan mata kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa tingkat 3 semester 6 dan terdiri dari pembelajaran teori dan praktikum. Tujuan dari mata kuliah Cipta Boga menurut Sudewi (dalam silabus Cipta Boga, 2006, hlm.1) yaitu :

mahasiswa diharapkan menguasai tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan pembuatan resep, mampu menerapkan menciptakan resep-resep baru secara kreatif berdasarkan kondisi sosial budaya masyarakat dan perkembangan teknologi serta mampu mengembangkannya untuk kepentingan keluarga, lembaga, dan masyarakat.

Mata kuliah Cipta Boga bertujuan agar mahasiswa mampu menciptakan resep- resep baru. Sehingga pada akhirnya mahasiswa mampu membuat hidangan inovasi cipta boga. Pada mata kuliah ini mahasiswa diberikan materi mengenai konsep Cipta Boga, pengertian resep, kriteria resep yang baik, praktek cipta resep spontan, modifikasi resep, dan lain sebagainya.

Diakhir perkuliahan diadakan ujian praktikum membuat suatu hidangan inovasi yang ditampilkan saat pameran Gebyar Cipta Boga. Pada kegiatan ujian ini mahasiswa dapat mengaplikasikan keahliannya baik dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah dimilikinya selama pembelajaran Cipta Boga. Sehingga hidangan yang dibuat dapat ditampilkan dengan menarik dan optimal. Pembuatan hidangan yang optimal tentunya ditunjang dari keahlian

yang berkaitan dengan pengetahuan mengenai teori penataan hidangan yang dimiliki oleh mahasiswa tersebut.

Pada kegiatan ujian mahasiswa dapat menggunakan semua keahlian yang dimilikinya termasuk keahlian dari mata kuliah lain yang menunjang. Mata kuliah yang dapat menunjang salah satunya adalah Seni Kuliner. Pada mata kuliah Seni Kuliner dipelajari mengenai unsur dan prinsip dasar seni desain. Unsur dan prinsip dasar seni desain dapat dijadikan sebagai acuan dalam menata hidangan agar hidangan tersebut menjadi lebih proporsional. Sehingga hasil belajar pada mata kuliah Seni Kuliner dapat bermanfaat bagi mata kuliah lain yang sifatnya praktikum seperti Cipta Boga.

Akan tetapi pada kenyataannya berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh penulis pada angkatan 2012 data nilai hasil belajar mata kuliah Seni Kuliner yang diperoleh mahasiswa angkatan tersebut pada umumnya baik, kemudian penulis melakukan observasi kembali pada saat acara Gebyar Cipta Boga, penulis menemukan hal-hal yang diduga menjadi permasalahan yaitu pada saat pelaksanaan praktikum membuat hidangan inovasi cipta boga terdapat beberapa hidangan yang penataannya belum optimal terlihat dari beberapa hidangan yang penyajiannya belum menerapkan unsur warna dengan baik, prinsip perbandingan dan keseimbangan dengan tepat, padahal mahasiswa telah menempuh perkuliahan Seni Kuliner yang berkaitan tentang unsur dan prinsip desain seni kuliner.

Berdasarkan hal tersebut penulis ingin mengetahui apakah mahasiswa angkatan 2013 memanfaatkan dari hasil belajar Seni Kuliner pada saat praktikum

hidangan Cipta Boga. Menurut latar belakang dan observasi yang telah dilakukan oleh penulis, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Manfaat Hasil Belajar Seni Kuliner pada Praktikum Cipta Boga Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga Angkatan 2013?”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat hasil belajar Seni Kuliner yang berkaitan dengan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan unsur dan prinsip dasar seni desain pada praktikum Cipta Boga.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Pengertian penelitian deskriptif menurut Arikunto yaitu : Penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. (Arikunto, 2010, hlm.3)

Penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan fenomena atau kejadian yang ada di lapangan sesuai dengan rumusan masalah yang akan diteliti. Pada penelitian ini penulis menjadikan Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga angkatan 2013 sebagai populasi penelitian, dengan menggunakan teknik *non probability* sampling yaitu sampel total sebanyak 43 mahasiswa, dan menggunakan alat pengumpulan data berupa angket. Penelitian dilakukan pada tanggal 3 Agustus 2016, bertempat di Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia.

Penafsiran skor data berkaitan dengan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan terkait dengan unsur dan prinsip desain seni kuliner di jabarkan dalam tabel 2.1 praktikum Cipta Boga yaitu :

Tabel 1

Penafsiran Data Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan Terkait Unsur dan prinsip Desain Seni Kuliner dalam Pembuatan Hidangan Cipta Boga.

No	Persentase	Skor	Kriteria
1.	81% - 100%	1.741 – 2.150	Sangat bermanfaat (SB)
2.	61% - 80%	1.311 – 1.720	Bermanfaat (B)
3.	41% - 60%	881 – 1.290	Kurang bermanfaat (KB)
4.	21% - 40%	451 - 860	Tidak bermanfaat (TB)
5.	0% - 20%	0 – 430	Sangat tidak bermanfaat (STB)

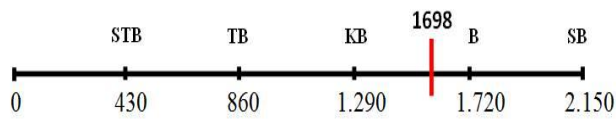
Sumber : Ali (2002, hlm. 184)

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian merupakan penjabaran dari data yang diperoleh hasil penelitian yang dilakukan di lapangan. Data hasil penelitian yang akan dibahas yaitu mengenai Manfaat Hasil Belajar Seni Kuliner pada Praktikum Cipta Boga Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga Angkatan 2013.

Berdasarkan tujuan penelitian akan dibahas mengenai manfaat hasil belajar Seni Kuliner pada praktikum Cipta Boga

yang berkaitan dengan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.



Gambar 1

Skala Manfaat Hasil Belajar Seni Kuliner pada Unsur dan Prinsip Dasar Seni Desain yang Berkaitan dengan Kemampuan Pengetahuan pada Praktikum Cipta Boga.

Pada gambar 1 menunjukkan bahwa manfaat hasil belajar Seni Kuliner yang berkaitan dengan pengetahuan unsur dan prinsip dasar seni desain pada praktikum Cipta Boga memperoleh skor 1698 atau persentase sebesar 79% berada pada kriteria Bermanfaat. Persentase 79% menunjukkan bahwa responden sebagian besar telah memahami dan dapat memanfaatkan hasil belajar Seni Kuliner yang berkaitan dengan ranah kemampuan pengetahuan, yang kemudian akan diaplikasikan pada penataan hidangan praktikum mata kuliah lain khususnya praktikum Cipta Boga. Adapun pengertian kemampuan pengetahuan menurut Taksonomi Bloom yang telah direvisi (dalam Anderson, 2015) yaitu :

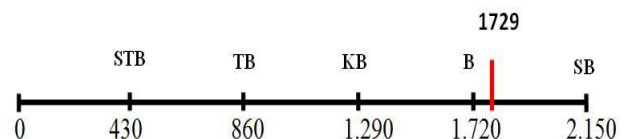
Ranah kemampuan pengetahuan merupakan tujuan dari suatu pembelajaran yang berkaitan dengan dimensi proses kognitif. Ranah pengetahuan terdiri dari 6 tingkatan yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Pada ranah kemampuan pengetahuan manfaat hasil belajar Seni Kuliner pada praktikum Cipta Boga yaitu mahasiswa telah sebagian besar dapat mengetahui

dan mengerti mengenai teori-teori yang telah diajarkan pada mata kuliah Seni Kuliner yaitu mencakup pada teori unsur dan prinsip desain seni kuliner. Adapun unsur-unsur dan prinsip dasar seni desain menurut Yogha (2011, hlm. 8-14) yang telah disarikan yaitu :

1. Unsur- unsur dasar seni desain meliputi : garis, bidang, bentuk, warna dan tekstur
2. Prinsip dasar seni desain yaitu : perbandingan, keseimbangan, pusat perhatian, kesatuan, dan irama.

Setelah mahasiswa mengetahui dan mengerti mengenai teori tersebut kemudian mahasiswa dapat memanfaatkan ilmunya untuk mata kuliah lain khususnya Cipta Boga.



Gambar 2

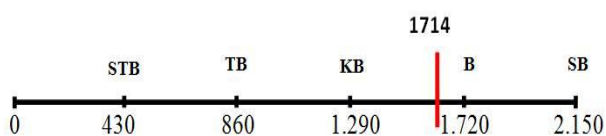
Gambar Manfaat Hasil Belajar Seni Kuliner pada Unsur dan Prinsip Dasar Seni Desain yang Berkaitan dengan Kemampuan Sikap pada Praktikum Cipta Boga.

Pada gambar 2 menunjukkan bahwa berdasarkan hasil penelitian manfaat hasil belajar Seni Kuliner yang berkaitan dengan kemampuan sikap unsur dan prinsip dasar seni desain pada praktikum Cipta Boga memperoleh skor 1729 atau persentase sebesar 80% berada pada kriteria Bermanfaat. Persentase 80% menunjukkan bahwa responden sebagian besar telah memahami dan sangat memanfaatkan hasil belajar Seni Kuliner yang kemudian akan diaplikasikan pada penataan hidangan praktikum Cipta

Boga dengan sikap yang lebih baik. Adapun hasil belajar pada ranah kemampuan sikap menurut Direktorat Pembinaan SMK (2016) yaitu :

Penilaian ranah afektif atau sikap bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik baik dilihat dari *attitude* dan sikap afeksi peserta didik terkait dengan karakter bangsa, yang dilaksanakan selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

Pada ranah kemampuan sikap dapat dipadukan dengan ranah kemampuan pengetahuan dan ranah kemampuan keterampilan, dalam hal ini mahasiswa angkatan 2013 telah dapat memanfaatkan kemampuan sikapnya dengan sangat baik. Hal ini terbukti pada saat mahasiswa dapat membuat *garnish* dan menata hidangan inovasi cipta boga dengan baik. pengetahuannya dengan memadukan insting perasaannya sehingga pada saat membuat *garnish* dan penataan hidangan inovasi cipta boga dilakukan dengan penuh rasa teliti, hati-hati, terampil, dan ulet. Sehingga hasil hidangan yang ditampilkan terkesan menarik dan baik.



Gambar 3

Gambar Manfaat Hasil Belajar Seni Kuliner pada Unsur dan Prinsip Dasar Seni Desain yang Berkaitan dengan Kemampuan Keterampilan pada Praktikum Cipta Boga.

Pada gambar 3 menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil penelitian manfaat hasil belajar Seni Kuliner yang berkaitan

dengan keterampilan unsur dan prinsip dasar seni desain pada praktikum Cipta Boga memperoleh skor 1714 atau persentase sebesar 79,7% berada pada kriteria Bermanfaat.

Hasil pengolahan dan perolehan skor Manfaat hasil belajar Seni Kuliner pada unsur dan prinsip dasar seni desain yang berkaitan dengan kemampuan keterampilan pada praktikum Cipta Boga diuraikan sebagai berikut.

Tabel 2

Perolehan skor Manfaat hasil belajar Seni Kuliner pada unsur dan prinsip dasar seni desain yang berkaitan dengan kemampuan keterampilan pada praktikum Cipta Boga

No	Indikator	Skor
1.	Manfaat unsur garis desain seni kuliner dapat digunakan ketika membuat gambar sketsa rancangan untuk hidangan cipta spontan.	173
2.	Manfaat unsur bidang dapat dirasakan pada saat membedakan unsur bidang dan bentuk yang diaplikasikan pada pembuatan <i>garnish</i> .	181
3.	Unsur bentuk dapat digunakan dalam membuat perencanaan rancangan sketsa penataan hidangan cipta spontan.	172
4.	Manfaat penerapan unsur warna dapat digunakan pada saat membuat <i>garnish</i> untuk hiasan hidangan cipta boga.	174
5.	Unsur tekstur dapat dimanfaatkan untuk pemilihan tomat sebagai bahan membuat <i>garnish</i>	175

No	Indikator	Skor
6.	prinsip perbandingan desain seni kuliner dapat digunakan untuk acuan penataan hidangan cipta boga.	177
7.	Prinsip keseimbangan formal digunakan untuk penataan komponen-komponen sebagai penataan hidangan cipta boga.	123
8.	Prinsip kesatuan dapat digunakan pada saat memodifikasi hidangan cipta spontan.	173
9.	Penerapan prinsip pusat perhatian digunakan pada saat penataan hidangan cipta boga sehingga penataan hidangan terpusat dengan baik.	183
10.	Menerapkan prinsip irama dengan baik ketika menata hidangan inovasi cipta boga sehingga penataan terkesan lebih menarik.	183
	<b>Jumlah</b>	<b>1714</b>

Perolehan skor 1714 dengan persentase sebesar 79,7% menunjukkan bahwa responden sebagian besar telah memahami dan dapat memanfaatkan hasil belajar Seni Kuliner yang berkaitan dengan kemampuan keterampilan, yang kemudian akan diaplikasikan pada penataan hidangan praktikum mata kuliah lain khususnya praktikum Cipta Boga.

Adapun ranah kemampuan keterampilan menurut Direktorat Pembinaan SMK (2016) yaitu :

Ranah psikomotorik atau keterampilan meliputi keterampilan abstrak dan keterampilan *konkret*. Keterampilan abstrak cenderung pada keterampilan seperti mengamati,

menanya, mengolah, menalar, dan mengkomunikasikan yang lebih dominan pada kemampuan mental (berpikir). Keterampilan *konkret* cenderung pada kemampuan fisik seperti menggunakan alat, mencoba, membuat, memodifikasi, dan mencipta dengan bantuan alat.

Pada ranah kemampuan keterampilan dalam manfaat hasil belajar Seni Kuliner pada Praktikum Cipta Boga mahasiswa angkatan 2013 telah dapat memanfaatkannya dengan baik. Hal ini terlihat dari beberapa hasil penataan hidangan inovasi cipta boga yang telah tertata dengan menarik dan proporsional. Penataan yang baik ini pada dasarnya merupakan pengaplikasian unsur dan prinsip dasar seni desain yang telah mahasiswa pelajari di mata kuliah Seni Kuliner yang kemudian digunakan pada saat menata hidangan inovasi cipta boga, sehingga hidangan yang ditampilkan terlihat lebih baik dan proporsional.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan tentang Manfaat Hasil Belajar Seni Kuliner Pada Praktikum Cipta Boga Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga Angkatan 2013 dapat disimpulkan bahwa manfaat hasil belajar Seni kuliner yang berkaitan dengan kemampuan pengetahuan pada praktikum Cipta Boga termasuk ke dalam kategori bermanfaat. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga 2013 dapat memanfaatkan hasil belajar Seni Kuliner yang berkaitan dengan teori-teori unsur dan prinsip dasar seni desain yang diaplikasikan pada praktikum Cipta Boga.

Manfaat hasil belajar Seni Kuliner pada unsur dan prinsip dasar seni desain yang

berkaitan dengan kemampuan sikap pada praktikum Cipta Boga termasuk ke dalam kategori sangat bermanfaat, ini menunjukkan bahwa mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga angkatan 2013 dapat melakukan kegiatan praktikum Cipta Boga dengan menggunakan *attitude* yang baik, sehingga hasil praktikum yang dibuat menjadi hidangan yang optimal dilihat dari penataan hidangan yang telah sesuai dengan unsur dan prinsip desain seni kuliner.

Manfaat hasil belajar Seni Kuliner pada unsur dan prinsip dasar seni desain yang berkaitan dengan keterampilan termasuk ke dalam kategori bermanfaat, ini menunjukkan bahwa mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga angkatan 2013 dapat mempraktekan dan membuat penataan hidangan inovasi cipta boga yang sesuai dengan unsur dan prinsip dasar desain seni kuliner, sehingga penataan hidangan yang dibuat terkesan lebih proporsional dan menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2002. *Penelitian Pendidikan, Prosedur dan Strategi Mengajar*. Bandung: Angkasa.
- Anderson, Lorin W dan David R Krathwohl. 2015. *Pembelajaran Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. 2016. *Analisis Penilaian Hasil Belajar*. Kemdikbud
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kurikulum Universitas Pendidikan Indonesia. 2012. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Silabus Mata Kuliah Cipta Boga. 2015 . Pendidikan Tata Boga Universitas Pendidikan Indonesia.
- Silabus Mata Kuliah Seni Kuliner.2013. Tata Boga Universitas Pendidikan Indonesia
- Yogha, Sudewi. 2011. *Seni Kuliner (Culinary Art)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. (tidak diterbitkan)
- Yogha, Sudewi dan Yulia Rachmawati. 2013. *Seni Kuliner (Culinary Art)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. (tidak diterbitkan).



