

PENDIDIKAN ENTREPRENEURSHIP LEWAT SENTRA MEMASAK KULINER KHAS KABUPATEN GAYO LUES

Rehulina br. Pinem

rehulina.brpinem@gmail.com

STAI Sepakat Segenep Kutacane

ARTICLE INFO

Keywords: pendidikan entrepreneurship, sentra memasak, kuliner Gayo Lues, experiential learning, effectuation, ekonomi kreatif

Received : ...

Revised : ...

Accepted : ...

©2023 The Author(s): This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



ABSTRACT

Pendidikan kewirausahaan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menciptakan usaha, tetapi juga mencakup pengembangan kreativitas, efikasi diri, kemampuan mengambil keputusan, inovasi, pemecahan masalah, dan kemampuan membaca peluang berdasarkan sumber daya yang tersedia. Dalam konteks Kabupaten Gayo Lues, potensi tersebut dapat dikembangkan melalui kekayaan kuliner tradisional seperti gutel, masam jing, pengat, lepat, dan cecah yang tidak hanya memiliki nilai konsumsi, tetapi juga mengandung pengetahuan, identitas, dan sejarah masyarakat Gayo. Artikel ini bertujuan merumuskan gagasan konseptual mengenai Sentra Memasak Kuliner Khas Kabupaten Gayo Lues sebagai ruang pendidikan entrepreneurship yang mengintegrasikan pelestarian kuliner, pembelajaran berbasis pengalaman, pengembangan usaha, inovasi produk, teknologi pangan, dan pemasaran digital. Metode yang digunakan adalah kajian konseptual berbasis studi literatur dengan menganalisis penelitian mengenai pendidikan kewirausahaan, experiential learning, entrepreneurial effectuation, gastronomi, kuliner tradisional, inovasi pangan, dan digital marketing. Hasil kajian menunjukkan bahwa Sentra Memasak dapat dikembangkan sebagai ruang pembelajaran yang menghubungkan pengalaman langsung mengolah makanan dengan refleksi, konseptualisasi bisnis, eksperimen pasar, dan pengembangan usaha. Pendekatan experiential learning melalui tahapan pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif dapat dipadukan dengan prinsip effectuation yang menekankan pemanfaatan sumber daya yang telah dimiliki, affordable loss, jejaring, serta kemampuan merespons ketidakpastian (Kolb, 1984; Sarasvathy, 2001). Pengembangan produk juga dapat diarahkan pada inovasi kemasan dan teknologi retort setelah melalui validasi keamanan pangan dan pengujian umur simpan. Dengan demikian, Sentra Memasak berpotensi menjadi model pendidikan entrepreneurship berbasis kuliner yang sekaligus mendukung pelestarian budaya dan penguatan ekonomi masyarakat Gayo Lues.

INTRODUCTION

Pendidikan entrepreneurship semakin dipandang sebagai bagian penting dari pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kompetensi, bukan sekadar pembentukan pengetahuan mengenai bisnis. Pendidikan kewirausahaan dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan mengenali peluang, kreativitas, inovasi, efikasi diri, pengambilan keputusan, serta kemampuan menghadapi ketidakpastian. Meta-analisis Martínez-Gregorio et al. (2021) menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan berkaitan dengan peningkatan intensi kewirausahaan dan efikasi diri, meskipun pengaruhnya tidak selalu besar dan sangat dipengaruhi oleh desain serta durasi program. Kajian sistematis Carpenter dan Wilson (2022) juga menunjukkan bahwa program pendidikan kewirausahaan berbasis pengalaman memiliki potensi penting, sementara penelitian di bidang ini masih menghadapi persoalan metodologis dalam mengukur dampak jangka panjangnya. Dengan demikian, pendidikan entrepreneurship perlu dirancang melalui pengalaman yang memungkinkan peserta didik menghadapi persoalan nyata dan menguji gagasan secara langsung.

Perkembangan pendidikan entrepreneurship juga memperlihatkan pergeseran dari pembelajaran yang berpusat pada ceramah menuju pendekatan yang lebih aktif, kontekstual, dan berorientasi pada pengalaman. Motta dan Galina (2023) melalui systematic literature review menemukan bahwa experiential learning banyak digunakan dalam pendidikan kewirausahaan karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas nyata, mengembangkan keterampilan kewirausahaan, dan menghubungkan pengetahuan dengan tindakan. Branca et al. (2025) juga menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan berkaitan dengan pengembangan kompetensi seperti self-efficacy, kreativitas, keberanian menghadapi risiko, dan inovasi. Oleh sebab itu, pendidikan entrepreneurship yang dikembangkan melalui

lingkungan produksi nyata menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk membangun kemampuan kewirausahaan secara lebih kontekstual.

Konteks lokal menjadi penting karena kewirausahaan tidak berlangsung dalam ruang sosial dan budaya yang kosong. Potensi ekonomi suatu daerah dapat dibangun dari sumber daya, pengetahuan, keterampilan, identitas, dan jaringan sosial yang telah tersedia. Gastronomi, misalnya, tidak hanya berhubungan dengan aktivitas makan, tetapi juga dapat menjadi representasi identitas dan warisan budaya suatu wilayah. Analisis bibliometrik mengenai gastronomi menunjukkan bahwa gastronomic heritage mempunyai hubungan dengan identitas budaya, pengembangan destinasi, dan peluang ekonomi (Pérez et al., 2021). Kajian yang lebih baru juga memperlihatkan bahwa gastronomi semakin dipahami sebagai bagian dari warisan budaya takbenda, pengembangan destinasi, keberlanjutan, serta transformasi digital dalam pariwisata (Gastronomy, 2026).

Kabupaten Gayo Lues merupakan salah satu wilayah yang memiliki kekayaan budaya dan kuliner masyarakat Gayo. Kuliner tradisional Gayo antara lain mencakup gutel, masam jing, pengat, cecah, dan lepat. Dokumen kebudayaan mengenai gutel menjelaskan bahwa makanan tersebut merupakan kudapan tradisional Gayo yang dibuat dari bahan sederhana seperti beras atau tepung beras, kelapa, garam, dan air, kemudian dibentuk dan dibungkus dengan daun pandan. Gutel juga berkaitan dengan aktivitas masyarakat Gayo dalam bekerja di ladang dan melakukan perjalanan sehingga memiliki nilai praktis dalam kehidupan masyarakat (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018). Sumber lain mengenai kuliner Gayo menunjukkan bahwa gutel, masam jing, cecah, pengat, dan lepat memiliki potensi sebagai daya tarik kuliner dalam pengembangan wisata (Astuti, 2024).

Penelitian mengenai kuliner tradisional Gayo juga menunjukkan bahwa makanan tersebut dapat dikaji sebagai bagian dari pengembangan wisata

berbasis kuliner. Studi tentang kuliner Gayo Lut menemukan sejumlah makanan tradisional, termasuk gutel, pengat, lepat, cecah, dan berbagai jenis masam jing, yang diperoleh melalui pengetahuan pemilik tradisi kuliner dan dokumentasi lapangan. Penelitian tersebut juga memperlihatkan bahwa makanan tradisional memiliki hubungan dengan praktik kehidupan masyarakat, sumber daya lingkungan, serta pengalaman wisata berbasis kuliner (Gayo Lut Traditional Cuisines for Culinary-Based Ecotourism in Central Aceh, 2024). Temuan tersebut memberikan dasar bahwa kuliner Gayo tidak hanya dapat dipertahankan sebagai produk konsumsi, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi sumber pembelajaran, inovasi, dan aktivitas ekonomi.

Persoalannya, pengetahuan mengenai kuliner tradisional berpotensi mengalami pelemahan apabila proses pewarisan pengetahuan hanya bergantung pada praktik informal antargenerasi. Modernisasi konsumsi, perubahan preferensi masyarakat, dan meningkatnya dominasi produk makanan modern dapat menyebabkan makanan tradisional semakin jarang diproduksi atau dipelajari oleh generasi muda. Karena itu, pelestarian kuliner perlu dikembangkan melalui mekanisme yang memungkinkan pengetahuan tradisional tetap hidup sekaligus memiliki relevansi ekonomi. Pelestarian tidak cukup dilakukan melalui dokumentasi, tetapi perlu disertai penciptaan ruang belajar, ruang produksi, inovasi produk, dan akses pasar.

Dalam konteks tersebut, gagasan mengenai Sentra Memasak Kuliner Khas Kabupaten Gayo Lues menjadi relevan. Sentra tersebut dapat dirancang bukan hanya sebagai tempat memasak atau tempat produksi makanan, tetapi sebagai lingkungan pembelajaran kewirausahaan. Peserta dapat belajar mengenali bahan baku lokal, memahami teknik pengolahan, menjaga kualitas produk, menghitung biaya produksi, menentukan harga, mengembangkan kemasan, melakukan promosi, menguji respons konsumen, dan mengevaluasi hasil usaha. Model demikian sejalan dengan perkembangan pendidikan entrepreneurship yang menempatkan pengalaman nyata dan keterlibatan aktif

Pengembangan Sentra Memasak juga relevan dengan perkembangan ekonomi kreatif. Pengolahan kuliner tradisional dapat menciptakan nilai tambah apabila dilakukan melalui inovasi produk, kemasan, cerita merek, pemasaran digital, dan pengembangan pengalaman wisata. Studi mengenai pemasaran digital UMKM di Indonesia menunjukkan bahwa media sosial, e-commerce, digital branding, dan interaksi dengan konsumen dapat membantu memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan keterlibatan konsumen (Nurhasanah & Sukardi, 2024). Pada sektor kuliner, transformasi digital memungkinkan produk lokal tidak hanya dijual kepada konsumen di sekitar lokasi produksi, tetapi juga diperkenalkan melalui media digital kepada konsumen yang lebih luas.

Berdasarkan kondisi tersebut, artikel ini bertujuan mengembangkan kerangka konseptual mengenai Sentra Memasak Kuliner Khas Kabupaten Gayo Lues sebagai ruang pendidikan entrepreneurship berbasis potensi kuliner lokal. Pembahasan diarahkan pada integrasi experiential learning, entrepreneurial effectuation, pelestarian kuliner, inovasi teknologi pangan, dan pemasaran digital. Artikel ini diharapkan dapat memberikan dasar konseptual bagi pengembangan program pendidikan kewirausahaan yang tidak memisahkan antara pembelajaran, budaya, produksi, dan pengembangan ekonomi masyarakat.

LITERATURE REVIEW

Pendidikan Entrepreneurship

Pendidikan entrepreneurship merupakan proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kompetensi yang dibutuhkan seseorang untuk mengenali peluang dan mengembangkan tindakan kewirausahaan. Konsep ini telah berkembang dari pembelajaran yang

berfokus pada penyusunan rencana bisnis menuju pembelajaran yang lebih menekankan pengalaman, kreativitas, pemecahan masalah, inovasi, dan kemampuan beradaptasi terhadap ketidakpastian (Carpenter & Wilson, 2022; Branca et al., 2025).

Meta-analisis Martínez-Gregorio et al. (2021) menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan memiliki pengaruh positif tetapi relatif kecil terhadap intensi kewirausahaan dan efikasi diri. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan entrepreneurship tidak secara otomatis menghasilkan perilaku kewirausahaan. Desain program, durasi, metode pembelajaran, karakteristik peserta, dan konteks pembelajaran merupakan faktor yang perlu diperhatikan. Penelitian Overwien et al. (2024) juga menunjukkan bahwa berbagai bentuk aktivitas pendidikan entrepreneurship menghasilkan temuan yang tidak selalu seragam, sehingga pengembangan program perlu memperhatikan jenis aktivitas dan pengalaman yang diberikan kepada peserta.

Branca et al. (2025) menempatkan self-efficacy, kreativitas, pengambilan risiko, dan inovasi sebagai kompetensi penting dalam pendidikan entrepreneurship. Dengan demikian, pendidikan kewirausahaan yang relevan dengan masyarakat tidak cukup hanya mengajarkan teori mengenai usaha, tetapi perlu menyediakan ruang agar peserta dapat mencoba, melakukan kesalahan, mendapatkan umpan balik, memperbaiki produk, dan mengambil keputusan berdasarkan pengalaman.

Experiential Learning dalam Pendidikan Entrepreneurship

Experiential learning merupakan pendekatan yang menempatkan pengalaman sebagai sumber utama proses belajar. Kolb (1984) menjelaskan bahwa proses belajar berlangsung melalui siklus pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Keempat tahapan tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi membentuk siklus pembelajaran yang memungkinkan pengalaman diubah menjadi pengetahuan dan kemudian diuji kembali melalui tindakan.

Dalam pendidikan entrepreneurship, experiential learning memiliki relevansi

yang kuat karena aktivitas kewirausahaan pada dasarnya merupakan aktivitas yang membutuhkan tindakan. Motta dan Galina (2023) menemukan melalui kajian sistematis bahwa *experiential learning* digunakan dalam pendidikan entrepreneurship untuk memberikan pengalaman praktis sekaligus mengembangkan keterampilan dan kompetensi kewirausahaan. Carpenter dan Wilson (2022) juga menemukan adanya bukti mengenai manfaat program *experiential* dalam pendidikan entrepreneurship, meskipun penelitian mengenai dampak jangka panjang masih memerlukan penguatan metodologis. Konsep tersebut dapat diterapkan dalam Sentra Memasak. Pengalaman konkret dapat berupa praktik mengolah gutel, masam jing, pengat, lepat, atau cecah. Observasi reflektif dilakukan melalui evaluasi rasa, tekstur, kebersihan, efisiensi proses, dan kerja tim. Konseptualisasi abstrak dapat dilakukan melalui penghitungan biaya produksi, penentuan harga, pengembangan merek, analisis pasar, dan perencanaan usaha. Selanjutnya, eksperimen aktif dilakukan melalui penjualan produk, bazar, *pop-up culinary event*, atau pemasaran digital. Dengan demikian, aktivitas memasak tidak berhenti sebagai keterampilan teknis, tetapi menjadi media pembelajaran kewirausahaan.

Entrepreneurial Effectuation

Effectuation merupakan pendekatan kewirausahaan yang dikembangkan oleh Sarasvathy (2001) untuk menjelaskan bagaimana wirausahawan mengambil keputusan dalam kondisi ketidakpastian. Berbeda dari logika causation yang memulai proses dari tujuan yang telah ditetapkan kemudian mencari sumber daya untuk mencapai tujuan tersebut, effectuation menekankan logika kontrol dengan memanfaatkan sumber daya yang telah tersedia. Sarasvathy (2001) mengaitkan effectuation dengan kemampuan menciptakan kemungkinan baru berdasarkan sarana yang dimiliki.

Dalam konteks masyarakat dengan keterbatasan modal, prinsip effectuation memiliki relevansi karena proses usaha tidak harus selalu dimulai dari modal besar. Peserta dapat memulai dari tiga pertanyaan dasar: siapa dirinya, apa

yang diketahuinya, dan siapa yang dikenalnya. Prinsip affordable loss juga relevan untuk mendorong peserta melakukan eksperimen usaha dalam skala yang dapat ditanggung. Penelitian mengenai penerapan effectuation dalam pendidikan tinggi menunjukkan bahwa pendekatan tersebut dapat digunakan sebagai kerangka pembelajaran, meskipun implementasinya membutuhkan dukungan pedagogis karena respons peserta didik terhadap pembelajaran berbasis effectuation dapat berbeda-beda (To Persist or Not to Persist..., 2025). Dalam Sentra Memasak, effectuation dapat diterapkan melalui pemanfaatan bahan lokal, keterampilan memasak yang telah dimiliki masyarakat, jaringan petani dan pelaku UMKM, serta fasilitas bersama. Peserta tidak harus langsung membangun restoran atau usaha besar. Mereka dapat memulai dari produk dalam jumlah terbatas, menguji respons konsumen, menerima umpan balik, kemudian melakukan modifikasi. Pola tersebut memungkinkan pembelajaran kewirausahaan berlangsung secara bertahap dan adaptif.

Gastronomi, Kuliner Tradisional, dan Identitas Budaya

Gastronomi merupakan bidang yang menghubungkan makanan dengan pengalaman, budaya, identitas, lingkungan, dan aktivitas ekonomi. Kajian tentang gastronomic heritage menunjukkan bahwa makanan tradisional dapat berfungsi sebagai representasi identitas budaya sekaligus sumber pengembangan ekonomi dan pariwisata (Pérez et al., 2021). Kajian gastronomi terbaru juga menunjukkan meningkatnya perhatian terhadap hubungan antara kuliner, pelestarian warisan budaya, keberlanjutan, dan pemasaran destinasi (Gastronomy, 2026).

Dalam konteks Gayo, makanan tradisional memiliki hubungan dengan lingkungan dan aktivitas kehidupan masyarakat. Dokumen Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2018) mencatat bahwa gutel merupakan salah satu makanan tradisional masyarakat Gayo yang bahan dan teknik pembuatannya berkaitan dengan kondisi kehidupan masyarakat dataran tinggi. Penelitian Gayo Lut juga menemukan bahwa berbagai makanan

tradisional Gayo memiliki hubungan dengan kegiatan pertanian, lingkungan, ritual, dan praktik kehidupan sehari-hari (Gayo Lut Traditional Cuisines for Culinary-Based Ecotourism in Central Aceh, 2024).

Astuti (2024) menunjukkan bahwa berbagai kuliner Gayo seperti kopi, masam jing, gutel, cecah, pengat, dan lepat dapat menjadi bagian dari daya tarik wisata kuliner. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan kuliner tradisional dapat diarahkan pada dua kepentingan sekaligus, yaitu pelestarian budaya dan penguatan aktivitas ekonomi. Namun, pengembangan tersebut perlu dilakukan secara hati-hati agar inovasi produk tidak menghilangkan identitas dan pengetahuan budaya yang melekat pada makanan tersebut.

Inovasi Produk dan Teknologi Pangan

Salah satu tantangan pengembangan kuliner tradisional adalah keterbatasan umur simpan. Produk pangan dengan kadar air tinggi atau mengandung protein dan lemak memerlukan penanganan yang tepat agar aman dikonsumsi dan dapat didistribusikan ke wilayah yang lebih luas. Teknologi retort merupakan salah satu pendekatan pengolahan dan pengemasan yang dapat digunakan untuk meningkatkan stabilitas produk pangan tertentu.

Triyannanto et al. (2025) menunjukkan penerapan teknologi retort pada produk jadah abon tempe sebagai upaya meningkatkan masa simpan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa retort dapat menjadi alternatif teknologi untuk pengembangan pangan tradisional, tetapi penerapannya tidak dapat dilakukan secara seragam untuk semua jenis makanan. Setiap produk memerlukan validasi proses berdasarkan karakteristik bahan, ukuran kemasan, formulasi, penetrasi panas, parameter sterilisasi, dan target keamanan pangan.

Karena itu, apabila Sentra Memasak mengembangkan produk retort, teknologi tersebut harus ditempatkan sebagai bagian dari laboratorium inovasi pangan yang menerapkan prosedur keamanan pangan dan pengujian ilmiah. Klaim mengenai masa simpan tidak boleh ditetapkan hanya berdasarkan teori atau hasil pengujian produk lain. Masa simpan harus ditentukan melalui pengujian

Digital Marketing UMKM Kuliner

Digital marketing menjadi bagian penting dalam pengembangan UMKM karena memungkinkan pelaku usaha membangun komunikasi dengan konsumen, memperluas jangkauan pasar, membangun identitas merek, dan memperoleh umpan balik secara lebih cepat. Nurhasanah dan Sukardi (2024) menunjukkan bahwa media sosial, e-commerce, kolaborasi digital, dan berbagai bentuk pemasaran berbasis teknologi dapat mendukung pertumbuhan UMKM, walaupun masih terdapat kendala berupa literasi digital, teknologi, dan anggaran.

Dalam sektor kuliner, digital marketing dapat dikembangkan melalui Instagram, TikTok, WhatsApp Business, marketplace, dan platform pemesanan makanan. Strategi tersebut dapat dipadukan dengan *storytelling* mengenai asal-usul makanan, bahan baku, proses pengolahan, nilai budaya, dan aktivitas masyarakat. Dengan demikian, konsumen tidak hanya membeli produk makanan, tetapi juga memperoleh informasi mengenai identitas dan cerita yang melekat pada produk tersebut.

METHODOLOGY

Artikel ini menggunakan pendekatan kajian konseptual berbasis studi literatur. Pendekatan ini dipilih karena tujuan artikel bukan melaporkan hasil eksperimen atau pengukuran empiris terhadap peserta Sentra Memasak, melainkan menyusun kerangka konseptual mengenai bagaimana ruang produksi kuliner dapat dikembangkan menjadi lingkungan pendidikan entrepreneurship. Kajian konseptual digunakan untuk menghubungkan sejumlah konsep yang relevan dan menyusunnya menjadi kerangka pengembangan yang dapat diuji pada penelitian berikutnya.

Sumber kajian berasal dari artikel jurnal ilmiah, buku akademik, dokumen

pemerintah, dan sumber kebudayaan yang berkaitan dengan pendidikan entrepreneurship, experiential learning, effectuation, gastronomi, kuliner tradisional Gayo, inovasi pangan, dan digital marketing. Literatur mengenai pendidikan entrepreneurship digunakan untuk mengidentifikasi kompetensi yang perlu dikembangkan melalui Sentra Memasak. Literatur experiential learning digunakan untuk menyusun siklus pembelajaran berbasis pengalaman, sedangkan teori effectuation digunakan untuk menjelaskan cara peserta mengembangkan usaha dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia (Kolb, 1984; Sarasvathy, 2001; Motta & Galina, 2023).

Kajian terhadap sumber kuliner dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik makanan tradisional Gayo dan potensinya sebagai sumber pembelajaran. Dokumen kebudayaan mengenai gutel serta penelitian mengenai kuliner Gayo digunakan sebagai sumber untuk menjaga agar pembahasan kuliner tetap memiliki dasar dokumenter (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018; Astuti, 2024; Gayo Lut Traditional Cuisines for Culinary-Based Ecotourism in Central Aceh, 2024). Literatur teknologi pangan digunakan untuk membatasi pembahasan retort pada aspek yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Triyannanto et al., 2025).

Analisis dilakukan melalui tiga tahap. Pertama, identifikasi konsep utama yang relevan dengan pendidikan entrepreneurship berbasis kuliner. Kedua, sintesis hubungan antara pengalaman memasak, pembelajaran kewirausahaan, inovasi produk, dan pemasaran. Ketiga, penyusunan model konseptual Sentra Memasak yang dapat digunakan sebagai dasar implementasi program. Pendekatan sintesis tersebut sejalan dengan kajian literatur mengenai experiential learning dalam pendidikan entrepreneurship yang menempatkan analisis berbagai aktivitas pengalaman sebagai dasar untuk merumuskan implikasi pembelajaran (Motta & Galina, 2023).

Karena artikel ini merupakan kajian konseptual, hasil yang disajikan tidak dimaknai sebagai bukti efektivitas program yang telah dilaksanakan. Model yang dihasilkan merupakan proposisi konseptual yang masih memerlukan pengujian melalui penelitian lapangan, termasuk penelitian pengembangan, studi kelayakan, uji coba program, dan evaluasi dampak terhadap kompetensi kewirausahaan peserta.

RESULT AND DISCUSSION

Sentra Memasak sebagai Ruang Pendidikan Entrepreneurship

Hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa gagasan Sentra Memasak dapat dikembangkan sebagai ruang pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas produksi kuliner dengan pendidikan entrepreneurship. Konsep ini berbeda dari dapur produksi biasa karena kegiatan memasak tidak hanya diarahkan untuk menghasilkan produk yang dapat dijual, tetapi juga digunakan sebagai pengalaman belajar. Peserta belajar mulai dari pemilihan bahan, proses produksi, pengendalian mutu, pengemasan, perhitungan biaya, penetapan harga, pemasaran, sampai evaluasi respons konsumen.

Konsep tersebut sesuai dengan arah perkembangan pendidikan entrepreneurship yang menekankan pengembangan kompetensi melalui pengalaman nyata. Branca et al. (2025) menjelaskan bahwa pendidikan entrepreneurship perlu memberikan perhatian terhadap kreativitas, efikasi diri, inovasi, dan kemampuan menghadapi risiko. Sementara itu, Motta dan Galina (2023) menunjukkan bahwa experiential learning memberikan ruang bagi peserta untuk mengembangkan kompetensi melalui aktivitas yang menyerupai situasi kewirausahaan nyata.

Sentra Memasak dapat memiliki sekurang-kurangnya empat fungsi utama, yaitu fungsi pendidikan, produksi, inovasi, dan pemasaran. Fungsi pendidikan digunakan untuk mengembangkan kompetensi peserta. Fungsi produksi digunakan sebagai tempat praktik pengolahan kuliner. Fungsi inovasi digunakan untuk mengembangkan variasi produk, kemasan, dan teknologi.

Fungsi pemasaran digunakan untuk menguji produk kepada konsumen.

Dengan demikian, Sentra Memasak dapat diposisikan sebagai semacam teaching factory berbasis potensi lokal. Peserta tidak hanya belajar dari instruktur, tetapi juga dari bahan baku, proses produksi, konsumen, pelaku UMKM, dan pengalaman kegagalan. Konsep tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih dekat dengan realitas kewirausahaan.

Integrasi Kuliner Tradisional Gayo Lues dalam Pembelajaran

Kuliner tradisional Gayo Lues menyediakan bahan pembelajaran yang kaya karena memiliki aspek teknis sekaligus budaya. Gutel, misalnya, dapat digunakan sebagai materi pembelajaran mengenai bahan pangan lokal, teknik pengolahan sederhana, pengemasan, sejarah makanan, dan peluang inovasi produk. Dokumen Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2018) menunjukkan bahwa gutel merupakan makanan tradisional Gayo yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dataran tinggi dan aktivitas seperti bertani serta bepergian.

Masam jing dan pengat dapat digunakan untuk mempelajari pengolahan pangan berbasis ikan dan rempah lokal. Cecah dapat digunakan sebagai contoh pemanfaatan bahan lokal dan teknik pengolahan tradisional. Lepat dapat digunakan sebagai contoh makanan yang memiliki hubungan dengan kegiatan sosial dan budaya masyarakat. Keragaman tersebut membuat Sentra Memasak tidak perlu membuat produk kuliner yang sepenuhnya baru sejak awal, tetapi dapat memulai dari pengetahuan yang sudah hidup dalam masyarakat.

Penelitian mengenai kuliner Gayo menunjukkan bahwa gutel, masam jing, cecah, pengat, dan lepat memiliki potensi dalam aktivitas wisata kuliner (Astuti, 2024). Penelitian mengenai kuliner Gayo Lut juga menunjukkan hubungan antara makanan tradisional dengan lingkungan, kegiatan pertanian, ritual, dan praktik sosial masyarakat (Gayo Lut Traditional Cuisines for Culinary-Based Ecotourism in Central Aceh, 2024). Dengan demikian,

pembelajaran kewirausahaan melalui kuliner lokal sekaligus dapat menjadi mekanisme dokumentasi dan pewarisan pengetahuan budaya.

Namun, pengembangan ekonomi kuliner perlu mempertahankan identitas makanan. Inovasi tidak berarti mengganti karakter utama produk secara keseluruhan. Inovasi dapat dilakukan melalui ukuran, bentuk penyajian, kemasan, desain merek, strategi pemasaran, atau pengembangan produk turunan dengan tetap memberikan informasi mengenai asal-usul dan karakter budaya makanan.

Penerapan Experiential Learning dalam Sentra Memasak

Siklus experiential learning Kolb dapat diterapkan secara langsung dalam aktivitas Sentra Memasak. Tahap pertama adalah Concrete Experience. Peserta terlibat langsung dalam proses memasak. Mereka dapat membuat gutel, mengolah masam jing, mempraktikkan pengolahan pengat, membuat lepat, atau mengolah cecah. Pada tahap ini peserta memperoleh pengalaman sensorik dan motorik secara langsung.

Tahap kedua adalah Reflective Observation. Setelah produk selesai dibuat, peserta melakukan evaluasi terhadap hasil. Evaluasi dapat mencakup rasa, aroma, tekstur, tampilan, kebersihan, efisiensi waktu, pembagian tugas, dan kesesuaian dengan standar produk. Peserta juga dapat menerima masukan dari instruktur, pelaku usaha, konsumen uji, atau pemilik pengetahuan kuliner tradisional.

Tahap ketiga adalah Abstract Conceptualization. Pengalaman memasak diterjemahkan menjadi konsep bisnis. Peserta menghitung harga pokok produksi, menentukan harga jual, mengidentifikasi target konsumen, menentukan ukuran kemasan, membuat nama merek, dan menyusun strategi promosi. Tahap ini menghubungkan pengalaman teknis dengan pengetahuan kewirausahaan.

Tahap keempat adalah Active Experimentation. Produk yang telah diperbaiki diuji melalui penjualan terbatas, bazar, kegiatan kuliner, atau pemasaran

digital. Peserta mengamati respons konsumen dan kemudian kembali melakukan perbaikan. Siklus tersebut dapat berlangsung secara berulang.

Model ini sesuai dengan kajian Motta dan Galina (2023) yang menunjukkan bahwa experiential learning dalam pendidikan entrepreneurship dapat diwujudkan melalui berbagai aktivitas praktis. Pembelajaran juga tidak harus berhenti pada keberhasilan produk. Kesalahan produksi, produk yang tidak disukai konsumen, atau strategi promosi yang kurang berhasil justru dapat menjadi sumber pembelajaran apabila diikuti refleksi dan perbaikan.

Integrasi Entrepreneurial Effectuation

Prinsip effectuation memberikan dimensi tambahan pada Sentra Memasak karena peserta tidak selalu membutuhkan modal besar untuk memulai usaha. Sarasvathy (2001) menjelaskan bahwa effectuation berorientasi pada apa yang dapat dikendalikan oleh wirausahawan dengan menggunakan sarana yang tersedia. Prinsip tersebut sesuai dengan konteks usaha kuliner berbasis masyarakat karena banyak sumber daya telah tersedia dalam lingkungan lokal. Pertama, peserta dapat menggunakan identitas dan keterampilan yang dimiliki sebagai modal awal. Masyarakat yang telah memiliki keterampilan memasak dapat mengubah keterampilan tersebut menjadi produk bernilai ekonomi. Kedua, peserta dapat memanfaatkan pengetahuan kuliner yang diperoleh dari keluarga dan komunitas. Ketiga, peserta dapat memanfaatkan jejaring sosial dengan petani, pedagang bahan pangan, pelaku UMKM, pemerintah, komunitas, dan konsumen.

Prinsip affordable loss juga relevan. Peserta tidak harus langsung memproduksi dalam jumlah besar. Mereka dapat melakukan produksi dalam jumlah terbatas, menjualnya kepada konsumen yang telah ditentukan, kemudian mengukur respons pasar. Jika produk tidak diterima, kerugian dapat diminimalkan dan formula dapat diperbaiki.

Pendekatan ini penting karena pendidikan entrepreneurship bukan sekadar mengajarkan keberanian mengambil risiko, tetapi juga kemampuan mengelola

risiko. Penelitian mengenai pembelajaran effectuation menunjukkan bahwa penerapannya di ruang pendidikan memerlukan proses pendampingan karena peserta dapat memberikan respons yang berbeda terhadap pembelajaran yang menuntut mereka mengambil peran lebih aktif.

Pengembangan Produk dan Inovasi Teknologi Pangan

Salah satu tantangan pengembangan kuliner tradisional untuk pasar yang lebih luas adalah umur simpan. Produk tertentu yang diproduksi secara tradisional memiliki keterbatasan distribusi karena harus dikonsumsi dalam waktu relatif singkat. Karena itu, inovasi pengemasan dapat menjadi bagian dari pembelajaran entrepreneurship di Sentra Memasak.

Teknologi retort merupakan salah satu pilihan yang dapat dipelajari, terutama untuk produk yang sesuai dengan karakteristik teknologi tersebut. Penelitian Triyannanto et al. (2025) menunjukkan penerapan teknologi retort pada produk jadah abon tempe sebagai upaya meningkatkan masa simpan dan mendukung pengembangan produk pangan tradisional. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa teknologi pengemasan dapat membantu mengatasi salah satu persoalan utama dalam distribusi pangan tradisional.

Namun, penerapan retort pada produk Gayo Lues tidak dapat dilakukan hanya dengan meniru parameter produk lain. Produk seperti pengat, masam jing, gutel, atau makanan lainnya memiliki komposisi, pH, aktivitas air, tekstur, dan karakteristik perpindahan panas yang berbeda. Oleh sebab itu, Sentra Memasak harus bekerja sama dengan ahli teknologi pangan atau lembaga yang memiliki kompetensi pengujian keamanan pangan.

Dalam konteks pendidikan entrepreneurship, peserta dapat belajar bahwa inovasi produk bukan sekadar membuat kemasan baru, tetapi juga membutuhkan validasi ilmiah. Peserta dapat diperkenalkan pada konsep keamanan pangan, sanitasi, pengendalian mutu, pelabelan, sertifikasi halal, perizinan usaha, dan pengujian umur simpan. Dengan demikian, inovasi tetap berada dalam koridor keamanan konsumen.

Digital Marketing dan Storytelling Kuliner

Setelah produk dikembangkan, pemasaran menjadi tahap penting dalam ekosistem Sentra Memasak. Produk kuliner tradisional tidak cukup hanya memiliki rasa yang baik. Konsumen perlu mengetahui identitas produk, keunggulannya, cara pembuatannya, dan cerita yang menyertainya. Digital marketing dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tersebut secara lebih luas.

Nurhasanah dan Sukardi (2024) menunjukkan bahwa media sosial dan e-commerce dapat membantu UMKM memperluas pasar, membangun hubungan dengan konsumen, dan meningkatkan brand awareness. Kajian mengenai pemasaran digital UMKM kuliner juga menunjukkan bahwa digital branding, media sosial, ulasan konsumen, dan inovasi pemasaran menjadi bagian penting dalam pengembangan daya saing bisnis kuliner (Jannah et al., 2026; Tejaningrum et al., 2026).

Dalam Sentra Memasak, peserta dapat dilatih membuat konten yang memperlihatkan proses dari bahan baku sampai produk akhir. Misalnya, konten dapat memperlihatkan proses pembuatan gutel, cerita mengenai bahan bakunya, proses memasak secara higienis, desain kemasan, hingga pengalaman konsumen. Storytelling semacam ini dapat membedakan produk kuliner Gayo dari produk makanan yang hanya bersaing berdasarkan harga.

Namun, storytelling harus tetap berdasarkan informasi yang dapat dipertanggungjawabkan. Cerita sejarah makanan tidak boleh dibuat secara berlebihan hanya untuk kepentingan promosi. Informasi mengenai sejarah, adat, dan filosofi makanan sebaiknya diperoleh dari dokumentasi budaya atau pemilik pengetahuan yang relevan.

Sentra Memasak sebagai Ekosistem Ekonomi Kreatif

Berdasarkan sintesis teori dan potensi lokal, Sentra Memasak dapat dirancang sebagai ekosistem yang menghubungkan beberapa aktor. Aktor pertama adalah masyarakat dan pemilik pengetahuan kuliner sebagai sumber

pengetahuan budaya. Aktor kedua adalah peserta pendidikan atau calon wirausahawan sebagai pelaksana pembelajaran. Aktor ketiga adalah pelaku UMKM sebagai mitra praktik. Aktor keempat adalah pemerintah dan lembaga pendidikan sebagai penyedia dukungan kelembagaan. Aktor kelima adalah konsumen sebagai sumber umpan balik pasar.

Ekosistem tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Potensi Kuliner Gayo Lues



Sentra Memasak



Experiential Learning



Keterampilan Kuliner + Kompetensi Entrepreneurship



Pengembangan dan Inovasi Produk



Validasi Mutu dan Keamanan Pangan



Branding + Digital Marketing



Uji Pasar



Pengembangan UMKM dan Wisata Kuliner



Pelestarian dan Pewarisan Kuliner Gayo Lues

Model tersebut menunjukkan bahwa pelestarian budaya dan pengembangan ekonomi tidak harus ditempatkan sebagai dua tujuan yang berlawanan. Kuliner tradisional dapat dilestarikan melalui mekanisme ekonomi apabila produk tersebut tetap mempertahankan identitas budayanya dan

dikembangkan dengan pendekatan bisnis yang bertanggung jawab. Kajian gastronomi menunjukkan bahwa kuliner dapat menjadi bagian dari identitas destinasi sekaligus sumber pengembangan ekonomi (Pérez et al., 2021; Gastronomy, 2026).

Tantangan Implementasi

Meskipun memiliki potensi, implementasi Sentra Memasak menghadapi sejumlah tantangan. Pertama adalah kebutuhan sumber daya manusia. Pengelola membutuhkan kombinasi kompetensi kuliner, pendidikan, kewirausahaan, pemasaran, teknologi pangan, dan manajemen. Kedua adalah kebutuhan fasilitas produksi yang memenuhi standar kebersihan dan keamanan pangan. Ketiga adalah kebutuhan modal untuk peralatan produksi dan pengembangan produk. Keempat adalah kebutuhan pendampingan yang berkelanjutan.

Tantangan lain adalah menjaga keseimbangan antara inovasi dan autentisitas. Produk yang terlalu banyak dimodifikasi dapat kehilangan identitas, sedangkan produk yang tidak beradaptasi mungkin sulit menjangkau konsumen baru. Karena itu, proses inovasi harus melibatkan pemilik pengetahuan budaya dan pelaku kuliner lokal.

Selain itu, efektivitas pendidikan entrepreneurship melalui Sentra Memasak juga belum dapat diasumsikan hanya berdasarkan kerangka konseptual. Penelitian selanjutnya perlu menguji model tersebut melalui pilot project dengan mengukur perubahan pengetahuan, keterampilan, efikasi diri, kemampuan inovasi, kemampuan mengelola usaha, serta keberlanjutan usaha peserta. Keterbatasan evaluasi pendidikan entrepreneurship sebagaimana ditunjukkan Carpenter dan Wilson (2022) memperlihatkan pentingnya desain evaluasi yang kuat dalam menilai dampak program.

CONCLUSION AND RECOMMENDATION

Sentra Memasak Kuliner Khas Kabupaten Gayo Lues dapat dikembangkan

sebagai ruang pendidikan entrepreneurship yang mengintegrasikan potensi kuliner tradisional dengan pembelajaran berbasis pengalaman, pengembangan usaha, inovasi produk, dan pemasaran digital. Konsep tersebut relevan karena pendidikan entrepreneurship modern tidak hanya menekankan pengetahuan bisnis, tetapi juga pengembangan kompetensi seperti kreativitas, efikasi diri, inovasi, pengambilan keputusan, dan kemampuan menghadapi ketidakpastian (Martínez-Gregorio et al., 2021; Branca et al., 2025).

Kuliner Gayo Lues seperti gutel, masam jing, pengat, lepat, dan cecah dapat menjadi sumber pembelajaran yang menghubungkan keterampilan teknis dengan pengetahuan budaya. Keberadaan makanan tradisional sebagai bagian dari identitas masyarakat memberikan peluang untuk mengembangkan pendidikan kewirausahaan yang berbasis pada sumber daya lokal. Hal tersebut sejalan dengan kajian gastronomi yang menempatkan makanan sebagai bagian dari identitas budaya, pengalaman wisata, dan pengembangan ekonomi (Pérez et al., 2021; Astuti, 2024).

Integrasi experiential learning memungkinkan peserta belajar melalui pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen. Sementara itu, entrepreneurial effectuation dapat membantu peserta mengembangkan usaha berdasarkan sumber daya yang tersedia, jejaring sosial, dan batas kerugian yang dapat ditanggung (Kolb, 1984; Sarasvathy, 2001). Kombinasi kedua pendekatan tersebut dapat menjadikan Sentra Memasak bukan hanya sebagai tempat produksi makanan, tetapi sebagai lingkungan belajar kewirausahaan.

Inovasi teknologi pangan dan digital marketing dapat menjadi komponen pendukung. Teknologi retort memiliki potensi untuk mendukung pengembangan produk pangan dengan umur simpan lebih panjang, tetapi penerapannya terhadap setiap produk Gayo Lues harus melalui validasi proses dan pengujian keamanan serta umur simpan (Triyannanto et al., 2025). Demikian pula, digital marketing dapat digunakan untuk memperluas pasar dan menyampaikan cerita budaya produk secara lebih efektif (Nurhasanah & Sukardi, 2024).

Dengan demikian, Sentra Memasak dapat diposisikan sebagai model konseptual yang mempertemukan pendidikan entrepreneurship, pelestarian kuliner, inovasi pangan, pemasaran digital, dan pengembangan ekonomi masyarakat. Namun, artikel ini belum membuktikan efektivitas model secara empiris sehingga implementasinya masih memerlukan penelitian lapangan dan evaluasi program. Pengembangan Sentra Memasak perlu diawali dengan pemetaan potensi kuliner dan pemilik pengetahuan tradisional di Kabupaten Gayo Lues. Pemetaan tersebut penting agar produk yang dikembangkan memiliki dasar budaya yang jelas serta tidak menghilangkan pengetahuan dan identitas kuliner masyarakat.

Lembaga pendidikan dan pemerintah daerah disarankan membangun kemitraan dengan pelaku UMKM, komunitas kuliner, pemilik pengetahuan tradisional, ahli teknologi pangan, dan pelaku pemasaran digital. Kolaborasi tersebut diperlukan karena pendidikan entrepreneurship berbasis kuliner membutuhkan kompetensi yang bersifat multidisipliner (Carpenter & Wilson, 2022; Branca et al., 2025).

Pengembangan teknologi retort sebaiknya dilakukan secara bertahap dan melibatkan tenaga ahli. Parameter proses, keamanan mikrobiologis, kualitas sensori, serta umur simpan harus diuji pada setiap produk dan tidak ditetapkan hanya berdasarkan hasil penelitian terhadap produk pangan lain (Triyannanto et al., 2025).

Penelitian berikutnya disarankan mengembangkan model Sentra Memasak dalam bentuk penelitian pengembangan atau pilot project. Evaluasi dapat mencakup pengetahuan kewirausahaan, keterampilan produksi, efikasi diri, kreativitas, kemampuan inovasi, kemampuan pemasaran, keberhasilan validasi produk, dan keberlanjutan usaha. Evaluasi jangka panjang juga diperlukan karena perubahan intensi kewirausahaan tidak selalu identik dengan terbentuknya usaha yang berkelanjutan (Martínez-Gregorio et al., 2021;

Carpenter & Wilson, 2022).

REFERENCES

- Astuti, W. (2024). Exploring culinary as a tourist attraction in Takengon, Central Aceh. *Holistics (Hospitality and Linguistics): Jurnal Ilmiah*, 16(2).
- Branca, E., Vanderstraeten, J., Slabbinck, H., & Maes, I. M. R. (2025). The impact of entrepreneurial education on key entrepreneurial competencies: A systematic review of learning strategies and tools. *The International Journal of Management Education*, 23(2), 101144.
- Carpenter, A., & Wilson, R. (2022). A systematic review looking at the effect of entrepreneurship education on higher education students. *The International Journal of Management Education*, 20(2), 100541.
- Gastronomy. (2026). Gastronomic tourism: Global trends, sustainability challenges, and research directions (2010–2025) – A comprehensive review. *Gastronomy*, 4(1), 4.
- Gayo Lut traditional cuisines for culinary-based ecotourism in Central Aceh. (2024). *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1366, 012054.
- Jannah, N. H., Badriyah, L., & Riski, M. (2026). Dari dapur lokal ke pasar digital: Strategi pemasaran kuliner UMKM di era ekonomi kreatif. *Jurnal Manajemen Bisnis Digital Terkini*, 3(1).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Gutel: Panganan khas dataran tinggi Gayo*. Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Martínez-Gregorio, S., Badenes-Ribera, L., & Oliver, A. (2021). Effect of

International Journal Research and Community Services (Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) Vol. 2, No. 2, 2026
entrepreneurship education on entrepreneurship intention and related outcomes in educational contexts: A meta-analysis. *The International Journal of Management Education*, 19(3), 100545.

Motta, V. F., & Galina, S. V. R. (2023). Experiential learning in entrepreneurship education: A systematic literature review. *Teaching and Teacher Education*, 121, 103919.

Nurhasanah, A., & Sukardi, Y. O. (2024). Systematic literatur review: Peran digital marketing dalam pertumbuhan UMKM di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Administrasi Bisnis dan Entrepreneurship*, 1(1), 1-16.

Overwien, A., Jahnke, L., & Leker, J. (2024). Can entrepreneurship education activities promote students' entrepreneurial intention? *The International Journal of Management Education*, 22(1), 100928.

Pérez, C., et al. (2021). Gastronomy as a sign of the identity and cultural heritage of tourist destinations: A bibliometric analysis 2001-2020. *Sustainability*, 13(22), 12531.

Sarasvathy, S. D. (2001). Causation and effectuation: Toward a theoretical shift from economic inevitability to entrepreneurial contingency. *Academy of Management Review*, 26(2), 243-263.

Tejaningrum, R., Atifah, A., Izziz, M., & Pranata, S. (2026). Strategi pemasaran digital UMKM kuliner di era ekonomi digital: Systematic literature review. *MANABIS: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 5(3).

Triyannanto, E., Kusuma, R. J., Muflikhun, M. A., Kusuma, A. H. A., Suryanto, E., Rusman, Qutb, A. A., Sujarwanta, R. O., Husen, D. M., Ramadhan, M. S., Darmawan, O., & Sitaresmi, P. I. (2025). Aplikasi metode pengemasan

International Journal Research and Community Services (Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) Vol. 2, No. 2, 2026
retort untuk meningkatkan masa simpan produk *jadah abon tempe* di Sentra Industri Jadah Tempe, Kaliurang, Hargobinangun, Sleman, Yogyakarta.
Jurnal Pengabdian, Riset, Kreativitas, Inovasi, dan Teknologi Tepat Guna, 3(1), 193–201.