

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini berkembang media internet yang dapat digunakan pula menjadi media dan alat pembelajaran. Kemajuan teknologi adalah dampak positif dari era globalisasi, salah satu aplikasi dari teknologi informasi dan komunikasi (ICT) adalah internet. Jaringan internet dijadikan sebagai alat bantu manusia dalam menemukan banyak informasi.

Berdasarkan hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2016, didapatkan hasil bahwa sekitar 132,7 juta dari 256,2 juta penduduk Indonesia adalah pengguna internet.

Survey APJII juga menunjukkan 97,4% penduduk mengakses konten media sosial, dengan konten media sosial yang paling sering dikunjungi adalah Facebook. Aktivitas yang biasa dilakukan ketika mengakses media sosial paling banyak adalah untuk berbagi informasi.

Berdasarkan data dari Facebook (2016), pada bulan Maret 2016, dilaporkan bahwa pengguna aktif Facebook mencapai 1,09 miliar di dunia. Lebih jauh, laporan terbaru menyebutkan penggunaan media di Inggris mengklaim bahwa 73% orang dewasa memiliki profil jaringan sosial dengan 95% diantaranya memiliki profil Facebook. (Ofcom, 2016)

Masyarakat mulai terlibat dalam hubungan sosial melalui dunia maya, salah satu yang paling populer adalah Facebook dimana sebelumnya didahului oleh Friendster namun tidak begitu populer. Walaupun ditemukan berdasarkan hasil beberapa penelitian berkaitan dengan motivasi pengguna Facebook adalah sebuah bentuk pelarian atau “*escapism*” (Quan-Haase and Young, 2010; Kwon, D’Angelo, and McLeod, 2013; Papacharissi and Mendelson, 2011), namun Facebook mampu menjadi media sosial yang menghubungkan individu-individu melalui dunia maya, menurut (Przepiorka, Błachnio, & Díaz-Morales, 2016) Facebook menciptakan realitas virtual yang baru dimana begitu banyak orang menjadi bagiannya, yang memiliki kesamaan budaya, kebangsaan dan agama.

Perkembangan media sosial secara dramatis telah memberikan revolusi pada cara berbagi pengetahuan dan berkomunikasi serta kolaborasi antara satu individu

dengan lainnya. (Filo et al., 2015; Li dan Sakamoto, 2014). Hal lainnya yang banyak dilakukan masyarakat kita melalui Facebook adalah membentuk grup berdasarkan kesamaan latar belakang, kesamaan minat, kesamaan kebutuhan. Saat ini, aplikasi media sosial telah menggeser penggunaannya secara pribadi. Media sosial telah diadopsi dengan baik sebagai alat untuk berbagi pengetahuan dan komunikasi (Kane et al., 2014; Lam et al., 2016) yang sejalan dengan hasil penelitian Ahmed & Zakaria (2018) yang menyatakan bahwa aplikasi berbagi pengetahuan pada media sosial telah mengubah secara dramatis cara hidup, bekerja, belajar dan berinteraksi.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dipandang memiliki potensi besar untuk memperbaiki akses orang dewasa terhadap berbagai kesempatan belajar dan mempromosikan kesetaraan. Hal tersebut menawarkan berbagai kemungkinan inovatif untuk mewujudkan pembelajaran sepanjang hayat, mengurangi ketergantungan pada struktur pendidikan formal tradisional dan memungkinkan pembelajaran individual. Melalui perangkat mobile, jaringan elektronik, media sosial dan kursus online, orang dewasa dapat memiliki akses terhadap kesempatan belajar kapan dan dimana saja. (Unesco, 2015)

Hal tersebut sejalan dengan pernyataan *Commission of The European Communities* (2008) yang menyatakan bahwa salah satu kekuatan utama dari TIK adalah memiliki kapasitas untuk mendukung pembelajaran informal. Pembelajaran mandiri dan pembelajaran informal sebaya yang sejauh ini merupakan dua mekanisme penting untuk meningkatkan kecakapan dan kompetensi.

Salah satu pemanfaatan media sosial oleh masyarakat adalah pembentukan komunitas online. Komunitas online banyak berkembang di media sosial Facebook, namun banyak pula komunitas yang hanya terbentuk begitu saja tanpa pengelolaan yang baik. Salah satu komunitas yang dipandang memiliki pengelolaan yang baik adalah komunitas “Langsungenak” (LE). Komunitas ini mewadahi masyarakat yang memiliki minat di bidang kuliner. Berdasarkan pengamatan penulis dari tahun 2016, anggota komunitas ini terus bertambah.

Hingga saat ini anggota komunitas menyebar di seluruh Indonesia bahkan hingga ke mancanegara dengan jumlah anggota komunitas sebanyak 917.888 anggota.

Dalam komunitas kuliner LE terdapat struktur informal yang berfungsi untuk membantu proses belajar pada komunitas. Struktur komunitas terdiri dari 1 orang founder komunitas, 7 orang Admin Komunitas, 7 orang Moderator Komunitas. Selain pengelola komunitas di Facebook, ada juga koordinator wilayah yang disebut Carik dan Wacarik yang tersebar di pulau Sumatera, Jawa, Bali, Lombok, Kalimantan, dan Papua serta luar negeri yaitu di Hongkong.

Setiap pengelola ini memiliki perannya masing-masing, Founder merupakan orang yang mendirikan komunitas yang juga berperan sebagai pembina komunitas. Admin merupakan pengawas komunitas, Moderator sebagai perpanjangan tangan Admin dalam mengawasi jalannya komunitas dan proses-proses diskusi yang berlangsung serta mengawasi ketertiban anggota komunitas dalam berbagi pengetahuan melalui postingan anggota komunitas serta komentar pada postingan sebagai bentuk e-FGD. Sedangkan Carik dan Wacarik merupakan koordinator wilayah di masing-masing daerah yang tergabung dalam whatsapp group (WAG).

Berdasarkan jajak pendapat terhadap anggota LE, dengan jumlah anggota yang menjawab sebanyak 119 orang. Tujuan anggota komunitas bergabung dengan komunitas kuliner LE menyatakan mencari pengetahuan di bidang kuliner, untuk mencari inspirasi usaha di bidang kuliner, mencari resep baru, sebagai obat kangen masakan Indonesia karena mereka telah lama tinggal di luar negeri, dan alasan karena ingin pandai memasak. Berkaitan dengan setelah bergabung dengan komunitas kuliner ini, 48 orang dari anggota komunitas memberikan respon bahwa setelah mereka bergabung dengan komunitas ini mereka mendapatkan pengetahuan yang berkaitan dengan kuliner, 35 orang menyatakan mendapatkan resep-resep baru, dan 36 orang menyatakan terinspirasi untuk berwirausaha di bidang kuliner. Jawaban lain yang diberikan adalah anggota yang tidak terampil memasak menjadi terampil memasak serta tips-tips memasak. Hal tersebut dikarenakan dalam komunitas didapat pengetahuan-pengetahuan baru yang

berkaitan dengan dunia perkulineran. Mulai dari resep-resep baru dan inovatif yang lahir dari para anggota komunitas itu sendiri hingga tips dan trik memasak.

Dalam aktivitasnya, komunitas online “LE”, menggunakan media sosial khususnya Facebook sebagai sumber pembelajaran sehingga menjadi sebuah model pembelajaran online dalam pendidikan masyarakat.

Menurut Biesta (2013, hlm. 738-739) dalam Ichou (2018), pendidikan memiliki tiga fungsi utama: (1) kualifikasi, melalui perolehan pengetahuan, keterampilan dan disposisi untuk dapat melakukan sesuatu; (2) sosialisasi, melalui pendidikan kita menjadi “bagian dari tradisi dan praktik tertentu”; dan (3) subjektivitas, atau menjadi “subjek aksi dan tanggung jawab”. Dalam penelitian Ichou (2018), saat menerapkan kerangka ini pada *Massive Open Online Course* (MOOC), Ichou melihat bahwa kursus seperti itu berhasil dalam melakukan fungsi tersebut untuk berbagai tingkatan kursus online.

Pembelajaran online atau biasa disebut *e-learning* didefinisikan sebagai pembelajaran yang berlangsung sebagai hasil dari peraian informasi melalui media elektronik dimana dalam prosesnya melibatkan beberapa format dan prosedur yang berbeda. (Long, 2004, hlm. 8).

Hasil penelitian Holand (2018), bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh orang dewasa menggunakan web 2.0 khususnya media sosial merupakan sebuah bentuk pembelajaran online yang terjadi secara informal yang didasari pada prinsip konstruksi pengetahuan (sebagai proses belajar konstruktivistik) dan pemberdayaan serta segmentasi materi sebagai bentuk fasilitasi terhadap pembelajaran individual.

Berkaitan dengan hal tersebut, pembelajaran dengan *e-learning* atau *online learning* yang terjadi dalam komunitas LE memungkinkan terjadinya empat tahapan belajar yaitu tahapan pengalaman nyata, tahapan observasi refleksi, tahapan konseptualisasi atau abstraksi, dan tahapan implementasi atau eksperimentasi aktif. Tahapan tersebut merupakan tahapan belajar dalam pendekatan *experiential learning* yang disusun oleh Kolb (1980) dalam Wahyuni (2003, hlm. 166).

Keberhasilan pembelajaran online diungkapkan dalam hasil penelitian Samiono (2016) dimana implementasi program mentoring berbasis *e-learning* telah berhasil karena mampu mengidentifikasi potensi permasalahan Mitra Tangan di Atas (TDA) secara tepat serta memberikan solusi yang terarah disertai upaya membangun peran serta Mitra TDA melalui semangat kolaborasi. Program mentoring yang merupakan satu sinergi dengan website *E-learning* mampu mengoptimalkan pelaksanaan mentoring agar terstruktur, komprehensif serta mudah untuk diakses oleh Mitra TDA dimana dan kapan saja. Solusi berupa program mentoring melalui e-learning adalah jawaban untuk terciptanya wirausahawan yang tangguh berbasis wawasan keilmuan manajemen yang dibutuhkan dalam pengembangan bisnis anggota Komunitas TDA sekaligus meminimalisir hambatan yang ada.

Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada Belajar Online melalui Aktivitas Pengembangan Wirausaha Kuliner Berbasis Komunitas Online (Studi pada Komunitas Online “LE” Media Sosial Facebook).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah sangatlah diperlukan untuk memperjelas permasalahan yang diteliti. Berdasarkan hal tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Jumlah anggota yang terus tumbuh dan berkembang dari waktu ke waktu hingga mencapai 900 ribu tepatnya 917.888 anggota
- b. Terdapat aktivitas berbagi pengalaman dan pengetahuan di bidang kuliner
- c. Selain aktivitas online di Facebook dan Grup WA, terdapat pula aktivitas offline dalam bentuk Latihan Bareng (Latbar) dan Kopi Darat (Kopdar), serta klinik bisnis
- d. Tumbuhnya inspirator belajar baik dari penyelenggara dan pengelola komunitas maupun dari anggota komunitas
- e. Tata tertib yang disusun dan ditegakkan oleh Admin komunitas untuk mengatur keberlangsungan komunitas dan kelancaran proses berbagi pengetahuan dan diskusi online

- f. Berdasarkan jajak pendapat, anggota komunitas mengakui mendapatkan tambahan pengetahuan serta keterampilan yang berkaitan dengan kuliner
- g. Berdasarkan Jajak pendapat, anggota komunitas terinspirasi berwirausaha dikarenakan keikutsertaannya dalam komunitas, hingga banyak yang berhasil

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dapat dirumuskan masalahnya adalah Bagaimana aktivitas pengembangan wirausaha kuliner berbasis komunitas online?

Adapun pertanyaan pada penelitian ini antara lain:

- a. Bagaimana desain komunitas LE dalam aktivitas pengembangan wirausaha kuliner?
- b. Bagaimana aktivitas belajar yang terjadi dalam komunitas LE?
- c. Bagaimana aktivitas wirausaha kuliner berbasis komunitas online LE?
- d. Bagaimana hasil yang dicapai aktivitas pengembangan wirausaha kuliner berbasis komunitas online LE?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai Belajar Online Melalui Analisis Aktivitas Pengembangan Wirausaha Kuliner Berbasis Komunitas Online. Berdasarkan tujuan umum tersebut, secara khusus tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis desain komunitas LE dalam aktivitas pengembangan wirausaha kuliner
2. Untuk menganalisis aktivitas belajar dalam komunitas LE
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis aktivitas wirausaha kuliner berbasis komunitas online LE
4. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis hasil yang dicapai dari aktivitas pengembangan wirausaha kuliner berbasis online LE

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara signifikan baik secara teoritis maupun secara praktis, antara lain:

1. **Secara Teoritis**, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori-teori Pendidikan Masyarakat serta dapat menjadi referensi untuk mengembangkan program Pendidikan Masyarakat khususnya yang tumbuh dari masyarakat.
2. **Secara Praktis**, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pemikiran dalam pengelolaan program belajar komunitas yang berkembang di masyarakat agar

mampu membantu masyarakat untuk menemukan kebutuhan belajarnya sehingga menjadi masyarakat yang berkembang dan maju.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

- Bab I : Pendahuluan, Membahas Latar Belakang Penelitian, Identifikasi dan Perumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Tesis
- Bab II : Kajian Pustaka, di dalamnya membahas: Konsep, Teori dan Penelitian Terdahulu serta kerangka berfikir
- Bab III : Metode Penelitian, di dalamnya membahas: Desain Penelitian, Partisipan dan Tempat Penelitian, Pengumpulan Data, serta Analisis Data.
- Bab IV : Pembahasan, di dalamnya membahas: Profil Komunitas LE, Temuan Penelitian, dan Pembahasan Hasil Penelitian.
- Bab V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi dari hasil penelitian Belajar Online Melalui Aktivitas Pengembangan Wirasusaha Kuliner Berbasis Komunitas Online.