

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Era Industri 4.0 merupakan sebuah konsep revolusi perubahan teknologi yang semuanya saling terhubung melalui internet yang memungkinkan interaksi dan pertukaran informasi, bukan hanya antara manusia dengan manusia, dan manusia dengan mesin, namun juga diantara mesin-mesin itu sendiri (Cooper & James 2009).

Perkembangan revolusi industri 4.0 terdapat otomasi dan digitalisasi dari segala aspek untuk memenuhi kebutuhan konsumen. Termasuk pengelolaan data *costumer* yang diperoleh langsung dari *costumer* dan dianalisa disimpan melalui jaringan komunikasi nirkabel (Roblek, Mesko & Krapez 2016).

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Perindustrian telah menyiapkan empat langkah strategis untuk menghadapi revolusi industri 4.0 (www.kemenperin.go.id). Salah satu diantaranya mendorong agar angkatan kerja di Indonesia terus belajar dan meningkatkan ketrampilannya untuk memahami penggunaan teknologi *internet of things* atau mengintegrasikan kemampuan internet dengan lini produksi di industri. Langkah kedua yakni pemanfaatan teknologi digital untuk memacu produktivitas dan daya saing bagi industri kecil dan menengah (IKM) sehingga mampu menembus pasar ekspor IKM. Sedangkan langkah ketiga yaitu industri nasional harus dapat menggunakan teknologi digital seperti *big data*, *autonomous robot*, *cyber security*, *cloud* dan *augmented reality*. Langkah keempat adalah inovasi teknologi melalui pengembangan startup dengan memfasilitasi tempat inkubasi bisnis. Keempat langkah strategis tersebut ditujukan untuk meningkatkan daya saing industri nasional baik di regional maupun internasional. Seiring dengan hal tersebut, diperlukan langkah-langkah inovatif dan adaptif yang harus dilakukan oleh pelaku industri untuk dapat bertahan di era revolusi industri 4.0. Teknologi digital dan internet tidak dapat luput dari perhatian manajemen industri. Seluruh kegiatan harus dipersiapkan pada kegiatan berbasis teknologi digital (Purwandini, D.A., & Irwansyah 2018).

Fitri Yasih, 2021

**IMPLEMENTASI MEDIA DIGIPEDIA EDU MAKUGIZ SEBAGAI MEDIA BELAJAR
PADA PROGRAM KEAHLIAN KULINER DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kecakapan vokasional (*vocational skill*) disebut juga kecakapan kejuruan yaitu kecakapan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu yang terdapat di masyarakat (Marwiyah 2012). Kecakapan vokasional seperti kecakapan merancang, melaksanakan dan melaporkan hasil penelitian ilmiah, kecakapan melaksanakan prosedur, kecakapan mencipta produk dengan menggunakan konsep, prinsip, bahan, dan alat yang telah dipelajari. Kecakapan ini lebih cocok untuk siswa yang akan menekuni pekerjaan yang lebih mengandalkan keterampilan psikomotor (gerak).

Pendidikan kejuruan atau pendidikan vokasional merupakan penggabungan antara teori dan praktik secara seimbang dengan orientasi pada kesiapan kerja lulusannya. Pembelajaran dalam pendidikan vokasional, terkonsentrasi pada sistem pembelajaran keahlian (*apprenticeship of learning*) pada kejuruan-kejuruan khusus (*specific trades*). Kelebihan pendidikan vokasional ini antara lain peserta didik secara langsung dapat mengembangkan keahliannya disesuaikan dengan kebutuhan lapangan atau bidang tugas yang dipilihnya (Rosyidah, L., Saptaningrum, E., & Susilawati 2013)

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai pendidikan vokasional tingkat menengah, memiliki peran besar dalam merencanakan dan menciptakan SDM yang profesional dan produktif. Spesifikasi program keahlian yang ada di SMK bertujuan untuk memberikan bekal keterampilan kejuruan yang dapat dijadikan sebagai bekal hidup setelah anak didik menyelesaikan masa belajarnya.

Perkembangan era industri 4.0, dengan kebutuhan siswa SMK *Vocational* sekarang ini, membuat pendidik dan peserta didik harus lebih gencar dalam mengikuti era perubahan. Terlebih lagi dengan pesatnya perkembangan internet dan media belajar yang tidak hanya harus dari buku dan pembelajaran materi dari pendidik.

Penggunaan media pembelajaran (MP) dan potensinya sebagai alat pembelajaran (Osgerby dan Rush 2015) menjadi topik yang layak diteliti. Perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning*. *E-learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan

Fitri Yasih, 2021

**IMPLEMENTASI MEDIA DIGIPEDIA EDU MAKUGIZ SEBAGAI MEDIA BELAJAR
PADA PROGRAM KEAHLIAN KULINER DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berbagai kompetensi peserta didik. Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran (Hartanto 2016).

Mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan merupakan mata pelajaran yang wajib di tempuh peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), kelas XI yang memilih bidang keahlian kuliner. Mata Pelajaran ini memiliki Kompetensi inti Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Tata Boga pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. Mata pelajaran ini juga memiliki kompetensi dasar yang berhubungan dengan kuliner nusantara, seperti kompetensi dasar menganalisis soup, menganalisis hidangan salad, menganalisis hidangan dari daging, unggas dan sayur.

Penerapan mata pelajaran ini tidak hanya dapat dilakukan melalui buku dan materi praktek yang diberikan pendidik saja. Bisa juga diterapkan melalui aplikasi mengikuti perkembangan industry 4.0. Blog, Wiki, YouTube, Facebook, dan Twitter adalah beberapa bentuk media sosial yang lebih umum diketahui masyarakat dunia. Dalam hal ini pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan bersikap. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi siswa. Namun dalam pemanfaatannya di kelas, perlu ditekankan bahwa siswa yang seharusnya memanfaatkan media pembelajaran tersebut. Menurut paradigma behavioristik,

Fitri Yasih, 2021

**IMPLEMENTASI MEDIA DIGIPEDIA EDU MAKUGIZ SEBAGAI MEDIA BELAJAR
PADA PROGRAM KEAHLIAN KULINER DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

belajar merupakan transfer pengetahuan dari *expert* ke *novice* (Karo, I.S., & Rohani 2018).

Digipedia Edu-Makugiz merupakan media pembelajaran berbentuk Wikipedia, yang penyajian materinya dikemas dalam bentuk *website*, dilihat menggunakan jaringan internet. Digipedia Edu-Makugiz menyusun isian website dengan edukasi mengenai makanan khas Jawa Barat, atau bisa disebut Perpustakaan Seluler Makanan Khas Jawa Barat. Pembelajaran berbasis teknologi mempermudah peserta didik dalam mengakses kapan dan dimana saja.

Penelitian untuk keperluan tesis ini adalah penelitian lanjutan dari penelitian payung yang berjudul “*Perception And Level Of Acceptance Of Web-Based Traditional Food Application (Digipedia Edumakugiz) For Nutrition Education In West Java In Youth In Bandung City*” oleh peneliti sebelumnya (Yulia, C., et al., 2019). Aplikasi Edu-Makugiz ini diberikan kepada peserta didik di SMK, dengan menghubungkan komponen perangkat pembelajaran silabus mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan, dalam penggunaan model *Technology Acceptance Model (TAM)*. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan penelitian mengenai “Implementasi Media Digipedia Edu Makugiz sebagai media belajar pada program Keahlian Kuliner di Sekolah Menengah Kejuruan”. Penelitian ini berfokus pada media yang digunakan yaitu Edu-Makugiz dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi mengenai makanan nusantara, terkhusus makanan Jawa Barat beserta informasi nilai gizi pada postingan makanan yang di tampilkan dalam media tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar Belakang masalah diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Implementasi Media Digipedia Edu Makugiz sebagai media belajar pada program Keahlian Kuliner di Sekolah Menengah Kejuruan”

Fitri Yasih, 2021

**IMPLEMENTASI MEDIA DIGIPEDIA EDU MAKUGIZ SEBAGAI MEDIA BELAJAR
PADA PROGRAM KEAHLIAN KULINER DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

C. Rumusan Masalah Penelitian

Perumusan masalah merupakan hal yang utama dalam melakukan penelitian, seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013, hlm. 55), yaitu “Rumusan masalah merupakan suatu pernyataan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data”. Perumusan masalah sangat perlu dilakukan dalam penelitian agar lebih jelas dan terarah. Berdasarkan dari identifikasi masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana Kemanfaatan (*Preceived Usefulness*) dalam pembelajaran mengenai makanan khas Jawa Barat?
2. Bagaimana Kemudahan Penggunaan (*Preceived Ease of use*) aplikasi Edu-Makugiz?
3. Bagaimana Kenyamanan yang dirasakan (*Preceived Enjoyment*) pada saat menggunakan aplikasi Edu-Makugiz?
4. Bagaimana pengaruh sikap yang diterima (*Preceived Attitude towards/behavioral intention*) dalam menggunakan aplikasi Edu-Makugiz?
5. Apa aspek Pendidikan (*Preceived Education*) yang didapat dalam menggunakan aplikasi Edu-Makugiz?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil yang diteliti mengenai bagaimana penggunaan Aplikasi Edu-Makugiz membantu kemudahan informasi mengenai makanan khas Jawa Barat.

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman mengenai penggunaan Aplikasi Edu-Makugiz oleh siswa, membantu kemudahan informasi mengenai makanan khas Jawa Barat

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah memperoleh gambaran yang lebih rinci tentang pemahaman mengenai penggunaan Aplikasi Edu-Makugiz oleh siswa, membantu kemudahan informasi mengenai makanan khas Jawa Barat yang meliputi :

Fitri Yasih, 2021

**IMPLEMENTASI MEDIA DIGIPEDIA EDU MAKUGIZ SEBAGAI MEDIA BELAJAR
PADA PROGRAM KEAHLIAN KULINER DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Mengetahui Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) dalam pembelajaran mengenai makanan khas Jawa Barat
- b. Mengetahui Kemudahan Penggunaan (*Perceived ease of use*) aplikasi Edu-Makugiz
- c. Mengetahui Kenyamanan yang dirasakan (*Perceived Enjoyment*) pada saat menggunakan aplikasi Edu-Makugiz
- d. Mengetahui pengaruh sikap yang diterima (*Perceived attitude towards/behavioral intention*) dalam menggunakan aplikasi Edu-Makugiz
- e. Mengetahui aspek Pendidikan (*Perceived Education*) yang didapat dalam menggunakan aplikasi Edu-Makugiz

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis dan teoritis.

1. Manfaat secara praktis

a. Bagi Siswa/i

Bagi siswa/i sekolah menengah kejuruan yang duduk dibangku jurusan Tata Boga, mengenai kebutuhan pemahaman makanan khas Jawa Barat.

b. Bagi Peneliti

Sebagai masukan dan referensi kepada peneliti sebagai calon pendidik dalam mengetahui mengenai kemanfaatan aplikasi Edu-Makugiz, dalam penggunaannya memahami mengenai makanan khas Jawa Barat.

2. Manfaat secara teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori-teori pemahaman mengenai makanan Jawa Barat, dari segi sejarahnya, menghidangkannya, resep, hingga kandungan gizi di setiap makanan khas Jawa Barat

F. Struktur Organisasi Tesis

Sistem organisasi penulisan tesis terdiri dari lima bab, yaitu: Bab I memaparkan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis. Bab II menyajikan konsep teoritis yang terdiri dari materi mengenai Teknologi 4.0, Media sebagai Perangkat Pembelajaran, *Website*, *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Usability Study* dan materi mengenai media Edu-Makugiz. Bab III memaparkan metode penelitian, terdiri dari pendekatan dan desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, definisi operasional variabel, penyusunan alat pengumpulan data, dan teknik analisis data. Bab IV akan menyajikan hasil penelitian dan pembahasan temuan penelitian. Bab V penutup, berisi kesimpulan penelitian dan rekomendasi dari hasil penelitian.