

PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN MAKANAN INDONESIA DI ERA DIGITALISASI 5.0

FITRI YASIH¹, SITI ISMA SARI LUBIS², VIOLINTIKHA HARMAWAN³

Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang^{1, 2, 3}

fitri.yasih@fpp.unp.ac.id, ismasari@fpp.unp.ac.id, violinharmawan@fpp.unp.ac.id

Abstract: *Learners or students can no longer control the use of learning media, because indeed the demands of the world today, all people must actively take advantage of scientific facilities that are all easy to obtain in the current era of digitalization 5.0. This makes various learning sciences more and more needed from day to day. The purpose of writing this research is to find out the application of media use in learning Indonesian Food Subjects in the digitalization 5.0 era. The writing method used is a qualitative literature review research method in which the author identifies writing, data, materials with reference to Indonesian food journals and books. With the existence of learning media for the Indonesian Food subject, it is hoped that all students in the culinary field and the professional community can continue to take advantage of information opportunities that are widespread and easily accessible. In particular, continuing to preserve Indonesian culinary specialties which also compete with modern culinary delights for the popularity of local people's food in this digitalization era. The results of this study support the internationalization of the development of the 5.0 digitalization era in the implementation of making learning media for Indonesian Food subjects. There are many indicators of innovation, social environment and internationalization that can influence the development of Indonesian food learning, so that it can be accepted by the wider community and students in general.*

Keywords: *Digitalization 5.0, Media and Lessons.*

Abstrak: Peserta didik atau siswa/i sudah tidak bisa lagi dikontrol penggunaan media pembelajarannya, karna memang tuntutan dunia sekarang, semua kalangan harus aktif memanfaatkan fasilitas ilmu pengetahuan yang serba mudah didapat di era digitalisasi 5.0 sekarang ini. Hal ini membuat berbagai ilmu pengetahuan pembelajaran semakin banyak yang membutuhkan dari hari ke hari. Tujuan penulisan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan penggunaan media pada pembelajaran Mata Pelajaran Makanan Indonesia di era digitalisasi 5.0. Metode Penulisan yang dilakukan metode penelitian kualitatif literature review dimana penulis mengidentifikasi tulisan, data, bahan dengan mengacu pada jurnal tata boga Makanan Indonesia dan buku. Adanya media pembelajaran mata pelajaran Makanan Indonesia, diharapkan semua siswa/i di bidang kuliner dan masyarakat profesional dapat terus memanfaatkan peluang informasi yang tersebar luas dan mudah diakses. Secara khusus, terus melestarikan kuliner khas Indonesia yang juga bersaing dengan kuliner modern demi popularitas makanan masyarakat lokal di era digitalisasi ini. Hasil penelitian ini mendukung internasionalisasi perkembangan era digitalisasi 5.0 dalam penyelenggaraan pembuatan media pembelajaran mata pelajaran Makanan Indonesia. Banyak indikator inovasi, lingkungan sosial dan internasionalisasi yang dapat mempengaruhi perkembangan pembelajaran mata pelajaran Makanan Indonesia, sehingga dapat diterima oleh masyarakat luas dan siswa/i pada umumnya.

Kata Kunci : Digitalisasi 5.0, Media dan Pelajaran

A. Pendahuluan

Di era digitalisasi 5.0, ilmu pengetahuan sangat gencar sekali tersebar, menyeluruh hingga kesemua kalangan, baik dari segi banyaknya tuntutan penggunaan media sosial, hingga hampir seluruh kalangan masyarakat hampir semuanya memiliki media sosial. Masyarakat menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu pengetahuan yang dihadapi anak milenial sekarang memiliki karakteristik berbasis teknologi, yang berarti bahwa mereka sering menggunakan metode pembelajaran yang canggih dalam pembelajarannya, menggunakan sarana alat teknis canggih seperti komputer, telepon genggam seperti penggunaan media sosial, internet atau pembelajaran menggunakan media elektronik.

Pembelajar atau siswa/i sudah tidak bisa lagi dikontrol penggunaan media pembelajarannya, karna memang tuntutan dunia sekarang, semua kalangan harus aktif memanfaatkan fasilitas ilmu pengetahuan yang serba mudah didapat di era digitalisasi 5.0 sekarang ini. Hal ini membuat berbagai ilmu pengetahuan pembelajaran semakin banyak yang membutuhkan dari hari ke hari.

Mutu pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor (Widiansyah et al., 2018), antara lain tersedianya berbagai sarana dan prasarana pendidikan yang sudah cukup memadai baik secara kualitatif maupun kuantitatif, serta peluang sempurna untuk melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Tujuan pendidikan adalah berkembangnya potensi peserta didik secara optimal, artinya hasil pendidikan (pengembangan keterampilan yang optimal) diperoleh sebelum proses memperoleh pendidikan (Sujana, 2019).

Tujuan pendidikan khusus untuk semua siswa, termasuk mereka yang berada ditempat sulit jaringan, tentu saja memiliki hak yang sama atas layanan pendidikan seperti siswa lainnya (Setiawan dan Cipta Apsari, 2019), namun diperlukan upaya aksesibilitas yang berbeda jenis dan tingkatnya bagi siswa berada di tempat sulit jaringan untuk mengakses layanan pendidikan. pendidikan yang sesuai dengan keterampilan, minat dan bakat (Sujana, I. W. C. 2019). Hingga saat ini mempelajari mata pelajaran Makanan Indonesia belum memaksimalkan kemampuan siswa. Hal ini terlihat pada permasalahan saat pengajar mengajar siswa : (1) siswa kesulitan menemukan perbedaan; (2) siswa kurang informasi nyata dan faktual sebagai bahan untuk mengidentifikasi jenis-jenis Makanan Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, permasalahan bagi siswa adalah sulitnya mendapatkan informasi yang nyata, faktual dan menarik sebagai bahan pembelajaran. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya partisipasi dan kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengalami pembelajaran secara langsung (Nawangsih., E.T. 2020).

Guntur, T.H (1994: 484) menyatakan bahwa pembelajaran hendaknya memberikan pola proses dan praktik yang terarah dan sistematis. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk menulis makalah penelitian tentang bagaimana penerapan penggunaan media pada pembelajaran Mata Pelajaran Makanan Indonesia di era digitalisasi 5.0.

B. Metodologi Penelitian

Dalam penulisan penelitian ini, metode yang digunakan yaitu metode literature review sebagai metode penelitian, dimana penulis mengidentifikasi tulisan, data, bahan dengan mengacu pada jurnal tata boga Makanan Indonesia dan buku.

C. Hasil dan Pembahasan

Pendidikan di Era Digitalisasi 5.0, mengusung berbagai media aplikasi yang merupakan platform pembelajaran yang banyak digunakan oleh semua kalangan. Media pembelajaran di era digitalisasi merupakan perantara ilmu pengetahuan yang menyampaikan informasi antara sumber informasi dan penerima informasi. Oleh karena itu, sarana komunikasi termasuk televisi, film, foto, radio, rekaman suara, gambar yang diproyeksikan, bahan cetakan, dll. Berbagai definisi dan batasan profesional media mencakup tiga unsur. Pertama, segala sesuatu (fisik) yang dapat membawa informasi atau pesan. Kedua, dapat membangkitkan pikiran, perasaan dan perhatian penerima pesan, menciptakan suatu bentuk komunikasi. Ketiga, dapat melampaui indera, pengetahuan tentang tempat dan waktu.

Mencermati berbagai masalah pembelajaran, maka lingkungan belajar dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan atau isi materi pembelajaran yang dapat menggugah pikiran, perasaan dan perhatian pada penerima pesan, sehingga membentuk suatu bentuk komunikasi. Pemanfaatan lingkungan di era digitalisasi 5.0 pada hakekatnya merupakan upaya untuk mencapai efektifitas tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, yang meliputi media pembelajaran dan alat penyampai pesan atau ilmu dari sumber pembelajaran kepada penerima pesan pembelajaran (siswa). Sebagai fasilitator dan penyalur pesan, media dalam artian dapat mewakili guru yang menyajikan informasi pembelajaran kepada siswa. Jika program media

dirancang dengan baik, media pembelajaran dapat menyelesaikan tugas pembelajaran ini bahkan tanpa seorang guru (Marfu'ah, 2015).

Media pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah media yang dirancang khusus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran mengandung informasi yang dapat berupa informasi atau kesempatan bagi siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran (membaca, mengamati, bereksperimen, mengolah pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan lain-lain). Media pembelajaran bukan hanya sekedar benda fisik, melainkan segala sesuatu yang sudah berisi materi pembelajaran sehingga seseorang dapat menggunakannya untuk belajar dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan atau mengubah sikap (Yasih, F. 2021).

Salah satu lingkungan pembelajaran online menggunakan media di era digitalisasi yang banyak digunakan orang sejak awal: World Wide Web (www). World Wide Web (www) disebut juga website, website, website, atau website. Ini adalah aplikasi dan layanan online yang berisi sumber daya multimedia (Rusman et al., 2012). Jaringan fisik adalah kumpulan komputer pribadi, pencarian web, koneksi ISP, server komputer, router dan switch yang digunakan untuk mengalirkan informasi dan menjadi media pembelajaran pertama oleh berbagai pihak (Oetomo et al., 2007).

Pada penelitian ini website yang digunakan siswa/i hanya sebatas search engine, blog, web portal dan website umum, baik yang dinamis maupun statis. Penggunaan media yang mudah diakses dimaksudkan untuk mempermudah pembelajaran masakan Indonesia. Pangan Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran produktif/profesional VKS, khususnya pada program keahlian Tata Boga tingkat SMK yang kemudian dimasukkan ke dalam beberapa ujian akhir dan uji kemampuan di akhir semester. Oleh karena itu, agar siswa mencapai keunggulan, mereka harus memperoleh keterampilan standar. Tujuan pembelajaran mata kuliah ini adalah untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan tentang makanan tradisional dari Indonesia. Dalam pembelajaran biasanya digunakan media pembelajaran dan software yang dapat digunakan pada smartphone, laptop dan perangkat lainnya.

D. Penutup

Hasil penelitian ini mendukung internasionalisasi perkembangan era digitalisasi 5.0 dalam penyelenggaraan pembuatan media pembelajaran mata pelajaran Makanan Indonesia. Banyak indikator inovasi, lingkungan sosial dan internasionalisasi yang dapat mempengaruhi perkembangan pembelajaran mata pelajaran Makanan Indonesia, sehingga dapat diterima oleh masyarakat luas dan siswa/i pada umumnya. Peneliti berharap penelitian selanjutnya akan membahas lebih lanjut bagaimana penerapan pembelajaran mata pelajaran Makanan Indonesia dalam satu atau lebih aplikasi di era digitalisasi 5.0.

Daftar Pustaka

- Marfu'ah, S. (2015). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog Oleh Guru Dalam Pembelajaran Sejarah Di Sma Islam Hidayatullah Semarang. Skripsi : Universitas Negeri Semarang
- Nawangsih., E.T. (2020). Penerapan Metode Demonstrasi Sebagai Strategi Peningkatan Hasil Belajar Pengolahan Dan Penyajian Makanan Indonesia Di Kelas XIA2 SMK Negeri 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Revolusi Pendidikan*. Vol. III No. 3 Th. 2020
- Oetomo, B.S.D. et al. (2007). *Pengantar Teknologi Informasi Internet: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Rusman. et al. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi cet. ke-2*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Setiawan, E., & Apsari, N. C. (2019). Pendidikan Inklusif: Upaya Mewujudkan Kesetaraan Dan Non Diskriminatif Di Bidang Pendidikan Bagi Anak Dengan Disabilitas (Add). *Sosio Informa*, 5(3).
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.

- Tarigan, Henri Guntur. 1994. Mengarang. Jakarta: Balai Pustaka.
- Widiansyah, A. (2018). Peranan Sumber Daya Pendidikan sebagai Faktor Penentu dalam Manajemen Sistem Pendidikan. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 18(2), 229-234.
- Yasih, F. (2021). Implementasi Media Augmentytic Reality sebagai Media Belajar pada Program Keahlian Kuliner di Sekolah Menengah Kejuruan. Tesis : Universitas Pendidikan Indonesia