
PEMBELAJARAN BERBASIS LINGKUNGAN GUNA MENUMBUHKAN JIWA KEWIRAUSAHAAN BOGA

Oleh :
Ni Desak Made Sri Adnyawati
FTK Undiksha

ABSTRAK

Efektivitas proses dan hasil belajar dapat ditingkatkan melalui pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media. Kajian ini bertujuan untuk memberikan solusi dalam pembelajaran bidang kejuruan guna menumbuhkan jiwa kewirausahaan boga melalui pembelajaran berbasis lingkungan. Lingkungan merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mengatasi kegagalan pembelajaran. Adanya kegagalan pembelajaran secara fisiologis, psikologis, dan kultural tentu dapat diatasi melalui pemanfaatan media lingkungan secara optimal. Media sebagai sumber belajar dapat diklasifikasikan menjadi 2 jenis, yaitu sumber belajar yang dirancang (*by design resources*) dan sumber belajar yang dimanfaatkan (*by utility resources*). Secara teoritik bahwa lingkungan belajar dapat hadir di dalam kelas dan sebaliknya kelas hadir dalam lingkungan yang sebenarnya. Pembelajaran berbasis lingkungan dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan boga melalui strategi survey, observasi, karya wisata, magang, praktek langsung dalam lingkungan hotel, restoran, catering, home industry, dan out-let makanan. Strategi ini sebagai wujud kelas hadir dalam lingkungan yang sebenarnya. Sebaliknya lingkungan hadir dalam kelas pembelajaran dapat dalam bentuk stadium general dan manipulasi media audio-visual.

Keywords : Lingkungan, Jiwa kewirausahaan boga

A. PENDAHULUAN

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Dalam proses komunikasi ini tugas pengajar dalam hal ini guru maupun dosen adalah menyampaikan informasi/pesan kepada peserta didik. Komunikasi dalam proses pembelajaran pada dasarnya adalah penyampaian pesan-pesan instruksional dengan harapan apa yang disampaikan dapat diterima sepenuhnya oleh peserta didik. Melalui proses komunikasi memungkinkan suatu ide dapat diserap dengan baik bila media yang menjembatani antara pengajar dengan peserta didik tepat dan berfungsi secara efektif.

Media merupakan instrument yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media sebagai alat bantu mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran (Ahmad Rohani,1997). Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Kegagalan pembelajaran disebabkan oleh berbagai jenis hambatan dalam proses komunikasi antara peserta didik dengan pengajar. Hambatan tersebut dapat berupa hambatan fisiologis, psikologis, dan kultural. Keempat jenis hambatan tersebut, baik yang berasal dari pengajar maupun peserta didik membuat komunikasi belajar mengajar tidak berjalan secara efektif dan efisien. Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah penggunaan media pembelajaran lingkungan. Jenis media yang tersedia di lingkungan sekitar kita sangat banyak, yang langsung dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Oleh karena itu, seharusnya tidak ada lagi pengajar yang enggan menggunakan media pembelajaran karena alasan ketiadaan biaya. Karena begitu banyak jenis media belajar yang dapat kita peroleh secara mudah dan murah di sekitar kita. Yang diperlukan adalah kemauan, kejelian dan kreativitas pengajar dalam memilih dan mendayagunakan potensi berbagai sumber dan media belajar yang ada di sekeliling kita.

Sumber belajar dapat diklasifikasikan menjadi 2 jenis, yaitu sumber belajar yang dirancang (*by design resources*) dan sumber belajar yang dimanfaatkan (*by utility resources*) (Ahmad Rohani,1997). Berbagai benda/ objek/ peristiwa yang terdapat di lingkungan kita sangat banyak jenisnya yang dapat dimanfaatkan pengajar melalui pengembangan dan manipulasi dalam berbagai model. Oleh karena itu, pengajar sangat diharapkan mampu mendayagunakan sumber belajar yang ada di lingkungan ini.

Pengertian lingkungan dalam pembelajaran adalah segala sesuatu baik yang berupa benda hidup maupun benda mati yang terdapat di sekitar kita (di sekitar tempat tinggal maupun tempat

belajar/sekolah). Sebagai pengajar, kita dapat memilih berbagai benda atau objek yang terdapat di lingkungan untuk kita jadikan media dan sumber belajar bagi peserta didik.

Pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran memiliki banyak keuntungan, antara lain :

Menghemat biaya, karena memanfaatkan benda-benda/ objek yang telah ada di lingkungan.

Praktis dan mudah dilakukan, tidak memerlukan peralatan khusus karena disesuaikan dengan kondisi dan tujuan pembelajaran.

Memberikan pengalaman yang riil kepada siswa, pelajaran menjadi lebih konkrit, tidak verbalistik. Dengan media lingkungan, siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan benda, lokasi atau peristiwa sesungguhnya secara alamiah.

Karena benda-benda/objek tersebut berasal dari lingkungan peserta didik, maka benda-benda/objek tersebut akan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Hal ini juga sesuai dengan konsep pembelajaran kontekstual (*contextual learning*).

Pembelajaran lebih aplikatif, maksudnya materi belajar yang diperoleh peserta didik melalui media lingkungan kemungkinan besar akan dapat diaplikasikan langsung, karena peserta didik akan sering menemui benda-benda atau peristiwa serupa dalam kehidupannya sehari-hari.

Lebih komunikatif, sebab benda dan peristiwa yang ada di lingkungan peserta didik biasanya mudah dicerna, dibandingkan dengan media yang dikemas (didesain).

Menurut Hamzah B.Uno (2008) bahwa posisi dan peran pengajar dalam pembelajaran berbasis lingkungan harus menempatkan diri sebagai; (1)Pemimpin belajar, (2)Fasilitator lajar, (3)Moderator belajar, (4)Motivator belajar, dan (5)Evaluator belajar. Pengajar sebagai pemimpin belajar adalah pengajar sebagai perencana, pengorganisasi, pelaksana, dan pengontrol kegiatan belajar peserta didik. Dalam berperan sebagai fasilitator maka pengajar adalah pemberi kemudahan kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan belajarnya melalui upaya dalam berbagai bentuk. Sebagai moderator belajar bahwa pengajar adalah pengatur arus kegiatan belajar peserta didik. Pengajar sebagai moderator tidak hanya mengatur arus kegiatan belajar tetapi juga bersama peserta didik harus menarik kesimpulan atau jawaban masalah sebagai hasil belajar peserta didik, atas dasar semua pendapat yang telah dibahas dan diajukan peserta didik.

Motivator belajar adalah pengajar sebagai pendorong peserta didik agar mau melakukan kegiatan belajar. Sebagai motivator pengajar harus dapat menciptakan kondisi kelas yang merangsang peserta didik untuk mau melakukan kegiatan belajar, baik secara individual maupun kelompok. Evaluator belajar memiliki pengertian bahwa pengajar sebagai penilai yang objektif dan komprehensif. Sebagai evaluator, guru berkewajiban mengawasi, memantau proses pembelajaran peserta didik dan hasil belajar yang dicapainya. Pengajar juga berkewajiban untuk melakukan upaya perbaikan proses belajar peserta didik, menunjukkan kelemahan dan cara memperbaikinya, baik secara individual, kelompok, maupun secara klasikal.

Dengan memahami berbagai keuntungan dan peran maupun posisi pengajar dalam pembelajaran berbasis lingkungan, seharusnya pengajar dapat tergugah untuk memanfaatkan semaksimal mungkin lingkungan di sekitar kita untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Lingkungan menyimpan berbagai jenis sumber dan media belajar yang hampir tak terbatas. Lingkungan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk berbagai bentuk pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip atau kriteria pemilihan media dan menyesuakannya dengan karakteristik peserta didik dan tema pembelajaran, serta tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran tersebut.

Menumbuhkan jiwa kewirausahaan merupakan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran bidang kejuruan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki dunia usaha dan dunia industri. Kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat, dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses (Suryana, 2003). Inti dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang. Karya dan karsa hanya terdapat pada orang-orang yang berpikir kreatif. Proses kreatif dan inovatif tersebut diawali dengan memunculkan ide-ide dan pemikiran-pemikiran baru untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda.

Kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan cara-cara baru dalam pemecahan masalah dan menemukan peluang (*thinking new thing*). Sedangkan inovasi adalah kemampuan untuk menerapkan kreativitas dalam rangka pemecahan masalah dan menemukan peluang (*doing new thing*). Sesuatu yang baru dan berbeda tersebut dapat dalam bentuk hasil seperti barang dan jasa, dan bias dalam bentuk proses seperti ide, metode, dan cara. Sesuatu yang baru dan berbeda yang diciptakan melalui proses berpikir kreatif dan bertindak inovatif merupakan nilai tambah (*value added*) dan merupakan keunggulan yang berharga. Nilai tambah yang berharga adalah sumber

peluang bagi wirausaha. Ide kreatif akan muncul apabila wirausaha *“look at old and think something new or different”*.

Proses kreatif dan inovatif hanya dilakukan oleh orang-orang yang memiliki jiwa kewirausahaan, yaitu orang yang percaya diri yaitu yakin, optimis, dan penuh komitmen, berinisiatif yaitu energik dan percaya diri, memiliki motif berprestasi yaitu berorientasi hasil dan berwawasan ke depan, memiliki jiwa kepemimpinan yaitu berani tampil berbeda, dan berani mengambil resiko dengan penuh perhitungan artinya suka akan tantangan (Suryana, 2003).

Menumbuhkan jiwa kewirausahaan inilah memerlukan suatu proses pendidikan yang dalam pembelajaran bidang kejuruan kiranya sangat tepat melalui pembelajaran berbasis lingkungan. Salah satu bidang kejuruan yang dikembangkan melalui program pendidikan formal adalah bidang tata boga meliputi boga *production* dan boga *service*. Sehingga peluang yang dapat dimanfaatkan dalam bidang boga adalah produk barang dan jasa pengolahan maupun pelayanan. Oleh karena itu kesuksesan ini harus ditunjang adanya kreativitas dan inovasi-inovasi dari seorang wirausaha boga. Sesuai pendapat Zimmer (1996) bahwa sukses kewirausahaan akan tercapai apabila berpikir dan melakukan sesuatu yang baru atau sesuatu yang lama dengan cara-cara baru (*thing and doing new things or old thing in new way*). Hal ini memerlukan suatu proses penyiapan mental melalui pembelajaran berbasis lingkungan guna menumbuhkan jiwa kewirausahaan, khususnya boga.

Oleh karena itu kajian ini bertujuan untuk memberikan suatu solusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bidang kejuruan khususnya menumbuhkan jiwa kewirausahaan boga melalui pembelajaran berbasis lingkungan. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan kejuruan yaitu untuk mempersiapkan peserta didik nantinya siap memasuki Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI).

B. PEMBAHASAN

Pengembangan kurikulum pendidikan kejuruan bidang boga berorientasi pada penyiapan peserta didik untuk memasuki dunia kerja. Oleh karena itu dalam kurikulum PKK-Tata Boga Undiksha tahun 2008 secara eksplisit memberikan muatan dalam bentuk mata kuliah kewirausahaan guna mengarahkan lulusan nantinya menjadi wirausaha yang sukses. Deskripsi perkuliahan tersebut jelas mengharapkan agar mahasiswa memiliki jiwa kewirausahaan sebagai modal dasar memasuki dunia usaha dan industri. Tentunya secara operasional dalam pembelajaran kewirausahaan tersebut mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengenal langsung lingkungan sekitar yang terkait dengan peluang kerja bidang boga. Mahasiswa diberikan kesempatan langsung memperoleh pengalaman melalui survey, observasi, dan selanjutnya mengelola suatu usaha dalam bentuk catering in- side maupun out-side. Artinya mereka mengalami langsung tentang berwirausaha.

Mengelola kantin atau cafetaria merupakan lingkungan terdekat mahasiswa untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan boga. Dalam lingkungan yang lebih luas mereka diberikan kesempatan mengelola catering out-side atau memberikan layanan produk makanan melalui pesanan keluar. Lingkungan ini memberikan tantangan lebih berat bagi mahasiswa sehingga jiwa kewirausahaan melalui inovasi dan kreativitas-kreativitas secara perlahan dapat dikembangkan.

Selain pemanfaatan lingkungan yang secara langsung terdistribusi melalui mata kuliah kewirausahaan, untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan juga dapat dilakukan melalui pemanfaatan lingkungan yang terintegrasi dalam mata kuliah produktif. Artinya secara implicit pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar terdistribusi dalam semua kelompok pembelajaran produktif. Strategi ini tentunya memerlukan kreativitas pengajar/dosen untuk memberikan muatan pembelajaran melalui pemanfaatan media lingkungan agar mahasiswa selalu termotivasi menumbuhkan jiwa kewirausahaannya.

Kewirausahaan boga meliputi kreativitas dan inovasi dalam kegiatan pengolahan maupun penyajian yang terkait dengan produk barang dan jasa. Peluang pekerjaan yang ditekuni sebagai seorang wirausaha boga antara lain; di bidang perhotelan adalah pada unit food & beverage, restoran, in and outside catering. Baker's maupun cake decorator juga merupakan peluang wirausaha boga yang potensial dalam kehidupan masyarakat modern.

Dalam pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar bidang boga dapat dilakukan dengan cara lingkungan yang sebenarnya hadir dalam kelas maupun kelas hadir dalam lingkungan yang sebenarnya. Artinya sumber belajar lingkungan dapat ditampilkan di dalam kelas dan diluar kelas. Kehadiran seorang wirausaha/praktisi boga di tengah-tengah proses pembelajaran memberikan suasana lain untuk merangsang minat peserta didik belajar, atau dapat dikatakan sebagai motivator belajar. Manager food & beverage production hadir dalam workshop/pelatihan/semlok sangat bermanfaat guna memberikan gambaran tentang pengelolaan boga dalam sector pariwisata

perhotelan. Hal ini dapat dilakukan dalam bentuk stadium general sehingga peristiwa-peristiwa dalam lingkungan kerja F & B dapat dikenalkan langsung melalui sumber informan.

Adanya manipulasi objek/peristiwa di sekitar lingkungan belajar melalui media elektronik memberikan dampak pula terhadap efektivitas pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi memberikan kemudahan bagi pengajar melakukan manipulasi objek dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan melalui teknik visualisasi gambar yang dipadukan dengan media dengar sehingga media lingkungan dimanipulasi dalam bentuk media audio-visual. Strategi ini dapat digunakan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan dengan cara lingkungan hadir dalam kelas pembelajaran, walaupun dalam bentuk manipulasi sebagai kreativitas pengajar.

Pengalaman langsung mahasiswa dalam lingkungan yang sebenarnya sangat membantu menumbuhkan jiwa kewirausahaan boga. Hal ini dapat dilakukan melalui metode karya wisata/survey terkait dengan pengenalan lingkungan yang utama. Sehingga kegiatan ini wajib dilakukan oleh peserta didik memulai sesuatu proses pembelajaran dengan istilah propeling (proses pengenalan lingkungan). Adapun lingkungan yang dapat digunakan antara lain hotel, home industry boga, catering, restoran, out-let makanan. Selanjutnya mahasiswa melakukan kerja praktek di laboratorium nyata yaitu melalui magang hotel ataupun industri. Pola pembelajaran ini terkategori dalam pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar sehingga mahasiswa mendapat pengalaman langsung baik suka maupun duka yang digunakan sebagai motivasi untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan.

C. PENUTUP

Pembelajaran berbantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media. Kegagalan pembelajaran secara fisiologis, psikologis, dan kultural dapat diatasi melalui pemanfaatan media lingkungan secara optimal. Media sebagai sumber belajar dapat diklasifikasikan menjadi 2 jenis, yaitu sumber belajar yang dirancang (*by design resources*) dan sumber belajar yang dimanfaatkan (*by utility resources*). Pembelajaran berbasis lingkungan dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan boga melalui strategi survey, observasi, karya wisata, magang, praktek langsung dalam lingkungan hotel, restoran, catering, home industry, dan out-let makanan. Strategi ini menghadirkan mahasiswa pada lingkungan yang sebenarnya. Sebaliknya lingkungan hadir dalam kelas pembelajaran dapat dalam bentuk stadium general dan manipulasi media audio-visual.

D. PUSTAKA

_____, *Kurikulum Undiksha 2008*. Singaraja: Undiksha.

Ahmad Rohani.1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Hamzah B.Uno. 2008. *Profesi Kependidikan (Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suryana. 2003. *Kewirausahaan (Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses)*. Jakarta: Salemba Empat.

Zimmerer, W. Thomas, Norman M. Scarborough. 1996. *Entrepreneurship and The New Venture Formation*. New Jersey: Prentice Hall International Inc.