

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri makanan dan minuman di Indonesia terus mengalami perkembangan. Menurut Kementerian Perindustrian Republik Indonesia (RI), industri makanan dan minuman nasional tercatat mengalami pertumbuhan sebesar 7,19 persen pada tahun 2017 triwulan II, sedangkan pertumbuhan industri makanan dan minuman rata-rata mengalami pertumbuhan 9,5 persen pada setiap tahunnya (<http://www.kemenperin.go.id>, diakses pada 18 Oktober 2018). Hal ini menunjukkan bahwa permintaan dan daya beli masyarakat akan makanan dan minuman meningkat.

Selain mengalami peningkatan, industri makanan dan minuman di Indonesia juga semakin bervariasi dengan munculnya bermacam-macam makanan jenis baru maupun makanan zaman dahulu yang dikemas modern. Berdasarkan observasi peneliti, masyarakat sudah banyak yang memiliki perangkat elektronik/gawai (*gadget*) dan mudah mengakses internet sehingga menyebabkan penyebaran *trend* makanan minuman berkembang semakin cepat. Beragam makanan dan minuman dari luar negeri yang masuk ke Indonesia dapat diamati dengan menjamurnya *streetfood* (makanan jalanan) yang menjajakan makanan dan minuman negara lain dan restoran Korea, Thailand, Jepang dan negara lainnya yang disasarkan baik untuk kelas ekonomi rendah sampai ekonomi tinggi tersebar luas dan berkembang pesat di kota-kota besar di Indonesia.

Sebelum makanan dan minuman menjadi sebuah industri seperti sekarang, pada abad ke-16 hingga sekitar abad ke-17, masyarakat mengenal menu klasik yaitu makanan yang biasa disajikan pada perjamuan besar kerajaan yang memiliki 12 atau lebih *course* dan setiap *course* bervariasi yang disesuaikan dengan tradisi masing-masing. Menu ini tersusun atas *cold hors d'oeuvre, soup, hot hors d'oeuvre, fish, main course or piecede, hot entree, cold entree, shorbet, roast, vegetables, sweet*, dan *dessert* (Hamidah, S. & Komariah, K., 2013: 160). Susunan menu ini dikenal dengan menu klasik. Menu klasik membutuhkan waktu yang lama pada proses pembuatannya, selain itu harganya pun mahal karena menggunakan bahan yang tidak sedikit, dan giliran hidangan yang banyak.

Pada awal abad ke-19, muncul menu modern yaitu susunan menu versi lebih pendek dari menu klasik yang mengkombinasikan beberapa susunan menu klasik yang dapat digabung hingga disederhanakan menjadi 4 hidangan giliran. Susunan menu modern yaitu *appetizer, soup, maincourse*, dan *dessert* (Sulaiman, H., 2015: 12). Seiring dengan berjalannya dan berkembangnya zaman, orang mulai bosan dengan menu modern sehingga tidak sedikit orang mulai mengkreasikan menu.

Salah satu bentuk perkembangan makanan dan minuman di masyarakat sekarang ini adalah munculnya makanan dan minuman yang dikenal dengan *fusion food*. *Fusion food* adalah mencampurkan dan mengkombinasikan berbagai teknik dan racikan bahan dari berbagai negara untuk dicampur dan digabungkan di atas suatu piring dengan sengaja (Sarioglan, M., 2014: 64). *Fusion food* menurut Evangelista, M.T., (2013: 12) dibagi menjadi tiga macam yaitu *sub-regional fusion, regional fusion, dan continental fusion*.

Berdasarkan observasi peneliti, banyak makanan *fusion* yang berkembang di masyarakat dengan rasa dan penyajian yang unik seperti Onigiri Rendang yaitu nasi kepal ala Jepang dengan isian daging rendang khas Indonesia dan menu spesial dari restoran McDonald's pun pernah menawarkan Burger Balado dan Burger Rendang ini menjadi bukti bahwa makanan *fusion* dapat diterima lidah masyarakat dengan rasa yang masuk akal. Namun, tidak sedikit juga yang menolak *fusion food* karena justru menyalahi aturan sehingga tidak dapat diterima lidah dan tidak masuk akal. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan ilmu tentang boga khususnya yang mengulas tentang *fusion food* sebelum membuat *fusion food* yang sebenarnya, dan keterampilan serta kreatifitas yang dapat dipelajari yaitu melalui pendidikan.

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan salah satunya menyelenggarakan pendidikan SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) dengan Program Kuliner. Pembelajaran di SMK dilaksanakan sesuai kurikulum yang telah ditentukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Menurut Mukminan (2015: 4) mutu lulusan pendidikan nasional belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, produktif, dan solutif, serta kepribadian yang juga belum seutuh dan sekokoh yang diinginkan yaitu kurang memiliki kepekaan sosial-budaya, rasa kebangsaannya yang rendah, dan rendah kesadaran globalnya sehingga kurang mampu memberikan kontribusi pada pemenuhan kebutuhan hidup di negeri ini, meskipun bangsa ini memiliki sumber daya alam (SDA) yang melimpah. Hal ini menjadi salah satu alasan pemerintah untuk mengubah kurikulum sesuai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Perubahan kurikulum menuntut guru untuk memiliki kompetensi yang lebih atau dikenal dengan sebutan kompetensi guru abad 21. Menurut Trilling dan Hood dalam Suyatna (2017: 2) kompetensi ini perlu karena pada abad 21 diperlukan sumber daya manusia dengan kualitas tinggi yang memiliki keahlian, yaitu mampu bekerja sama, berpikir tingkat tinggi, kreatif, terampil, memahami berbagai budaya, mampu berkomunikasi, dan mampu belajar sepanjang hayat. Oleh karena itu, keterampilan Abad 21 (*21st Century Skills*) merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh tenaga produktif yang meliputi kreativitas dan inovasi, komunikasi dan kolaborasi, kemampuan meneliti dan terbuka akan informasi, berpikir kritis, pemecahan masalah dan membuat keputusan, kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) serta konsep-konsep dan pengoperasian teknologi.

Selain itu, pengaruh perubahan kurikulum juga terlihat pada perubahan mata pelajaran di sekolah khususnya SMK Program Kuliner yaitu adanya penambahan materi *Fusion Food* pada Mata Pelajaran Hidangan Kesempatan Khusus dan *Fusion Food*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru Mata Pelajaran Hidangan Kesempatan Khusus dan *Fusion Food* disebutkan bahwa belum banyak buku atau media yang membahas tentang *Fusion Food* untuk SMK Program Kuliner sedangkan perkembangan dunia kuliner sangat cepat. Siti Uswatun Khasanah, S.Pd selaku guru mata pelajaran Hidangan Kesempatan Khusus dan *Fusion Food* di SMK Negeri 1 Kalasan menyatakan bahwa sumber literasi untuk *Fusion Food* masih terbatas pada *handout* seminar dan belum adanya buku untuk pegangan siswa. Kemudian peneliti melakukan juga pelacakan pada beberapa toko buku besar yang ada di Yogyakarta seperti Gramedia, *Social Agency*, dan Toga Mas

pun belum ditemukan buku *Fusion Food* hanya ditemukan buku resep memasak hidangan *Fusion Food*. Peneliti juga melakukan pelacakan melalui situs internet, ditemukan beberapa buku namun berbahasa Inggris, diperjualbelikan dengan harga yang tidak murah, dan sistem pembayarannya yang sulit yaitu menggunakan kartu kredit, serta hanya sedikit membahas *Fusion Food* sehingga sulit dijangkau. Selain itu, pada saat pelacakan melalui situs internet, peneliti menemukan jurnal mengenai *Fusion Food* dan sedikit materi *Fusion Food* dalam satu modul.

Menurut Yaumi, M. (2018: 110) kebutuhan tentang pentingnya penggunaan buku teks dalam pembelajaran, baik di negara-negara berkembang maupun negara-negara industri maju masih menunjukkan angka yang sangat tinggi. Hal ini diperkuat oleh Rockinson, A.J., et al (2013: 265) menyebutkan bahwa buku teks cocok untuk kebutuhan belajar afektif, psikomotor, dan kognitif bagi siswa. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan buku saku *Fusion Food* yang isinya disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan silabus mata pelajaran.

Alasan penelitian ini yaitu ingin mengembangkan buku saku *Fusion Food* yang dapat digunakan sumber belajar di sekolah karena isinya telah disesuaikan dengan kurikulum SMK terbaru yaitu Kurikulum 2013. Selain itu juga buku saku lebih ringkas ukurannya sehingga mudah dibawa dan siswa dapat belajar secara mandiri karena siswa dapat mempelajari sendiri sehingga diharapkan pula dapat mengubah pembelajaran yang *teacher center* menjadi *student center* sesuai tuntutan Kurikulum 2013.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Menu klasik memiliki 12 atau lebih *course* sehingga membutuhkan waktu lama pada proses pembuatannya, bahan yang banyak, dan harganya mahal.
2. Mutu lulusan pendidikan nasional belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, produktif, dan solutif, serta kepribadian lulusan belum utuh dan kokoh. Oleh karena itu, pemerintah mengeluarkan kebijakan mengubah kurikulum sesuai tujuan pendidikan yang diharapkan.
3. Perkembangan kuliner *fusion* di Indonesia belum diiringi dengan pengetahuan tentang *Fusion Food* yang baik sehingga memunculkan *fusion food* yang tidak sesuai dengan syarat-syarat *fusion food*.
4. Berkembangnya menu *Fusion Food* di masyarakat belum diiringi dengan referensi belajar yang memadai sehingga keberadaan sumber bacaan yang mengulas *Fusion Food* dibutuhkan untuk meminimalisir *Fusion Food* yang keluar dari pakemkebogaan.
5. Mata pelajaran *Fusion Food* merupakan materi baru di SMK Program Kuliner yang sudah menggunakan Kurikulum 2013, namun sumber belajar materi *Fusion Food* di sekolah masih belum memadai yaitu berupa *handout* dari seminar yang digunakan oleh guru sehingga diperlukan tambahan sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa agar tidak hanya bergantung pada *handout* tersebut.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas tentunya tidak semua masalah akan dilakukan penelitian oleh peneliti, maka pada penelitian ini masalah akan dibatasi pada pengembangan Buku Saku *Fusion Food* dengan konten dibatasi pada latar belakang, pengertian, jenis-jenis, prinsip-prinsip, syarat-syarat, karakteristik, dan dampak *Fusion Food*. Buku Saku *Fusion Food* dapat digunakan untuk siswa SMK Program Kuliner secara umum karena isinya telah disesuaikan dengan silabus pada kurikulum yang berlaku.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan buku saku *Fusion Food* sebagai sumber belajar di SMK?
2. Bagaimana penilaian ahli materi dan ahli media terhadap buku saku *Fusion Food*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap buku saku *Fusion Food*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan Buku Saku *Fusion Food* sebagai sumber belajar di SMK.
2. Mengetahui penilaian ahli materi dan ahli media terhadap Buku Saku *Fusion Food*.
3. Mengetahui respon siswa terhadap Buku Saku *Fusion Food*.

F. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Menambah pengetahuan siswa mengenai *Fusion Food*.
 - b. Mempermudah siswa dalam memahami konsep *Fusion Food*.
 - c. Membantu siswa belajar secara mandiri melalui Buku Saku *Fusion Food*.
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai bahan ajar tambahan untuk siswa.
 - b. Meningkatkan pembelajaran yang lebih baik.
3. Bagi Sekolah
 - a. Menambah sumber belajar bagi siswa di sekolah.
 - b. Memberi variasi media pembelajaran untuk materi *Fusion Food*.
4. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
 - a. Menambah referensi untuk dikembangkan sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.
 - b. Memberikan kontribusi dalam bidang kuliner.
5. Bagi Peneliti
 - a. Memperdalam konten materi *Fusion Food*.
 - b. Mengkaji penyusunan materi *Fusion Food*.
 - c. Menghasilkan karya yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.
 - d. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian bidang kuliner.
 - e. Turut berkontribusi dalam memajukan ilmu pengetahuan khususnya bidang kuliner.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

- a. Dosen pembimbing memahami standar mutu perangkat pembelajaran yang baik.
- b. Ahli media dan ahli materi bidang studi tata boga memiliki pemahaman sama tentang kualitas perangkat pembelajaran tata boga yang baik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

- a. Sumber materi *Fusion Food* masih terbatas sehingga masih diperlukan kajian yang lebih dalam.
- b. Buku Saku *Fusion Food* belum diuji coba dalam skala yang lebih luas.
- c. Buku Saku *Fusion Food* belum diketahui efektivitasnya dalam proses pembelajaran.
- d. Perangkat pembelajaran berbentuk buku saku fisik yang disebarluaskan dalam jumlah yang terbatas.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah buku saku *fusion food* yang mengandung konten latar belakang, pengertian, jenis-jenis, prinsip, karakteristik, serta contoh *fusion food*, glosarium dan latihan soal untuk siswa. Mengacu pada Kurniasih, I. dan Sani, B. (2014: 90) maka buku saku ini dibuat dalam ukuran A6 (10,5 x 14,8), terdiri dari 48 halaman, jenis *font* Arial dan ukuran *font* 10, Pada proses pembuatannya dibantu aplikasi Microsoft Word, Photoshop, dan Canva.