

UPAYA MENGGALI *TACIT KNOWLEDGE* MELALUI *WORK-BASED LEARNING* DI INDUSTRI BOGA BAGI MAHASISWA CALON GURU KEJURUAN

Kokom Komariah, Fitri Rahmawati, Rizqie Auliana
Jurusan PTBB-FT-UNY

ABSTRAK

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menggali *Tacit Knowledge* melalui *Work-based Learning* di Industri Boga. Secara khusus penelitian ini ingin (1) mengidentifikasi pengetahuan *tacit* apa yang dapat diperoleh mahasiswa di industri boga, dan (2) upaya yang dilakukan mahasiswa dalam menggali pengetahuan *tacit*.

Penelitian ini menggunakan metode survey. Data diperoleh melalui angket dan wawancara. Subjek Penelitian adalah mahasiswa yang sedang melaksanakan aktivitas *work-based learning* melalui program praktik industri yang dilaksanakan di 8 tempat pratik industri yang ada di daerah istimewa Yogyakarta dan Jawa Tengah. Jumlah responden sebanyak 31 orang. Data dianalisis melalui teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pengetahuan *tacit* yang diperoleh mahasiswa di industri boga adalah pelaksanaan persiapan pengolahan makanan untuk berbagai bahan, membuat dan mempersiapkan bumbu dasar, melakukan berbagai pengolahan makanan dengan berbagai bahan dasar, mempersiapkan dan mengolah kue dan roti continental dan Indonesia. (2) upaya yang dilakukan dalam proses *work-based learning* dilakukan melalui aktivitas mengamati dan mencoba mempraktikkan apa yang dikerjakan para praktisi di lapangan, hasil analisis menunjukkan adanya kesempatan yang diberikan industri, sebanyak sebanyak 91,60% mahasiswa memfaatkannya dengan mengamati saja, dan hanya 68,86% mereka yang berani mencoba melakukan apa yang dikerjakan oleh praktisi di lapangan.

Kata kunci: *Tacit knowledge, work based-learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu berkerja pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan tertentu. Oleh karena itu tujuan pendidikan kejuruan harus memfokuskan pada pendidikan yang dapat mengembangkan pemahaman peserta didik agar dapat mengambil

keputusan secara rasional, mengembangkan hubungan interpersonal dan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia, dan mengembangkan internalisasi nilai dan sikap yang berorientasi pada pekerjaan.

Memasuki kerjasama ekonomi Negara-negara Asia Tenggara melalui Kawasan Perdagangan Bebas Asean (*Asean Free Trade Area/AFTA*) sejak tahun 2003 dan pasar bebas dunia tahun 2020 akan menimbulkan persaingan ketat baik barang jadi/komoditas maupun jasa. Kesepakatan AFTA ini akan membawa dampak ganda, tidak saja dapat membuka kesempatan kerjasama yang seluas-luasnya antar negara, tetapi juga ia membawa persaingan perdagangan yang makin tajam dan ketat.

Keadaan ini merupakan tantangan utama bagi bangsa Indonesia, karena mau tidak mau harus meningkatkan sumberdaya manusianya, agar dapat bersaing dan mempunyai keunggulan kompetitif di semua sektor industri dan sektor jasa. Peningkatan daya saing ini dimulai dari penyiapan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas, agar SDM yang dimiliki mempunyai keahlian dan keterampilan terutama bagi tenaga kerja dalam jumlah yang memadai, dalam segala tingkatan.

Dalam upaya untuk mengimplementasikan tujuan pendidikan kejuruan, proses pembelajaran yang dilakukan harus menyediakan stimulus berupa pengalaman belajar yang dapat membantu anak didiknya mengembangkan potensi dirinya seoptimal mungkin, dengan prinsip "*learning by doing*", dengan kurikulum dan pembelajaran yang berorientasi pada dunia kerja. Hal ini sejalan dengan paradigma sosial yang melihat bahwa peranan pendidikan adalah mengembangkan potensi individu yang akan diperlukan untuk meningkatkan produktivitas, sehingga akan berdampak pada peningkatan kehidupan masyarakat secara keseluruhan.

Pembelajaran di industri boga harus mendapat perhatian khusus, salah satu caranya dengan cara mengembangkan pendekatan *Work-Based Learning*. Hal ini penting dilakukan karena WBL merupakan kegiatan

yang mencirikan pembelajaran pada pendidikan vokasi. Salah satu bentuk pembelajaran dalam pendidikan kejuruan adalah pembelajaran yang mendekatkan siswa dengan dunia kerja adalah kegiatan praktik industri di industri boga. Industri dapat berperan sebagai laboratorium bagi mahasiswa boga, dimana industri mempunyai peralatan, instruktur yang berpengalaman dan handal, melalui interaksi didalam proses pembelajaran *work-based learning* kompetensi mahasiswa dapat terbentuk.

Proses *work-based learning* sesungguhnya telah menjadi praksis pendidikan di Indonesia, seperti yang tertulis dalam ajaran Ki Hadjar Dewantara yang terkenal dengan Akronim **3 N KHD** yaitu *Niteni*, *Nirokke*, dan *Nambahi*. *Niteni* berarti menandai dengan cara memperhatikan secara seksama dan menggunakan seluruh indera. *Nirokke* yang berarti menirukan apa yang telah dipahami dari proses niteni dengan melibatkan seluruh pibadinya, dan *Nambahi* yang berarti menambah apa yang diperoleh dari dua proses sebelumnya. **3N KHD** merupakan proses belajar dengan cara melihat, merasakan dan melakukan yang merupakan siklus belajar yang tiada akhir. (Siswa Nusantara, Februari 2010) Dalam konsep ini siswa aktif mengkonstruksi sendiri pengalaman belajarnya, sehingga sangat tepat digunakan dalam proses *work-based learning* bagi mahasiswa pendidikan kejuruan.

Mengacu pada keberhasilan Negara maju, perusahaan-perusahaan besar dan universitas kelas dunia yang berkembang karena kemampuan mengelola pengetahuan. Pengetahuan melahirkan sumbu-sumbu peradaban sehingga dapat memajukan peradaban dan kesejahteraan, maka aspek yang harus dikelola dan dikembangkan adalah *intangible asset* yang salah satunya adalah bernama *Tacit*. Pengetahuan *tacit* harus dikembangkan mahasiswa tidak cukup hanya dengan mempelajari bagaimana memasak yang enak atau menghasilkan produk yang bisa diterima oleh masyarakat, tetapi harus bisa menterjemahkan keahlian

tersebut ke dalam pengetahuan eksplisit dan bisa mengkomunikasikannya dan dibagikan ke orang lain.

Raelin (2008:67) menjelaskan secara mendalam tentang pengetahuan *explicit* merupakan tanda yang sudah umum diterima melalui bentuk penyampaian dengan bahasa yang sistematis. Sedangkan pengetahuan *tacit* atau *implicit* merupakan komponen pengetahuan yang tidak bisa diungkapkan dengan mudah, karena sangat mendasar dan hanya bisa dilihat dalam aksi dan konteks yang sangat khusus. Jadi meskipun seseorang mengetahui apa yang mereka kerjakan, mungkin mereka tidak dapat menjelaskan apa yang tersirat yang mereka ketahui. Perbedaan lain dikemukakan oleh Anderson (Raelin 2008:68) mengenai *declarative knowledge* (eksplisit) dan *Prosedural knowledge* (implicit). *Declaratif knowledge* menunjukkan pengertian konseptual mengenai fenomena, sedangkan *procedural knowledge* menunjukkan keterampilan dalam melakukan sesuatu baik secara fisik dan mental.

Beberapa konsep yang relevan dan dapat dijadikan penuntun dalam memasukkan elemen WBL yaitu *learning at work*, yaitu pembelajaran di tempat kerja, *learning through work*, pembelajaran melalui atau sambil bekerja, *learning for work*, dengan melakukan sesuatu yang baru dengan lebih baik, *learning from work* dengan menggunakan pengalaman kerja.

Tacit knowledge adalah pengetahuan pada umumnya yang belum terdokumentasikan karena pada umumnya pengetahuan ini masih ada pada keahlian seseorang. *Tacit knowledge* umumnya masih berhubungan dengan hal-hal praktik. Pengetahuan *tacit* adalah pengetahuan yang tidak tertulis, tidak disampaikan atau tidak diucapkan. Pengetahuan ini bisa didasarkan pengalaman, wawasan dan intuisi seseorang. Pengetahuan *tacit* adalah ilmu pengetahuan yang kita simpan dalam pemikiran kita, bentuknya tidak kasat mata. Jika dibandingkan dengan secara kuantitas pengetahuan *tacit* jumlahnya lebih banyak daripada pengetahuan *explicit*.

Memahami bagaimana bentuk-bentuk pengetahuan yang *explicit* dan *tacit*. Raelin (2008:67) menjelaskan secara mendalam tentang pengetahuan *explicit* dan pengetahuan *implisit (tacit)*. *Explicit knowledge is the familiar codified form that is transmittable in formal, systematic language. Tacit knowledge is the component of knowledge that is not typically reportable since it is deeply rooted in action and involvement in a specific context.* Penjelasan tersebut mengandung makna bahwa pengetahuan *explicit* merupakan tanda yang sudah umum diterima melalui bentuk penyampaian dengan bahasa yang sistematis. Pengetahuan *implicit* merupakan komponen pengetahuan yang tidak bisa diungkapkan dengan mudah, karena sangat mendasar dan hanya bisa dilihat dalam aksi dan konteks yang sangat khusus. Jadi meskipun seseorang mengetahui apa yang mereka kerjakan, mungkin mereka tidak dapat menjelaskan apa yang tersirat yang mereka ketahui. Perbedaan lain dikemukakan oleh Anderson (Raelin 2008:68) mengenai *declarative knowledge (explicit)* dan *prosedural knowledge (implicit)*. *Declaratif knowledge* menunjukkan pengertian konseptual mengenai fenomena, sedangkan *procedural knowledge* menunjukkan keterampilan dalam melakukan sesuatu baik secara fisik dan mental.

Pengetahuan dan ketrampilan di bidang pengolahan makanan umumnya masih *berupa tacit knowledge*. Sementara itu mahasiswa sebagai calon pendidik membutuhkan pengetahuan eksplisit (*explicit knowledge*) pengetahuan formal, pengetahuan yang dapat ditransfer atau dibagikan ke orang lain. Metode *Work Based Learning (WBL)* diharapkan dapat menghasilkan beberapa konsep pengetahuan *explicit* pada mata materi-materi dibidang pengolahan makanan melalui langkah-langkah pembelajaran yang ditentukan.

Berdasarkan hal itu yang digali melalui penelitian ini adalah: pengetahuan *tacit* apa yang dapat diperoleh mahasiswa di industri boga,

dan upaya yang dilakukan mahasiswa dalam menggali pengetahuan *tacit*. Berdasarkan tujuan tersebut diharapkan diperoleh informasi pengetahuan *tacit* apa yang dapat dicari oleh mahasiswa di industri boga dan bagaimana cara memperolehnya sehingga pada saatnya dapat digunakan sebagai pengetahuan deklaratif pada saat mereka mengajar di sekolah kejuruan.

Metode Penelitian

Tempat dan waktu Penelitian ini dilaksanakan di 6 industri boga yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta dan 2 industri di Jawa Tengah. Tempat praktik industri mahasiswa dapat dipaparkan pada tabel 1:

Tabel 1. Tempat Praktik Industri Mahasiswa

No	Tempat Praktek Industri (PI)
1.	Jambu Luwuk Malioboro Boutique Hotel
2.	Grand Tjokro Hotel Yogyakarta
3.	Hotel Sahid Raya Yogyakarta
4.	Lombok Lodge Hotel
5.	Grand Artos Aerowisata Magelang
6.	Akademi Angkatan Udara Yogyakarta
7.	Sekar Kedhaton Restoran Yogyakarta
8.	Hotel Puri Asri Magelang

Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Juli 2013 sampai dengan September 2013. Metode yang digunakan adalah survey. Subjek penelitian adalah mahasiswa yang sedang melaksanakan aktivitas *work-based learning* melalui program praktik industri berjumlah 16 orang. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN:

Sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin didapatkan yaitu pengetahuan *tacit* apa yang dapat diperoleh mahasiswa di industri boga, dan upaya yang dilakukan mahasiswa dalam menggali pengetahuan *tacit*, maka diperoleh gambaran sebagai berikut:

1. Pengetahuan *Tacit* yang Dapat Diperoleh Mahasiswa Di Industri Boga,

Tabel 2. Persiapan Pengolahan Bahan yang dipelajari di Industri

No	Persiapan Pengolahan Bahan	Jenis Masakan
1.	Persiapan	Persiapan/pemotongan daging untuk berbagai olahan; Persiapan/pemotongan ayam untuk berbagai olahan; Persiapan /pemotongan ikan untuk berbagai olahan; Persiapan/pemotongan <i>seafood</i> untuk berbagai olahan; Persiapan/pemotongan sayuran untuk berbagai olahan.
2.	Penyiapan bumbu dan saus	membuat bumbu putih, membuat bumbu merah, membuat bumbu kuning, membuat saus putih (<i>veloute, bechamel</i>), membuat saus coklat (<i>demiglace</i>), membuat saus mayonnaise, membuat saus <i>hollandaise</i> , membuat kaldu putih, membuat kaldu coklat, membuat sambal.

Sumber: data primer 2013

Persiapan pengolahan dalam hal ini teridentifikasi 2 kelompok besar, yaitu persiapan pada bahan yang meliputi berbagai potongan pada bahan, dan penyiapan bumbu dan saus. Pemotongan hidangan adalah salah satu aktivitas *mise en place*. Para praktisi di lapangan mempunyai cara tersendiri bagaimana memperlakukan bahan-bahan makanan berdasarkan pengalaman yang dilakukannya setiap hari. Sebagai contoh penanganan untuk daging, ayam, ikan sangat berbeda, apalagi dikaitkan dengan tuntutan resep. Melalui pengalaman yang berulang-ulang sangat memungkinkan ditemukan berbagai cara dan prosedur kerja yang terbaik dan efisien.

Berikutnya diperoleh pula gambaran pengetahuan *tacit* apa yang diperoleh di industri yang selanjutnya dapat dipaparkan pada tabel

3.

Tabel 3. Pengolahan Bahan Yang Berasal dari Ayam, Daging, Ikan, *Seafood*, Tahu, Tempe dan Telur

No	Bahan Dasar	Jenis Masakan
1.	Olahan dari ayam	Ayam miroso, ayam plecing, ayam kremes ayam goreng tjokro, ayam petis, ayam goreng crispy, ayam taliwang, chicken nugget, ayam panike, fried chicken, ayam miroso, ayam, pandan, ayam bacem, chicken golden blue, chicken mushroom, ayam bumbu terik, chicken mushroom, ayam bumbu terik ayam crispy, ayam bacem, sate nusantara.
2.	Olahan dari daging	Iga rawon, iga brongkos, tenderloin steak, sirloin steak sate wonosari, beef steak, lamb stew, beef stroganof, beef stew, bistik jawa, beef burger steak western, steak rib eye, tumis daging bistikdaging, bola-bola daging, sup buntut sup iga, rendang iga, sup buntut.
3.	Olahan dari Ikan	Kakap bakar sambal mentah, big burger salmon burger salmon, ikan goreng tepung, salmon with risoto, mangut ikan, lele goreng, nila goreng fish and chip, tuna baquet, tuna steak, kakap bakar matah, ikan
4.	Olahan Cumi dan kerang	Sate <i>seafood</i> , calamary, kerang balado, udang goreng tepung, cumi goreng crispy, sate <i>seafood</i> , cumi asam pedas, cumi goreng tepung.
5.	Olahan tahu	Sapo tahu, tahu bakso, bergedel tahu, tahu campur, tahu penyet perkedel tahu, tahu goreng, bola-bola tahu, pepes tahu, tahu isi, tahu bacem, tahu bumbu terik.
6.	Olahan dari tempe	Tempe penyet, perkedel tempe, sate tempe, tempe bacem, terik tempe, kering tempe.
7.	Olahan dari telur	Fuyunghai, egg station, over easy, ssu, ommelet, telur rebus, telur balado, ommelet, poach egg, scramble egg, telur dadar isi sayuran telur balado, telur semur.
8.	Pengolahan hidangan sayur/soto	Sayuran ditumis, tanpa ditumis, bersantan dan soto

Sumber: data primer 2013

Tabel 4. Aktivitas pembuatan roti, sus, kue kering, cake, pudding dan aneka kue basah.

No	Bahan Dasar	Jenis Masakan
1.	Bread	Sweet roll, dinner roll, toast bread, donat, french bread, roti manis, roti tawar, buns burger, welcome bread, soft roll, sweet roll, dinner roll, buns burger, berliner, jungle bread, danish, muffin, croissant, white toast, brown bread, lunch bread, dinner roll, white toast, brown bread, croissant, pastry
2.	Choux Paste	Sangga buwana, éclair, sus sayuran, burger sus, sus ragout, sus vla, sus cokelat, sus éclair, sus kering
3.	Cokies	Chocochip, Semprit, Lidah kucing, Sugar Cookies, Goodtime, Nastar, Fruit Cookies, Almond cookies, Nastar, Sugar Cookies, Almond cookies, Lidah kucing, Cookies, Kue kacang, Kastengels
4.	Cake	baked alaska, cake keju, cake mocca, cake mandarin, brownies, ombre cake, rainbow cake, dry cake, rainbow cake, ombre cake, cake gululng, fruit cake, honeymoon cake, birthday cake, american cake, honeymoon cake, cake tempe, zebra.
5.	Pudding	Pudding strawberry with vanilla ice cream, pudding vanilla and chocolate vla, puding cokelat, marmer pudding, puding susu bread butter pudding, puding susu, aneka pudding rasa (strawberry, melon, jeruk), puding buah, puding ice cream, puding cokelat, puding kaca, rainbow pudding.
6.	Kue Basah	Piss kopyor, wingko, talam, bolu kukus, onde-onde, kue ku, kue lumpur, serabi, tahu bakso, cantik manis, kue mangkuk, lapis beras, onde-onde, yogurt timbale, fallen coklat, es krim, banana farfait

Sumber: data primer 2013

Berdasarkan hasil survey dan wawancara yang dilakukan terhadap mahasiswa, dapat diidentifikasi berbagai produk kue dan roti yang

dipelajari oleh mahasiswa di industri. Produk-produk tersebut berupa roti dan kue continental dan kue-kue Indonesia.

2. Aktivitas work-based learning yang dilakukan untuk memperoleh *Tacit Knowledge*

Data berikut ini diambil berdasarkan wawancara yang mendalam terhadap mahasiswa yang melaksanakan aktivitas sesuai dengan konten persiapan pengolahan, membuat bumbu, mengolah lauk pauk dan sayuran, sehingga jumlah frekuensinya setiap aktivitas tidak sama. Berdasarkan data tersebut diperoleh bahwa aktivitas *work based learning* dilakukan berdasarkan proses mengamati dan mencoba melakukan sesuai dengan kontennya yang dapat digambarkan pada tabel 4.

Tabel 5. Aktivitas WBL yang dilakukan untuk memperoleh *Tacit Knowledge*

No	Aktivitas	F	Mengamati		Mencoba	
			F	%	F	%
1.	Persiapan/pemotongan daging, ayam, ikan untuk berbagai olahan	14	13	92,85	10	71,42
2	Membuat Bumbu	10	9	90,00	8	80,00
3.	Olahan Lauk	14	13	92,85	11	78,57
4.	Olahan sayur/soto	11	10	90,90	5	45,45
	Rerata			91,60		68,86

Pengamatan terhadap kesempatan yang diberikan industri, sebanyak sebanyak 91,60% mahasiswa memafaatkannya dengan mengamati saja, dan hanya 68,86% mereka yang berani mencoba. Data tersebut perlu ditelaah lebih lanjut, apakah karena mahasiswa tidak berani mencoba karena tidak diberi kesempatan atau karena faktor lain, misalnya kurang keberanian, kurang inisiatif atau lainnya. Berdasarkan hal ini perlu ada upaya lain sehingga proses Praktik industri betul-betul dapat dimanfaatkan sebagai aktivitas *work-bases learning* yang dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa.

SIMPULAN

1. Pengetahuan *tacit* yang dapat diperoleh mahasiswa di industri boga melalui aktivitas *work-based learning* adalah: Persiapan dan pemotongan bahan dari daging, ayam, ikan, *seafood* dan sayuran untuk berbagai olahan sesuai dengan standar industri, penyiapan bumbu dan saus, pengolahan bahan yang berasal dari ayam, daging, ikan, *seafood*, tahu, tempe dan telur, pembuatan roti, sus, kue kering, cake, pudding dan aneka kue basah.
2. Aktivitas WBL yang dilakukan untuk memperoleh *tacit knowledge* berdasarkan wawancara yang mendalam, menunjukkan dari kesempatan yang diberikan industri, sebanyak sebanyak 91,60% mahasiswa memafaatkannya dengan mengamati saja, dan hanya 68,86% mereka yang berani mencoba sehingga proses praktik industri betul-betul dapat dimanfaatkan sebagai aktivitas *work-bases learning* yang dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal yaitu:

1. Supaya mahasiswa mendapat pengetahuan *tacit* yang betul, perlu dipilih industri yang memenuhi standar kualitas, sehingga mahasiswa dapat belajar secara tepat dan kompetensinya meningkat.
2. Perlu ada upaya untuk meningkatkan aktivitas *work-based learning* di industri agar pengetahuan *tacit* dapat diperoleh oleh mahasiswa secara optimal. Salah satu solusi yang harus dikembangkan adalah adanya panduan belajar di industri, dan panduan untuk mengembangkan pengetahuan *tacit* menjadi pengetahuan eksplisit.

REFERENSI

- Baedhowi.(2009). *Tantangan Pendidikan Masa Depan dan Kiat Menjadi Guru Profesional*. Jakarta. Depdiknas
- Borg dan Gall. (1998). *Educational research*. New York: Longman.
- Doolittle Peter, Camp Wiliam (2008) *Constructivism: The Career And Technical Education Perspective*, Virginia: Virginia Polytechnic Institute & State University.
- Medhat, Saad.(2008) Final report. The Progress of WBL Strategies in Higher Education Engineering Programmes. [http://www.projects.Education.uts.edu.au/RWLA/RWLA Papers/8206.doc](http://www.projects.Education.uts.edu.au/RWLA/RWLA%20Papers/8206.doc).
- Muhamad Akhyar. 2008. Model Penilaian Kompetensi Kejuruan Siswa SMK Teknologi Industri. *Desertasi*. Yogyakarta: UNY
- Raelin Joseph A. (2008). *Work based learning*. San Fransisco: Jossey Bass
- Sagala. (2007). *Manajemen Strategik dalam peningkatan Mutu pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugeng Subagya.(2010). Hakikat Belar Niteni, Niroke dan Nambahi. *Majalah Siswa Nusantara* Februari 2010. Yogyakarta: Pendidikan Ketamansiswaan.
- Wardiman Djojonegoro. (1998). *Pengembangan Sumberdaya Manusia, melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Jakarta: PT. Jayakarta Agung Offset.