

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pembelajaran pada Pelatihan

Pembelajaran adalah istilah untuk pendekatan atau teknik metodis yang digunakan dalam proses pendidikan atau pelatihan untuk membantu siswa atau peserta pelatihan memahami, mengingat, dan menerapkan informasi. Menurut Trianto (dalam Octavia, 2020) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai acuan pertimbangan di dalam perencanaan kegiatan belajar mengajar di kelas atau dalam sesi tutorial. Menurut Rusman dalam (Rosmita, 2020:15) Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas maka dapat dikatakan bahwa model merupakan memberikan struktur yang jelas dan pedoman bagi proses belajar-mengajar, membantu mengorganisir informasi, dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu pembelajaran dapat bervariasi tergantung pada pendekatan dan filosofi pendidikan tertentu. Beberapa model pembelajaran umum melibatkan interaksi aktif peserta didik dengan materi pembelajaran, penggunaan strategi pengajaran yang relevan, dan penerapan konsep dalam situasi praktis.

Begitu juga dengan pelatihan, Menurut Mathis (2002, hlm. 05) pelatihan adalah proses di mana individu memperoleh keterampilan khusus untuk membantu pencapaian tujuan perusahaan. Akibatnya, pelatihan dapat dilihat baik secara sempit maupun luas, dan proses ini terkait dengan tujuan perusahaan yang berbeda. Sedangkan menurut Bedjo Siswanto (2000, hlm. 141) menegaskan bahwa pelatihan adalah manajemen pendidikan dan pelatihan mencakup semua fungsinya, termasuk perencanaan, pengaturan, pengendalian, dan evaluasi kegiatan umum, pelatihan keahlian, dan pendidikan khusus. Pelatihan untuk staf pengaturnya juga mencakup kegiatan perumusan, persyaratan untuk

penyampaian layanan yang memuaskan, bimbingan, perizinan, dan gangguan. Melalui uraian diatas dapat diketahui bahwa pelatihan secara hakikat adalah suatu proses sistematis yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan seseorang atau kelompok dalam suatu bidang tertentu. Tujuan pelatihan dapat bervariasi, termasuk pengembangan keterampilan pekerjaan, peningkatan kinerja, adaptasi terhadap perubahan teknologi, atau peningkatan produktivitas individu atau organisasi.

a. Pengertian Pelatihan

Menurut Sakula (dalam Mangkunegara, 2019) menegaskan bahwa pelatihan adalah proses pendidikan singkat yang menggunakan prosedur terstruktur dan metodis untuk mengajarkan pengetahuan dan kemampuan teknis kepada anggota staf non-manajerial dengan tujuan tertentu. Menurut Sedarmayanti (2017: hlm. 164), mengutip Keputusan Menteri Pertanian No. 01/Kep/M. Pan/2001, pelatihan adalah proses pembelajaran yang mengutamakan praktik daripada teori dan dilakukan oleh individu atau kelompok dengan menggunakan pendekatan pelatihan orang dewasa dengan tujuan meningkatkan satu atau lebih jenis keterampilan tertentu. Menurut sudut pandang yang disebutkan di atas, pelatihan adalah proses di mana seseorang mengembangkan keterampilan tertentu.

"Pendidikan dan pelatihan adalah proses pelaksanaan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan keterampilan," sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 ayat (1) Peraturan Pemerintah No. 101 Tahun 2000 yang mengatur tentang pendidikan dan pelatihan. Sebaliknya, menurut Hasibuan (2005, hlm. 120) berpendapat bahwa pendidikan dan pelatihan adalah sarana untuk meningkatkan kemampuan teoritis, konseptual, dan moral buruh, dan bahwa pekerja yang menerima bentuk-bentuk instruksi ini biasanya tampil lebih terampil daripada mereka yang tidak. Beberapa sudut pandang yang disebutkan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa pendidikan dan pelatihan adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan informasi, keterampilan, dan pengembangan perilaku dan sikap individu.

b. Tujuan dan Manfaat Pelatihan

Meskipun tujuan pelatihan dapat berubah berdasarkan situasi, secara umum, itu adalah untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan kompetensi individu atau kelompok di sektor tertentu. Berikut ini adalah tujuan pembinaan tenaga pendidikan dan pelatihan, menurut Fathoni (2016, hlm. 98): 1) Meningkatkan kepribadian dan semangat pengabdian kepada organisasi dan masyarakat.

- 1) Meningkatkan kaliber, bakat, dan kemampuan dalam menjalankan tanggung jawab dan menjalankan kepemimpinan.
- 2) Mengembangkan dan meningkatkan prosedur kerja dan sensitivitas penyelesaian tugas.
- 3) Mengembangkan dan meningkatkan pekerjaan perencanaan.
- 4) Meningkatkan keterampilan dan keahlian kerja

Lebih lanjut, menurut Alex S. (2016, hlm. 86) mengungkapkan bahwa tujuan pelatihan adalah untuk meningkatkan dan mengembangkan sikap, perilaku, dan pengetahuan sesuai dengan keinginan individu, komunitas, dan lembaga terkait. Akibatnya, pelatihan dimaksudkan untuk digunakan dalam konteks yang lebih luas dan tidak hanya untuk pengembangan keterampilan dan arahan. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memungkinkan anggota masyarakat melakukan pekerjaan mereka secara efektif. Individu yang telah mengambil bagian dalam pelatihan secara efektif biasanya menghasilkan lebih banyak dan lebih baik daripada mereka yang tidak.

Pelatihan memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan teknis dan pengetahuan yang diperlukan dalam pekerjaan atau kehidupan sehari-hari. Pelatihan mempunyai beberapa manfaat yang sangat penting, manfaat pelatihan menurut Simamora (2012, hlm. 29) yaitu:

- 1) Meningkatkan jumlah dan kualitas output.
- 2) Mempersingkat jumlah waktu yang dibutuhkan peserta untuk belajar untuk memenuhi tujuan kinerja.
- 3) Menumbuhkan kerja tim, loyalitas, dan pola pikir yang lebih menguntungkan.

- 4) Mematuhi peraturan perencanaan sumber daya manusia.
- 5) Turunkan kuantitas dan biaya kecelakaan di tempat kerja.
- 6) Mendukung pertumbuhan individu dan pengembangan pribadi

Menurut Robinson dalam Marzuki (2010: hlm. 28), selain definisi dan tujuan yang disebutkan di atas, pelatihan memiliki beberapa keuntungan. Salah satunya adalah dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan dan penampilan individu atau kelompok dengan harapan dapat meningkatkan kinerja organisasi. Ada beberapa metode untuk mempraktikkan peningkatan ini. Pengetahuan tentang pekerjaan dan tugas, struktur dan tujuan organisasi, tujuan tanggung jawab setiap karyawan, tujuan sistem dan prosedur, dll., Semuanya dapat dicapai melalui pelatihan yang efektif. Selain itu, keterampilan khusus diajarkan kepada karyawan sehingga mereka dapat melakukan pekerjaan sesuai dengan standar yang diinginkan. Pelatihan juga dapat meningkatkan sikap-sikap mengenai pekerjaan, pimpinan, atau karyawan. Seringkali, hal itu juga mengakibatkan sikap-sikap yang tidak produktif, yang disebabkan oleh informasi yang menghambat

c. Prinsip dan Landasan Pelatihan

Prinsip-prinsip pelatihan merujuk pada pedoman atau aturan dasar yang membimbing perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi program pelatihan. Berikut adalah beberapa prinsip pelatihan yang umumnya diakui. Menurut Kamil (2012, hlm. 11) menyatakan bahwa pelatihan merupakan bagian dari proses pembelajaran, prinsip-prinsip pelatihan dikembangkan dari prinsip-prinsip pembelajaran, beberapa prinsip pembelajaran meliputi sebagai berikut:

- 1) Prinsip perbedaan individu, perbedaan antar individu yang berkaitan dengan jiwa sosial, pendidikan, dan kepribadian harus mendapat perhatian lebih sehingga ruang lingkup pelatihan lebih harmonis dalam pengelompokan organisasi sumber daya manusia.
- 2) Prinsip motivasi, motivasi adalah penyangga yang dirasa sangat efektif dalam meningkatkan suatu aktivitas yang dilakukan oleh manusia, dengan motivasi jiwa yang merasa malas.
- 3) Prinsip seleksi dan pelatihan pelatih, efektivitas suatu pelatihan tergantung pada tutor atau pelatih dimana pelatih atau tutor memiliki dampak atau

pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan pelatihan itu sendiri, sehingga dalam pemilihan pelatih harus ditentukan sebaik mungkin.

- 4) Prinsip belajar, belajar adalah prinsip yang mengharuskan seseorang untuk belajar dari apa pun dan siapa saja, mulai dari hal-hal terkecil hingga hal-hal terbesar.

Sementara itu, landasan pelatihan mencakup dasar-dasar konseptual dan teoritis yang menjadi landasan bagi pengembangan dan implementasi program pelatihan. Ini mencakup berbagai prinsip, pendekatan, dan teori yang mendukung perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pelatihan. Menurut Kamil (2012, hlm. 13) berikut adalah landasan-landasan yang mengukuhkan eksistensi pelatihan, diantaranya:

- 1) Berdasarkan prinsip-prinsip filosofis, pelatihan berfungsi sebagai platform bagi orang-orang yang ingin meningkatkan kapasitas mereka untuk mempromosikan masyarakat yang lebih mandiri, tangguh, dan selaras dengan nilai.
- 2) Pelatihan yang memiliki inti humanistik menekankan pentingnya kebebasan berbicara dalam mendorong pertumbuhan individu.
- 3) Dasar psikologis: psikolog percaya bahwa karakteristik manusia dapat diubah menjadi kumpulan perilaku. Psikologi pelatihan, psikologi siberetik, desain sistem, dan psikologi behavioris adalah empat sikap psikologis yang digunakan dalam pelatihan. Pelatihan terutama berkaitan dengan produk akhir dan kegiatan praktis, menurut psikologi.
- 4) Landasan sosiodemografis, kekhawatiran tentang peningkatan kesejahteraan sosial dan ekonomi dalam kaitannya dengan pasokan dan peningkatan sumber daya manusia. Akibatnya, diperlukan pelatihan menyeluruh untuk membangun staf yang dapat dipercaya dalam kaitannya dengan persyaratan pekerjaan dan pengembangan.
- 5) Landasan budaya, pelatihan yang bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia untuk menjadi individu yang lebih produktif dan berguna untuk masa depan.

2.1.2 Metode-Metode Pelatihan

Metode pelatihan merujuk pada pendekatan atau teknik tertentu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelatihan dan memfasilitasi proses pembelajaran. Pemilihan metode pelatihan yang sesuai dapat mempengaruhi efektivitas pelatihan dan pencapaian tujuan pembelajaran. Berikut adalah beberapa metode pelatihan umum. Metode-metode yang dikembangkan tersebut menurut Kamil (2012, hlm. 157) meliputi:

- a. Pendekatan pengajaran massal, yang digunakan pada saat itu. Pendekatan ini digunakan untuk berkomunikasi di masa lalu. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk berkomunikasi pada tingkat kesadaran dan minat.
- b. Pendekatan pengajaran kelompok, seperti yang ditunjukkan dalam kelompok. Pendekatan ini digunakan untuk mempromosikan kesadaran, minat, penilaian, dan eksperimen.
- c. Pendekatan pengajaran individu, yang merupakan teknik yang digunakan dengan individu, dipilih untuk meningkatkan kesadaran, perhatian, pertimbangan, dan keinginan peserta pelatihan untuk mengadopsi, bertindak, dan puas.

Karena tujuan ini terkait dengan tujuan pelatihan, teknik pelatihan ini dipilih berdasarkan tujuan masyarakat (peserta pelatihan) dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.3 Manajemen Pelatihan

Manajemen pelatihan adalah suatu proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian kegiatan-kegiatan yang terkait dengan pelaksanaan program pelatihan di suatu organisasi atau lembaga. Tujuan utama manajemen pelatihan adalah untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan kompetensi karyawan atau peserta pelatihan sehingga mereka dapat mencapai kinerja yang lebih baik dalam pekerjaan mereka. Menurut Kamil (2012, hlm. 16) Dengan segala jenis dan variasi karakteristik, pada akhirnya pelatihan perlu dikelola atau dikelola. Manajemen pelatihan yang tepat dan profesional dapat memberikan makna fungsional pelatihan kepada individu, organisasi, dan komunitas. Sementara itu,

secara operasional, tugas pokok penyelenggara pelatihan menurut Gustiana (2022) meliputi sebagai berikut.

- a. Menghadiri persyaratan pelatihan umumnya
- b. Membuat kebijakan dan prosedur pelatihan
- c. Mengelola anggaran pelatihan
- d. Membuat dan melaksanakan administrasi pelatihan
- e. Menyelidiki pendekatan pelatihan yang sesuai untuk menggunakan
- f. Menyiapkan fasilitas, peralatan, dan materi pelatihan
- g. Memeriksa dan meningkatkan sistem pelatihan.

Sementara itu, menurut Kamil (2012, hlm. 17) mengusulkan sepuluh tindakan pengelolaan sebagai berikut, mengutip Sudjana (2005). 1) mempekerjakan peserta pelatihan, 2) menentukan dan merumuskan tujuan pelatihan, 3) mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, sumber belajar, dan potensi hambatan, 4) membuat alat evaluasi awal dan akhir, 5) membuat kegiatan pelatihan, 6) pelatihan untuk pelatih, 7) menerapkan evaluasi untuk peserta, 8) melaksanakan pelatihan, 9) evaluasi, dan 10) mengevaluasi program pelatihan.

2.1.4 Pembelajaran Berbasis Industri (*Teaching factory*)

Tiga kategori model sekolah dasar dibedakan menurut Greiner & Weimann (dalam Kuswantoro, 2014:5): sekolah produksi sederhana, sekolah produksi yang berkembang pesat, dan sekolah produksi yang muncul sebagai pabrik yang berfungsi sebagai ruang pendidikan. Sekolah yang berbentuk pabrik dianggap sebagai lingkungan belajar yang sepenuhnya mengintegrasikan kerja dan belajar dalam kerangka ketiga jenis ini. Metode ini tidak lagi membedakan antara di mana teori disampaikan dan di mana bahan produksi (praktik) diimplementasikan. Dalam hal melibatkan siswa dalam pembelajaran yang lebih relevan dan langsung, sekolah produksi sederhana, sekolah produksi yang berkembang, dan sekolah produksi yang berkembang dalam bentuk pabrik semuanya memiliki fitur unik. Namun, fokus utama pada model sekolah produksi yang berkembang dalam bentuk pabrik adalah integrasi total antara kegiatan belajar dan pengalaman kerja. Di tempat ini, siswa tidak hanya diberikan pemahaman teoritis, tetapi juga terlibat langsung dalam situasi praktik yang mencerminkan dunia kerja nyata.

Dalam model ini, pabrik dianggap sebagai lingkungan pembelajaran yang menyatukan teori dan praktik. Siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan dari buku-buku pelajaran, tetapi juga terlibat dalam kegiatan produksi yang relevan. Konsep ini menciptakan kesempatan bagi siswa untuk merasakan dan memahami secara mendalam proses kerja di dunia industri, memperkaya pengalaman belajar mereka dengan konteks nyata. Dengan demikian, model sekolah produksi yang berkembang dalam bentuk pabrik menawarkan pendekatan pembelajaran yang holistik, menciptakan keterkaitan yang erat antara pendidikan dan persiapan karir praktis.

Meningkatkan kualitas dan daya saing sumber daya manusia (SDM) Indonesia merupakan tujuan dari Inpres yang tercantum dalam Keputusan Presiden Nomor 68 Tahun 2022 tentang revitalisasi pendidikan dan pelatihan vokasi. Seluruh Menteri Kabinet Kerja, Kepala Badan Nasional Sertifikasi Profesi, dan Gubernur di Indonesia diperintahkan oleh arahan ini untuk menentukan persyaratan tenaga kerja lulusan pendidikan dan pelatihan vokasi sejalan dengan tanggung jawab, peran, dan kekuasaan masing-masing. Menggunakan aturan untuk peta jalan pengembangan pabrik pengajaran, instruksi ini juga memandu pembuatan peta kebutuhan tenaga kerja. Dalam rangka meningkatkan kualitas dan daya saing sumber daya manusia Indonesia, hal ini berupaya meremajakan Lembaga Kursus dan Diklat (LKP).

Berdasarkan petunjuk tersebut, Direktorat Kursus dan Pelatihan, Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi RI merencanakan pelaksanaan *Teaching factory* (Tefa) di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) dengan menerbitkan Panduan Pelaksanaan *Teaching factory* (Tefa) bagi LKP. Menurut Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi (2022), *Teaching factory* di LKP merupakan pengembangan unit produksi barang dan/atau jasa yang dimiliki oleh LKP. Ini adalah konsep pembelajaran yang terfokus pada produksi dan bisnis yang berlandaskan dunia kerja dan industri, bertujuan untuk menanggapi tantangan perkembangan dunia industri saat ini dan di masa depan. Melalui implementasi Tefa, peserta dapat memperoleh keterampilan dan keahlian yang relevan dengan prosedur dan standar kerja industri sebenarnya. Selain itu,

produk-produk yang dihasilkan oleh peserta dalam proses pembelajaran dapat dipasarkan kepada masyarakat, yang pada gilirannya dapat digunakan untuk membiayai operasional lembaga.

Menurut Sudiyono (2020) secara konseptual, pembelajaran *teaching factory* adalah model pembelajaran di SMK berbasis produksi/jasa yang mengacu pada standar dan prosedur yang berlaku di industri dan dilaksanakan dalam suasana seperti di industri. Pelaksanaan *teaching factory* menuntut keterlibatan mutlak pihak industri sebagai pihak yang relevan menilai kualitas hasil pendidikan di SMK. Konsepsi dasar *teaching factory* bertujuan untuk melakukan transfer lingkungan produksi di industri ke dalam ruang praktik di kelas. Kehidupan produksi yang sesungguhnya sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran berbasis aktivitas nyata dari praktik industri setiap harinya.

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Industri

Pembelajaran berbasis industri adalah pendekatan pendidikan yang dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih mirip dengan suasana kerja di dunia industri. Pendekatan ini menekankan integrasi antara teori dan praktik, dengan tujuan memberikan siswa pengalaman belajar yang langsung terkait dengan kebutuhan dunia industri. Menurut Mulyasa (2020) menjelaskan bahwa *teaching factory* merupakan metode yang menggabungkan pembelajaran berbasis kompetensi dengan praktik industri, sehingga siswa dapat langsung terlibat dalam kegiatan produksi atau layanan yang relevan dengan dunia kerja. Hal ini membantu siswa mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan oleh industri. Kualitas barang atau layanan yang diproduksi membuatnya sesuai untuk dijual dan dapat diterima oleh masyarakat umum atau pelanggan.

Menurut Sudiyono (2020), *teaching factory* dapat dijelaskan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam melakukan kegiatan produksi, baik itu berupa barang atau jasa. Dalam konteks ini, peserta didik tidak hanya belajar teori, namun mereka juga terlibat langsung dalam proses produksi yang menyerupai kondisi di dunia industri. Hasil dari kegiatan produksi ini, baik berupa barang maupun jasa, diupayakan memiliki kualitas yang tinggi sehingga layak untuk dijual dan dapat diterima oleh masyarakat atau

konsumen. Dengan demikian, konsep *teaching factory* tidak hanya menciptakan pengalaman belajar praktis bagi peserta didik, tetapi juga bertujuan untuk menghasilkan produk atau layanan yang relevan dan berkualitas.

Menurut Purwaningsri (2020) menyebutkan bahwa *teaching factory* (TEFA) merupakan sebuah konsep pembelajaran yang berorientasi pada produksi dan bisnis untuk menjawab tantangan perkembangan industri saat ini dan nanti. *Teaching factory* (TEFA) adalah model pembelajaran yang membawa suasana industri ke sekolah sehingga sekolah bisa menghasilkan produk berkualitas industri. Dengan proses pembelajaran *Teaching factory* (TEFA), peserta didik dapat belajar dan menguasai keahlian dan keterampilan sesuai dengan kompetensinya masing-masing yang dilaksanakan berdasarkan prosedur dan standard kerja industri sesungguhnya. Produk-produk yang dibuat oleh peserta didik sebagai proses belajar pun dapat dipasarkan ke masyarakat sehingga hasilnya dapat digunakan untuk memenuhi biaya operasional sekolah untuk praktik pembelajaran.

Pentingnya dalam pembelajaran ini adalah masalah yang dihadapi menjadi sumber atau bahan pembelajaran. Proses pemecahan masalah dianggap sebagai kesempatan bagi peserta didik untuk belajar, dengan jalan pemecahan masalah tersebut menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Dengan demikian, kompetensi yang diinginkan dapat diserap secara langsung oleh peserta didik melalui partisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan praktik di tempat kerja. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan dunia kerja.

Menurut beberapa definisi yang diberikan di atas, pengajaran pembelajaran pabrik pada dasarnya adalah pembelajaran berbasis industri (produk dan layanan) yang dilakukan oleh industri dan sekolah yang bekerja sama untuk menciptakan lulusan terampil yang memenuhi permintaan pasar. Pembelajaran berbasis industri memastikan bahwa semua output, baik itu barang maupun jasa, akan bermanfaat dan memiliki daya jual atau nilai ekonomi sehingga masyarakat dapat menerimanya.

b. Tujuan Pembelajaran Berbasis Industri

Tujuan pembelajaran merujuk pada hasil yang diharapkan dari suatu proses pembelajaran. Ini adalah gambaran dari apa yang diinginkan oleh pendidik untuk dicapai oleh siswa setelah mereka mengikuti suatu kegiatan belajar. Menurut Direktorat Pengembangan Kejuruan (2022, hlm. 91) menyatakan bahwa banyak lembaga pendidikan berusaha menyelaraskan metode pengajaran mereka dengan standar industri. Sehingga *teaching factory* menjadi salah satu pendekatan baru pendidikan vokasi dengan tujuan: (1) Memodernisasi proses pengajaran dengan mendekatkan praktik industri; (2) Memanfaatkan pengetahuan industri dengan pengetahuan baru; (3) Mendukung transisi dari pekerjaan manual ke otomatis dan mengurangi kesenjangan antara sumber daya industri (pekerja dan modal) dan pengetahuan industri (informasi); (4) Meningkatkan dan mempertahankan pertumbuhan kekayaan industri.

Selanjutnya, menurut Direktorat Pengembangan Vokasi (2022, hlm. 111), pengembangan pembelajaran melalui *Teaching factory* bertujuan untuk menumbuhkan karakter dan etos kerja (disiplin, tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, dan kepemimpinan) yang dibutuhkan oleh Dunia Usaha/Industri, meningkatkan kualitas hasil belajar dari sekadar membekali kompetensi (pelatihan berbasis kompetensi) menjadi pembelajaran yang membekali kemampuan memproduksi barang/jasa (pelatihan berbasis produksi), sebagai wahana pengembangan technopreneur, membangun budaya industri di sekolah, sebagai sumber keuntungan sekolah melalui Unit Produksi Departemen (UJP) yang juga merupakan unit praktik bagi siswa.

Tujuan pembelajaran berbasis industri menurut Risdiana, et al. (2014, hlm. 156) model *Teaching factory* bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam mata pelajaran produktif, dengan menciptakan hubungan sosial dalam bentuk komunikasi, bekerja sebagai pekerja dalam iklim atau suasana industri dalam satu blok waktu di sekolah. Berikut ini adalah langkah-langkahnya:

- 1) Berperan sebagai pekerja, siswa menerima orderer dengan berkomunikasi dengan baik, dengan memperhatikan intonasi, ekspresi wajah dan bahasa tubuh.
- 2) Analisis pesanan: baca perintah kerja, tentukan alat dan bahan, waktu kerja, harga dan tentang keselamatan kerja. Pekerja berkonsultasi dengan konsultan
- 3) Hasil analisis pesanan, dengan keyakinan penuh dari pekerja yang mengungkapkan kesiapannya untuk mengerjakan pesanan dengan ucapan yang baik.
- 4) Bekerja atas pesanan dengan menerapkan keselamatan kerja, membuat persiapan kerja, langkah kerja sesuai SOP, menilai hasil kerja dan menghitung waktu kerja, serta berkonsultasi dengan konsultan.
- 5) Melakukan kontrol kualitas, mencocokkan spesifikasi pabrik, memastikan komponen dan sistem berfungsi dengan baik dan berkonsultasi dengan konsultan.
- 6) Berbicara dengan baik dalam menyampaikan hasil pekerjaan, mintalah tanggapan pemberi terhadap hasil pekerjaan, usahakan untuk membina komunikasi yang baik dengan pemberi kerja.

c. Proses Pembelajaran Berbasis Industri

Teaching factory (Pabrik Pembelajaran) adalah suatu konsep atau pendekatan dalam pendidikan yang mengintegrasikan pendidikan formal dengan pembelajaran praktis di lingkungan yang mensimulasikan kondisi kerja di industri. Menurut Makhbubah (2020, hlm 25) terdapat lima proses pembelajaran berbasis industri yang terdiri dari pembentukan manajemen, proses produksi, proses pemasaran, proses evaluasi.

1) Pembentukan Manajemen *Teaching factory*

Teaching factory (Pabrik Pembelajaran) adalah suatu konsep atau pendekatan dalam pendidikan yang mengintegrasikan pendidikan formal dengan pembelajaran praktis di lingkungan yang mensimulasikan kondisi kerja di industri. Menurut Utami (2011, hlm. 07) Dalam proses ini, yang dilakukan adalah membentuk struktur organisasi manajemen produksi skala

kecil di kelas sesuai dengan bentuk organisasi yang ada di perusahaan. Siswa bekerja di departemen produksi, pemasaran, manajemen, dan administrasi divisi. Setiap bagian memiliki pemimpin regu yang bertugas mengoordinasikan pekerjaan stafnya. Masing-masing memiliki tanggung jawab di bagiannya dan tidak boleh ada kesenjangan antara bagian guru yang bertindak sebagai konsultan, penilai dan fasilitator.

2) Proses Produksi

Proses produksi merujuk pada serangkaian langkah-langkah atau aktivitas yang dilakukan untuk mengubah bahan mentah menjadi produk jadi atau barang yang dapat dijual. Ini melibatkan perencanaan, desain, implementasi, pengawasan, dan pengendalian berbagai tahapan dalam rangka mencapai tujuan produksi yang diinginkan. Proses produksi umumnya berkaitan dengan sektor manufaktur atau industri, di mana barang fisik diproduksi. Menurut Utami (2011, halaman 8) Proses produksi dimulai dari pesanan konsumen atau barang yang akan diproduksi ke departemen manajemen untuk dikonsultasikan dengan guru sebagai konsultan dan fasilitator, jika sesuai dengan permintaan atau standar mutu maka pesanan tersebut masuk ke departemen administrator untuk mengetahui biaya dan keuntungan produksi. Pesanan kemudian masuk ke departemen produksi untuk proses kerja. Selama proses kerja, setiap bagian mengawasi pekerjaan yang dilakukan agar tidak terjadi kesalahan. Setelah pekerjaan selesai, barang diperiksa oleh masing-masing bagian, untuk kemudian tahap akhir pekerjaan dilakukan dan diperiksa oleh instruktur.

Sementara itu, menurut Zaman dalam Kuswanto (2014, hlm. 24) produk barang jadi diperiksa ulang oleh masing-masing bagian untuk kemudian menyesuaikan dengan permintaan atau standar kualitas dan persetujuan konsultan. Produk dijual oleh departemen pemasaran sesuai dengan rencana yang disepakati bersama. Produk yang dipesan disesuaikan dengan kualitas yang diinginkan konsumen dengan kondisi barang pada saat itu, produk non pesanan umumnya dipasarkan melalui departemen

pemasaran. Setiap produk yang dijual harus dilaporkan kepada manajer melalui departemen administrasi.

Setelah tahap produksi dan pemasaran, proses evaluasi dilakukan terhadap kinerja masing-masing bagian. Guru atau instruktur yang bertindak sebagai konsultan memberikan penilaian mereka sendiri untuk setiap bagian sebelum mengevaluasinya bersama-sama dan kemudian menggunakannya sebagai tolok ukur keberhasilan kemajuan siswa. Dari penilaian ini, dapat diketahui kemampuan siswa dalam melaksanakan pekerjaannya. Tahapan ini merupakan gambaran sederhana tentang pelaksanaan *teaching factory* yang diterapkan di sekolah. Pabrik pengajaran mengharuskan semua orang yang terlibat untuk profesional dan bertanggung jawab atas pekerjaan yang mereka lakukan, meskipun ruang lingkupnya masih kecil.

3) Proses Pemasaran

Proses pemasaran mengacu pada serangkaian langkah atau kegiatan yang dilakukan oleh suatu organisasi untuk mempromosikan, menjual, dan mendistribusikan produk atau layanan kepada pelanggan atau target pasar. Menurut Zaman dalam Kuswantoro (2014, hlm. 24) produk jadi diperiksa ulang oleh masing-masing bagian untuk menyesuaikan dengan permintaan dan standar kualitas. Departemen pemasaran akan menjual produk sesuai dengan kesepakatan yang telah disepakati bersama. Produk yang diproduksi sesuai permintaan harus disesuaikan dengan permintaan konsumen, sedangkan produk non-permintaan konsumen umumnya dipasarkan melalui departemen pemasaran. Setiap produk yang dijual harus dilaporkan kepada manajer melalui bagian administrasi.

Pemasaran produk harus dilakukan dengan strategi yang tepat agar produk yang akan dipasarkan dapat diminati oleh konsumen. Ada empat bidang strategi pemasaran yang akan mengubah gagasan dasar produk, keputusan promosi yang akan mengomunikasikan informasi yang diperlukan ke target pasar, keputusan distribusi mengenai pengiriman

produk kepada konsumen, dan keputusan harga yang dapat diterima oleh konsumen (Longenecker, 2001, hlm. 199).

4) Proses Evaluasi

Kinerja setiap komponen dinilai selama prosedur. Sebelum ujian akhir, instruktur, bertindak sebagai konsultan, mengevaluasi setiap bagian. Evaluasi tersebut dijadikan tolak ukur keberhasilan pekerjaan mahasiswa. Dari penilaian ini, dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan pekerjaannya. Menurut Zaman (2010, hlm. 11) dari beberapa tahapan tersebut, adalah gambaran umum dari proses penerapan *teaching factory* di sekolah. Setiap orang yang terlibat dalam *teaching factory* dituntut untuk profesional dan bertanggung jawab atas pekerjaan yang mereka lakukan. Dengan demikian, *teaching factory* dapat berjalan dengan baik dalam hal pendidikan dan bisnis.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penyelenggaraan *teaching factory* adalah implementasi program pembelajaran sekolah berbasis produksi dan bisnis sehingga peserta didik mendapatkan keterampilan dan pengalaman kerja yang nyata sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan industri. Melalui *teaching factory*, peserta didik dihadapkan pada kondisi kerja yang nyata sehingga dapat menghasilkan produk atau jasa yang berkualitas untuk dijual ke masyarakat.

2.1.5 Sintaks Pembelajaran Berbasis Industri

Sintaks pembelajaran merujuk pada struktur dan tata bahasa yang digunakan dalam konteks pembelajaran. Ini mencakup berbagai elemen dan aturan bahasa yang digunakan dalam proses penyampaian informasi atau pengajaran. Menurut Purnamawati, et al. (2020) sintaksis adalah fase (tahap aktivitas) dalam suatu pembelajaran. Sintaksis pembelajaran akan dengan jelas menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa. Dengan demikian, sintaks model dirancang dengan memperhatikan pandangan kognitif-konstruktivis-behavioristik berdasarkan industri pengajaran. Oleh karena itu, sintaksis pembelajaran pabrik pengajaran mengarah pada ide-ide kognitif-konstruktivistik-behavioristik. Sintaks pembelajaran ini disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. 1 Sintaks Pembelajaran Berbasis Industri (*Teaching factory*)

Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Fase I: Analisis kebutuhan pasar.	Membimbing siswa menganalisis kebutuhan pasar, baik kebutuhan pasar sekitar sekolah maupun analisis kebutuhan pasar di marketplace (toko online).	Menganalisis kebutuhan pasar, baik kebutuhan pasar sekitar sekolah maupun analisis kebutuhan pasar di marketplace (toko online).
Fase II: Menerima Pesanan (Produk/ Jasa) kemudian mengidentifikasi dan menganalisis Spesifikasi Pesanan.	• Membimbing siswa berdiskusi untuk mengidentifikasi dan menganalisa spesifikasi pesanan produk yang akan dikerjakan. • Membimbing siswa menuliskan spesifikasi produk yang akan dikerjakan.	• Berdiskusi untuk mengidentifikasi dan menganalisis spesifikasi pesanan produk yang akan dikerjakan. • Menuliskan spesifikasi produk yang akan dikerjakan.
Fase III: Pembuatan Dokumen Perencanaan Pengerjaan Pesanan (prosedur, timeline, desain produk, alat dan bahan, spesifikasi	• Menjelaskan tahapan-tahapan dalam proses pengerjaan produk • Membagi kelompok pengerjaan dokumen perencanaan kerja produk. • Membagi tugas yang harus dikerjakan	• Memperhatikan dan mencatat penjelasan guru/instruktur. • Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti. • Membuat dokumen perencanaan pengerjaan produk di

Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
akhir pesanan).	masingmasing kelompok. Kelompok ini ada yang membuat prosedur pengerjaan, timeline, desain produk, alat dan bahan, spesifikasi akhir pesanan. • Membimbing masing-masing kelompok dalam pengerjaan dokumen perencanaan pengerjaan produk.	kelompok masing-masing.
Fase IV: Proses Pengerjaan Pesanan.	• Mengarahkan siswa berdiskusi tentang metode pengerjaan produk yang efektif dan efisien. • Mengarahkan dan memonitoring siswa mengerjakan produk • Membagi kelompok pengerjaan dokumen perencanaan kerja produk.	• Berdiskusi tentang metode pengerjaan produk yang efektif dan efisien. • Mengerjakan produk di bawah arahan dan bimbingan guru/instruktur.
Fase V: Asistensi ke industri/ pihak pemesan.	• Mengecek kesesuaian spesifikasi produk yang dibuat oleh siswa untuk ke tahap asistensi ke	• Menyimak penjelasan guru tentang kesesuaian spesifikasi produk yang dibuat.

Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	pihak industri pemesan produk. • Memfasilitasi dan membimbing siswa asistensi ke pihak industri mengenai produk yang telah dibuat.	• Asistensi ke pihak industri yang pemesan produk.
Fase VI: Finalisasi Pengerjaan Pesanan.	• Menjelaskan kepada siswa mengenai hasil asistensi ke pihak industri pemesan produk. • Membimbing siswa finalisasi produk berdasarkan hasil asistensi.	• Menyimak penjelasan guru tentang hasil asistensi ke pihak industri pemesan produk. • Melakukan analisis produk berdasarkan hasil asistensi.
Fase VII: Evaluasi Akhir Pengerjaan Pesanan.	• Mengarahkan siswa presentasi akhir pengerjaan produk. • Memfasilitasi diskusi siswa mengenai evaluasi akhir dari proses pengerjaan produk. • Menjelaskan hasil evaluasi akhir dari proses pengerjaan produk.	• Presentasi akhir produk yang telah dihasilkan. • Berdiskusi mengenai evaluasi akhir dari proses pengerjaan produk. • Mencatat hasil evaluasi akhir dari guru tentang proses pengerjaan produk.

Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	Mengarahkan siswa pembuatan laporan akhir pengerjaan produk.	Membuat laporan akhir pengerjaan produk.
Fase VIII: Penyerahan Pesanan.	Memfasilitasi siswa untuk penyerahan produk ke industri.	Penyerahan produk ke industri di bawah arahan guru/instruktur.

2.1.6 Tata Boga

Menurut Gilleisole (dalam Satyandaru, 2022) Gastronomi atau gastronomi adalah seni, atau ilmu makan yang baik. Penjelasan yang lebih singkat menyebutkan keahlian memasak sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan kenikmatan makan dan minum. Sumber lain menyebutkan gastronomi sebagai studi tentang hubungan antara budaya dan makanan, di mana gastronomi mempelajari berbagai komponen budaya dengan makanan sebagai pusatnya (seni kuliner). Hubungan antara budaya dan gastronomi terbentuk karena gastronomi merupakan produk budidaya dalam kegiatan pertanian sehingga perwujudan warna, aroma, dan rasa suatu makanan dapat ditelusuri ke asalnya dari lingkungan tempat bahan baku diproduksi.

Meskipun istilah tersebut telah menjadi lebih banyak digunakan sejak saat itu, gastronomi tetap menjadi konsep yang menantang untuk dijelaskan. Kata Yunani kuno *gastros*, yang berarti perut, dan *nomos*, yang berarti hukum atau aturan, adalah asal usul kata gastronomi. Gastronomi mencakup studi dan kenikmatan semua makanan dan minuman. Selain itu, gastronomi mencakup pemahaman mendalam tentang masakan dan minuman asli dari banyak negara penting di seluruh dunia. Gastronomi berfungsi sebagai dasar untuk memahami bagaimana makanan dan minuman digunakan dalam konteks tertentu. Gambaran tentang paralel atau perbedaan dalam cara berbagai negara dan budaya mendekati

dan menggunakan makanan dan minuman dapat diciptakan melalui keahlian memasak.

a. Pengertian Tata Boga

Menurut Hizair (2013, hlm. 558) mendefinisikan makanan sebagai masakan atau makanan, sedangkan tata digambarkan sebagai aturan, aturan, dan pengaturan atau sistem. Keahlian memasak, kemudian, adalah proses pemrosesan, persiapan, dan penyajian makanan. Persiapan, penyajian, dan penyajian makanan semuanya termasuk dalam seni kuliner. Pelatihan kuliner mengkaji bagaimana makanan disajikan dengan mempertimbangkan kebutuhan nutrisi, rasa, kualitas, dan penampilan. Mengetahui cara mencampur dan menyajikan minuman sama pentingnya dengan mengetahui cara menyiapkan makanan. Disiplin seni kuliner berkaitan dengan seni menciptakan, memasak, dan menyajikan makanan siap saji konvensional dan internasional. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), tingkat sekolah menengah yang terkait dengan seni kuliner.

b. Teknik Dasar Pengolahan Makanan

Teknik dasar pengolahan makanan adalah kumpulan keterampilan dan metode dasar yang digunakan dalam memasak dan mempersiapkan bahan makanan. Tujuan dari teknik ini adalah untuk menciptakan makanan yang lezat, aman, dan memiliki tekstur yang diinginkan. Menurut Suntana (2017, hlm. 59) teknik dasar pengolahan makanan yaitu mengolah bahan makanan dengan menggunakan berbagai teknik atau cara. Teknik dasar pengolahan makanan dibagi menjadi dua yaitu, teknik pengolahan makanan panas basah (*moist heat cooking method*) dan teknik pengolahan makanan panas kering (*dry heat cooking method*). terdapat dua teknik dasar pengolahan makanan menurut Suntana (2017) diantaranya adalah:

a. Teknik pengolahan makanan panas basah (*moist heat cooking method*)

Metode panas basah adalah panas yang diantarkan ke dalam makanan melalui bahan cair, cairan tersebut dapat berupa kaldu, saus, susu atau dapat juga uap air. Teknik pengolahan makanan dengan metode panas basah antara lain:

1) *Boiling* (merebus)

Boiling merupakan cara memasak dalam cairan yang sedang mendidih, biasanya air atau kaldu (*stock*), gelembung cairan hingga memecah dipermukaan. Teknik *boiling* dapat dilakukan pada beberapa bahan makanan seperti, daging segar, daging awet, telur, pasta, sayuran, dan tulang.

2) *Poaching*

Poaching adalah memasak dalam sedikit cairan dengan api yang diatur agar tidak mendidih. Suhu yang digunakan adalah antara 71 dan 82 derajat Celcius. Biasanya teknik pengolahan makanan dengan metode ini digunakan pada makanan dengan tekstur yang lembut, seperti ikan, buah-buahan dan telur. Kondisi sebelum melakukan perburuan antara lain:

- a. Suhu perburuan di bawah titik didih berkisar antara 83 C hingga 95 C.
- b. Cairan yang digunakan sesuai dengan jumlah bahan makanan.
- c. Makanan harus ditutup dari cairan.
- d. Peralatan untuk perburuan harus bersih dan tidak pudar.

3) *Blanching*

Blanching biasanya dilakukan dengan air dingin atau panas. Prosedur pemutihan meliputi hal-hal berikut:

- a. Masukkan makanan ke dalam air dingin dan rebus perlahan, lalu dinginkan makanan dengan mencelupkannya ke dalam air dingin. Tujuannya adalah untuk melarutkan darah dan kemarahan atau kotoran tertentu yang ada dalam daging atau tulang.
- b. Masukkan bahan ke dalam air mendidih dengan cepat dan turunkan ke tingkat mendidih, lalu angkat dan dinginkan dalam air dingin. Tujuannya adalah untuk memperkuat warna, mematikan enzim dalam sayuran, atau mengangkat kulit tomat atau buah persik

4) *Stewing*

Stewing adalah metode memasak dengan menyiapkan makanan dalam cairan atau saus dalam jumlah yang hampir sama dengan bahan-bahan yang sedang disiapkan. Bahan yang digunakan dalam proses rebusan adalah kaldu, susu, dan santan. Cairan dapat didiskusikan sebelum atau selama

proses rebusan yang panjang. Untuk menyiapkan makanan menggunakan teknik rebusan ini, penting untuk mempertimbangkan beberapa faktor, antara lain:

- a. sebuah. Potongan bahan cocok dengan jenis yang akan digunakan.
- b. Untuk mencegah kotorannya, keberanian harus ditunjukkan di udara sesegera mungkin.
- c. Pengolahan daging dengan teknik ini sebaiknya sering dilakukan, meskipun ikan mengaduknya hati-hati karena ikan sulit ditangani.
- d. Membuat tepung maizena adalah cara umum untuk menyiapkan rebusan.

5) Steming

Steming/Mengukus adalah aplikasi langsung uap yang dipanaskan ke makanan. Metode ini sering disebut sebagai mengukus. Proses pengukusan dapat dilakukan dengan meletakkan bahan makanan di tempat berlubang atau tempat tertutup di atas air mendidih. Atau bisa juga dilakukan dengan menggunakan mesin yang disebut pressure steamer. Ada beberapa persyaratan sebelum melakukan teknik ini, antara lain:

- a. Alat mengukus harus dipanaskan terlebih dahulu diatas air hingga mendidih dan mengeluarkan uap.
- b. Kapasitas alat pengukus harus disesuaikan dengan jumlah bahan yang dikukus.
- c. Makanan harus dibungkus apabila tidak dibutuhkan sentuhan uap air langsung.
- d. Air untuk mengukus harus mencukupi, jika air kukusan habis makanan yang dikukus akan beraroma hangus.
- e. Untuk hasil yang baik waktu pengukusan harus tepat.

b. Teknik pengolahan makanan panas kering (*dry heat cooking method*)

Menurut Rosida (2024, hlm, 120) teknik panas kering (*dry heat cooking methods*) adalah mengolah makanan tanpa bantuan cairan. Teknik pengolahan ini menggunakan panas kering atau udara panas untuk mengubah tekstur, rasa, dan karakteristik lainnya dari bahan makanan. Proses ini dapat dilakukan melalui

beberapa cara, termasuk pemanggangan, penggorengan, pengeringan, atau pemanggangan. Terdapat empat jenis teknik panas kering diantaranya:

1) *Roasting*

Dengan memanggang makanan dalam oven, teknik memanggang adalah metode memasak kering. Gas listrik, arang, kayu bakar, atau oven microwave adalah sumber panas. Setelah dimasak, daging diletakkan di atas wajan pemanggang, terbuka, dan harus diolesi minyak. Terkadang minyak diolesi pada daging saat berada di dalam oven.

2) *Baking*

Baking/Memanggang adalah jenis memasak kering yang dilakukan dalam oven tanpa menggunakan minyak untuk mengoleskan, atau menyebarkan. Metode ini paling cocok untuk memasak adonan yang dibuat dengan tepung, kentang, atau komponen lain selain daging atau unggas. Saat memanggang, beberapa orang menggunakan loyang yang memiliki air di atasnya; Dengan kata lain, mereka memasukkan komponen makanan ke dalam wajan.

3) *Grilling*

Grilling/Panggang digunakan untuk proses memanggang. Arang, komponen listrik, atau bahan yang dipanaskan gas adalah sumber panas yang dihasilkan. Daging yang diproses menggunakan teknik memanggang harus dibalik untuk mendapatkan tanda insang.

4) *Gridding*

Teknik gridding dilakukan pada peralatan pengolahan yang memiliki permukaan keras. Pada saat pengolahan, Anda bisa menggunakan sedikit lemak atau tanpa lemak, tujuannya agar bahan makanan tidak lengket. Selain daging, bahan makanan lain seperti telur, pancake, dapat dilakukan dengan teknik gridding. Daging yang diolah dengan alat ini tidak memiliki aroma seperti proses memanggang yang menggunakan sumber panas arang. Aroma yang dihasilkan oleh asap yang keluar dari lemak yang terbakar.

d. Macam-macam Keterampilan Tata Boga

Menurut Reber (dalam Sari, 2014, hlm. 20) keterampilan adalah keterampilan untuk melaksanakan kegiatan yang telah dijadwalkan dan tertata rapi serta disesuaikan dengan situasi dalam rangka mencapai tujuan. Keterampilan kuliner adalah kemampuan mengelola makanan atau minuman sebagai seni agar menjadi makanan atau minuman sebagai seni untuk menjadi makanan atau minuman yang baik. Sementara itu, menurut Sunarsih dalam (Trihastuti, 2022, hlm. 56), pengetahuan kuliner meliputi pengetahuan menu, resep masakan, resep kue, bahan pangkalan, bahan pangan tambahan, bumbu masak, teknik memasak, menyajikan hidangan dan mengemas makanan. Keterampilan kuliner dimulai dari pembersihan, penyiangan, pemotongan dan pengiris dengan berbagai macam alat pemotong atau pisau sesuai dengan pengolahan selanjutnya, penghancuran bumbu. Berikut ini adalah keterampilan kuliner.

a. Keterampilan menyiapkan alat masak

Keterampilan menyiapkan peralatan masak sesuai dengan fungsinya dalam mengolah makanan dengan memperhatikan jenis teknik memasak yaitu untuk merebus, menggoreng, mengukus.

b. Keterampilan dalam menyajikan makanan atau hidangan

Kemampuan menyajikan makanan atau hidangan melibatkan kesadaran akan jenis, jumlah, dan keadaan makanan yang siap dimakan. Kue atau hidangan yang disiapkan untuk dijual sebagai barang perusahaan atau untuk dibawa pergi sebagai hadiah atau kenang-kenangan.

c. Keterampilan mengemas makanan

Keterampilan pengemasan makanan harus memiliki sifat pelindung yang optimal untuk melindungi makanan dari penyebab kerusakan eksternal seperti cahaya, luka bakar, oksigen, mikroba atau serangga, dan untuk menjaga kualitas dan nilai gizi serta memperpanjang umur simpan.

Belajar keterampilan kuliner dapat dilihat dalam bentuk sikap mengolah makanan, cermat dan teliti dalam menyiapkan alat dan bahan, mengolah dan menyajikan makanan, kreatif dalam mengolah dan menyajikan hidangan yang sesuai dengan rasa. Mempelajari seni kuliner untuk seni memasak dan penataan

kuliner dapat memberikan nilai tambah baik dalam memberikan kepuasan dalam menikmati hidangan yang disajikan.

a. Kue dan Roti (*Pastry dan Bakery*)

Menurut Sudewi (2005) (dalam Soenardi, 2018, hlm. 17) menyebutkan bahwa pastry dan roti (kue dan roti) adalah adonan yang dilapisi menggunakan mentega atau lemak agar mendapatkan hasil yang berlapis atau terlatih. Demikian pula apa yang dinyatakan menurut Gisslen (1994) dalam (dalam Soenardi, 2018, hlm. 40) menyatakan bahwa adonan lembaran kue yang digiling, dilapisi, dan dilipat menggunakan mentega atau lemak untuk mendapatkan hasil yang berlapis dan terkikis, karena dalam proses pembakaran telah terjadi perpindahan dan perkembangan adonan, dalam prosesnya terdapat panas, kelembaban, dan mentega yang diuapkan.

Menurut Soenardi (2018, hlm. 17) mendefinisikan toko roti sebagai cabang kue yang mengkhususkan diri dalam membuat roti, croissant, danishes, dan barang-barang lain yang disajikan setelah dipanggang dalam oven. Bahkan setelah dimasak, tetap perlu ditangani lagi, misalnya untuk memberikan rasa dan penampilan yang tepat. Seperti yang dinyatakan menurut U.S. Wheat (dalam Soenardi 2018), roti adalah makanan olahan yang dibuat dengan memanggang adonan yang telah mengalami fermentasi. Kue, roti, kue, dan kue basah lainnya adalah beberapa barang yang dibuat di sektor kue dan roti. Barang-barang ini biasanya memiliki tekstur yang lembut dan licin dan berumur pendek.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Sebagai acuan dan gambaran dari penelitian sebelumnya maka penulis menentukan lima penelitian sebelumnya:

- a. Penelitian yang relevan yang pertama adalah Pembelajaran *Teaching factory* di Jurusan Kriya Kayu SMKN 1 Kalasan, yang dilakukan oleh Nofarida Sekaringsih. Berdasarkan temuan penelitian, dapat dikatakan bahwa pabrik pengajaran Departemen Kerajinan Kayu di SMK Negeri 1 Kalasan telah melalui analisis kurikulum dan analisis bisnis manufaktur produk yang sejalan dengan DUDI, atau Dunia Usaha dan Dunia Industri.

Namun, karena infrastruktur dan fasilitas yang tidak memadai, pembelajaran tidak dilaksanakan sesuai dengan sistem blok keseluruhan.

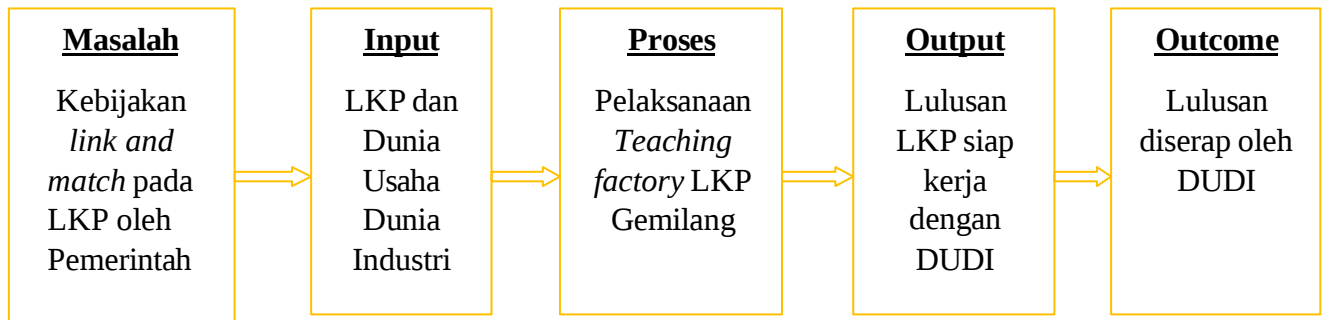
- b. Penelitian Aschabul Kahfi, Pola Pembelajaran *Teaching factory* Praktek Produktif pada Program Keahlian Teknik Furnitur SMK Negeri 2 Kendal Tahun Pelajaran 2009/2010, berkaitan dengan penelitian kedua ini. Berdasarkan temuan penelitian, dapat dikatakan bahwa meskipun pembelajaran normatif yang dilakukan tidak menggunakan *teaching factory*, namun sesuai dengan kurikulum dan silabus program keahlian teknik mebel.
- c. Penelitian Vindy Nilayanti I, Evaluasi Pelaksanaan *Teaching factory* di Sekolah Menengah Kejuruan Kota Yogyakarta, merupakan penelitian ketiga yang temuannya berkaitan dengan penelitian yang satu ini. Dengan responden guru masuk dalam kategori sangat tepat dengan nilai prestasi mutu 27,36 (85,5%) dan responden siswa masuk dalam kategori dengan nilai prestasi mutu 10,9714 (68,57%), temuan penelitian menunjukkan bahwa *teaching factory* di SMK Yogyakarta cocok jika dilihat dari perspektif kontekstual.
- d. Penelitian Uswatun Hasanah, "Kesiapan Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis *Teaching factory* pada Program Studi Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017," yang menghasilkan temuan yang berkaitan dengan penelitian keempat ini. Berdasarkan temuan penelitian, dapat dikatakan bahwa Program Studi Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Magelang dipersiapkan untuk melaksanakan pembelajaran berbasis pabrik pada tahun akademik 2016-17, terbukti dengan 75,56% persentase guru yang menyelesaikan program tersebut.
- e. Hasil penelitian yang serupa dengan penelitian ini adalah yang kelima, yaitu penelitian Wafrotur Rohmah, Dhany Efitasari dan Aprilia Wulansari berjudul Pembelajaran Berbasis *Teaching factory* di SMK Negeri 2 Surakarta. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengajaran pembelajaran berbasis pabrik dapat meningkatkan kompetensi siswa

melalui berbagai strategi pembelajaran, bahwa materi kelas yang menghasilkan lembar pekerjaan yang memenuhi standar industri mudah dipahami, bahwa guru harus memiliki pengkondisian kerja praktis yang baik untuk melatih keterampilan mereka, bahwa fasilitas yang ditawarkan dapat digunakan seefisien mungkin, dan waktu itu dialokasikan berdasarkan persyaratan masing-masing mata pelajaran.

2.3 Kerangka Konseptual

Tujuan LKP lembaga pendidikan non formal yang didirikan oleh perusahaan swasta adalah untuk menghasilkan lulusan yang berjiwa wirausaha, siap untuk dunia kerja, dan mampu menempuh pendidikan tinggi. Menciptakan lulusan untuk angkatan kerja adalah yang paling ditekankan dari tiga tujuan tersebut. harus mampu mengembangkan tenaga kerja yang dapat beradaptasi dengan kebutuhan tempat kerja modern. LKP memberikan informasi dan kemampuan kepada lulusannya yang mereka peroleh di sekolah. Diharapkan sikap lulusan LKP (soft skill), pengetahuan, dan bakat keras akan memungkinkan mereka untuk berasimilasi sebaik mungkin ke dalam dunia industri, memungkinkan mereka untuk terus eksis.

Teaching factory adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menghasilkan produksi di dalam lingkungan sekolah, dimana peserta didik dapat mengalami pembelajaran langsung. Dalam konteks ini, mengacu pada Juknis Dirjen Vokasi (2022), *Teaching factory* (Tefa) di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) merupakan pengembangan unit produksi barang dan/atau jasa yang dimiliki oleh LKP. Model pembelajaran *Teaching factory* dilaksanakan melalui lima proses konkret, yaitu perencanaan, eksternalisasi, penguatan sumber daya manusia, penentuan sarana dan prasarana, serta monitoring dan evaluasi. Dalam fase perencanaan, program pembelajaran dan produksi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dunia industri. Selanjutnya, proses eksternalisasi melibatkan pengenalan peserta didik pada situasi dunia kerja melalui kegiatan praktik di lingkungan industri yang sesungguhnya. Penguatan sumber daya manusia dilakukan untuk memastikan bahwa peserta didik memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk berkontribusi dalam dunia kerja.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

Penerapan metode pembelajaran *Teaching factory* dinilai berpotensi meningkatkan kualitas pelatihan, prestasi lulusan, dan kemampuan peserta didik di bidang vokasi seni kuliner di LKP Gemilang Kota Tasikmalaya, sesuai dengan penjelasan yang telah diberikan. Hal ini mencakup peningkatan kompetensi keterampilan dan kompetensi sikap peserta didik selama pelatihan. Gambar 2.1 yang disajikan oleh penulis, memberikan gambaran visual mengenai kerangka pikir penelitian ini, memudahkan pemahaman terhadap konsep yang dijelaskan dalam penelitian ini.

2.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian memainkan peran kunci dalam menentukan ruang lingkup dan tujuan penelitian. Sehingga pertanyaan penelitian dalam penelitian ini dapat mencakup bagaimana proses pembelajaran berbasis industri (*Teaching factory*) pada pelatihan kejuruan tata boga di LKP Gemilang Kota Tasikmalaya?