

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Didik merupakan kata dasar dari Pendidikan. Pendidikan mempunyai arti “merawat dan memberikan pelatihan berupa pengajaran, bimbingan, dan kepemimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan budi” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pendidikan merupakan sebuah perjalanan yang melibatkan berbagai kegiatan yang dapat diikuti oleh setiap orang demi kepentingan keberlangsungannya kehidupan sosial setiap orang, dan dapat menolong transmisi adat istiadat, *culture*, dan institusi sosial dari satu kehidupan ke kehidupan berikutnya. Dibandingkan dengan itu, dalam bahasa Romawi, sekolah diartikan sebagai mengajar, yang berarti mengembangkan lebih lanjut etika dan mempersiapkan orang-orang yang terpelajar.

Setiap orang perlu mendapatkan pendidikan. Hal ini dianggap sebagai salah satu metode untuk menumbuhkan kemampuan setiap orang. (Riani et al., 2019). Pendidikan merupakan proses usaha yang disengaja dan terstruktur guna menciptakan lingkungan belajar-mengajar dan keberlangsungan di ruang kelas supaya siswa bisa membangun potensi kekuatan spiritual dalam keagamaan, mengendalikan atau penguasaan diri, kecerdikan, sikap mulia, dan kekreaktifan yang dibutuhkan bagi diri sendiri, masyarakat, dan negara. Sesuai dengan Undang-Undang yang mengatur mengenai Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003.

Dalam pendidikan, pendidik bertanggung jawab kepada rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk menuntun siswa mencapai suatu keterampilan. Harus ada upaya tertentu yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk membimbing siswa mencapai kemampuan. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pengembangan baru terhadap kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran harus disiapkan oleh guru ketika akan mengajar didalam kelas. (Monica et al., 2022). Guru juga harus terlebih dahulu merencanakan pelaksanaan pembelajaran dan mempunyai pilihan untuk menerapkan inovasi untuk lebih mengembangkan media pembelajaran agar pembelajaran yang dinamis, imajinatif dan menyenangkan dapat tercipta. (Andina, 2011). Untuk memaksimalkan prestasi dan kualitas pembelajaran siswa, hendaknya pembelajaran dilaksanakan secara lebih fungsional. Tujuan pembelajaran yang efektif akan lebih mudah tercapai apabila kualitas pembelajaran dikembangkan secara optimal.

Tentu saja kurang efektif jika hanya menggunakan model pembelajaran tradisional atau konvensional, dimana pendidik hanya menjelaskan materi di depan kelas. Bagi siswa yang fokus, itu bukan masalah. Namun jika ada siswa yang karena alasan yang tidak diketahui tidak dapat mengikuti pembelajaran, maka siswa tersebut akan ketinggalan mata pelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi yang bisa dipakai guru untuk media pembelajaran tambahan adalah sebuah cara yang dapat digunakan dalam menangani masalah yang dipaparkan diatas. (Muthmainnah et al., 2017)

Penggunaan media pembelajaran adalah sebuah hal yang bisa dilakukan pendidik dalam membimbing peserta didik ketika belajar di dalam kelas. Sebagai seorang pendidik, harus berbakat dalam merencanakan pelaksanaan pembelajaran

dan mampu benar-benar memanfaatkan inovasi untuk mewujudkan sifat mewujudkan pembelajaran yang dinamis, menarik, dan signifikan.(Monica et al., 2022). Media merupakan alat yang dipergunakan oleh siswa untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkannya selama proses pembelajaran. Tujuan dari setiap alat yang digunakan guru untuk mengajar adalah menyebarkan informasi sehingga siswa dapat memahaminya. Meskipun demikian, pemanfaatan media yang ada masih terbatas. Sebagaimana dikemukakan Asyhar, (2011) media pembelajaran adalah suatu bagian pengalaman pendidikan yang tidak boleh dipisahkan. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan suatu karya kreatif dan disengaja untuk membuat perjumpaan yang bisa menunjukkan kepada peserta didik, sehingga pada akhirnya tercipta lulusan yang berkualitas.

Ditinjau oleh hasil wawancara awal yang dilakukan pada Hari Selasa, 5 Desember 2023, dengan Ibu Komang Trisna Dewi sebagai salah satu guru yang mengajar di SMK Negeri 2 Singaraja, diketahui bahwa, selain menggunakan buku, pendidik hanya menggunakan bantuan dari sumber *youtube* ketika melakukan pembelajaran didalam kelas, khususnya pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan dengan materi Objek Dan Daya Tarik Wisata.

Sebagai seorang pelaku bisnis dalam dunia perhotelan mata Pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan menekankan kedisiplinan, keramahtamahan, kerendahan hati, kerapian, kebersihan, ketekunan, komunikatif, Kerjasama, empati, kreativitas, dan etos kerja. Menjelang akhir tahap E (kelas X), dalam sudut pandang kemampuan keras, siswa bisa mengerti komponen-komponen pada inti mata pelajaran Akomodasi.

Dalam Dasar-Dasar Perhotelan, terdapat lima elemen yang harus dikuasai oleh peserta didik, diantaranya:

- 1) Proses bisnis industri penginapan.
- 2) Kemajuan dalam pemanfaatan inovasi dan isu-isu global yang berhubungan dengan dunia industri perjalanan dan keramahan.
- 3) Profil pebisnis, profil kerja, peluang bisnis, dan panggilan administrasi pekerjaan/keramahan.
- 4) Bantuan luar biasa dalam bisnis penginapan/industri administrasi/industri lingkungan sekitar.
- 5) Keseluruhan tahapan operasional hotel dengan pelayanan prima

Dari lima komponen yang ada, komponen (2) Peningkatan pemanfaatan inovasi dan isu-isu global yang berhubungan dengan jagat industri perjalanan dan keramahan, mempunyai CP (Capaian Pembelajaran) yang menyertainya: Menjelang akhir tahap fase E siswa dapat memahami data dan pemahaman yang luas mengenai kemajuan dan informasi mengenai industri perjalanan dan isu-isu internasional, dan atraksi wisata serta menciptakan lokasi wisata dengan variasi global serta kerangka penginapan yang menyegarkan (misalnya: *example: room reservation* mempergunakan kode *barcode*) untuk bergerak didalam menciptakan energi, gagasan, dan kebanggaan sedang mengembangkan industri *tourism* dan industri *hospitality*.

Dalam Bab kemajuan dalam pemanfaatan inovasi dan isu-isu global yang berhubungan dengan dunia industri perjalanan dan keramahan. memiliki tiga materi yang harus diberikan kepada siswa, yaitu :

- 1) Perkembangan teknologi dan isu global di industry pariwisata.
- 2) Perkembangan lokasi tujuan berwisata berdasarkan objek dan daya tarik wisata
- 3) Pemuktahiran *hotel system*.

Pada materi Perkembangan lokasi tujuan berwisata berdasarkan objek dan daya tarik wisata, memiliki TP (Tujuan Pembelajaran) yaitu: Peserta didik mampu memahami objek dan daya tarik wisata serta pengembangan daerah tujuan wisata.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis tersebut, dapat diketahui bahwa saat ini media pendukung yang dipergunakan oleh guru ketika melakukan kegiatan pengajaran, hanya berupa media *youtube*, khususnya dalam materi Objek dan Daya Tarik Wisata. Sedangkan salah satu tugas akhir yang diberikan oleh guru dalam materi objek dan daya tarik wisata adalah mempromosikan salah satu objek wisata, sehingga siswa dituntut agar bisa memperkenalkan suatu objek wisata dengan cara yang menarik. Ditinjau dari hasil observasi dan wawancara, diketahui siswa SMK Negeri 2 Singaraja telah menggunakan Kurikulum Merdeka dalam proses belajar mengajar, yang menyebabkan siswa memiliki waktu belajar yang lebih panjang, sehingga membuat siswa cenderung mudah bosan dengan jam pelajaran yang relatif panjang jika tidak ada sesuatu yang bisa memancing atensi peserta didik dan mengobarkan semangat belajar siswa. Media dapat menjadi alat untuk melibatkan siswa dalam memberikan pembelajaran yang menarik. Semangat belajar siswa dapat dikobarkan dengan menggunakan media yang juga dapat memudahkan mereka dalam memahami apa yang diajarkan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran di kelas lebih menarik dan menyenangkan, perlu memanfaatkan bahan pembelajaran yang lebih bervariasi.

Penulis bermaksud mengembangkan bahan pembelajaran berbasis *digital flipbook* sebagai salah satu jenisnya.

Salah satu bentuk media visual yang dikenal dengan media *flipbook* terdiri beberapa lembaran kertas yang pada bagian atasnya diikat dengan tali serta ukuran kertas 21 x 28 cm sampai menyerupai kalender.(Susilana, Rudi, 2009). Tetapi, berkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, *flipbook* kini dapat disajikan dalam *format digital* dengan elemen multimedia dan navigasi, sehingga memungkinkan pengguna untuk terlibat dengan konten secara lebih mendalam. Proses penyampaian informasi melalui *flipbook digital* melibatkan *visual audio* yang disajikan seperti materi, pemutaran musik, penayangan *video, grafik*, tampilan animasi, serta perangkat lunaknya mudah digunakan dan dipahami.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, *flipbook digital* adalah metode pemberian materi belajar secara individu yang disusun dengan runtut ke dalam satuan-satuan pembelajaran terkecil. Materi-materi tersebut disampaikan dalam *format digital* yang memadukan unsur berbagai media dan navigasi sehingga meningkatkan minat pemakai terhadap media. *Flipbook digital* adalah media pembelajaran yang menyerupai buku akan tetapi dalam versi digital yang mana tiap halaman pada lembar buku dapat di bolak-balik serta terdapat unsur suara dan gambar yang beraneka warna yang dapat menarik minat siswa. Adapun aplikasi *Flipbook digital* yang akan peneliti gunakan yaitu aplikasi *canva heyzine*. Karena *flipbook digital* dapat diakses setiap saat dan disemua tempat tanpa terkecuali, maka media *flipbook digital* diharapkan bisa menaikkan semangat peserta didik ketika belajar dan meningkatkan pemahaman materi. Selain itu, ragam aplikasi media

pendidikan di sekolah dapat ditingkatkan dengan media pembelajaran *flipbook digital* ini.

Kelebihan *flipbook digital* yang dikembangkan adalah (1) adanya sensasi *flipbook*, yaitu membalik halaman buku seperti membaca buku asli; (2) dilengkapi dengan gambar, gabungan video, suara/musik, soal latihan; (3) *Flipbook digital* yang dikembangkan dapat diakses dengan mudah menggunakan PC, telepon seluler dan juga dapat disebarakan melalui situs. (Mahendri et al., 2022)

Terkait pengembangan karakter melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS), telah diterbitkan Peraturan Menteri Nomor 23 Tahun 2015 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI pada tahun 2015. Pengembangan Kecakapan Sekolah melihat seberapa mampu pendidikan sebagai usaha dalam menciptakan karakter yang memfokuskan pada kapasitas untuk menaikan kemampuan Pendidikan, mengerti, serta memanfaatkan berbagai hal dengan bijak dengan melakukan banyak upaya misalnya, berbicara dan menyampaikan, melihat, membaca dengan teliti, menulis serta memperhatikan suatu objek.(Alfarikh, 2017)

Sebaliknya, mayoritas siswa akan memilih menghabiskan waktu istirahatnya di kantin sekolah dibandingkan di perpustakaan ketika bel istirahat sekolah berbunyi, sesuai dengan fenomena yang terjadi saat ini. Kejadian tersebut menandakan jika sekolah kurang sepenuhnya menggalakkan kebiasaan literasi sebagai bagian dari usaha mengembangkan pribadi peserta didik. Sebagai tempat istirahat, siswa lebih memilih kantin dibandingkan perpustakaan, peristiwa tersebut telah membuktikan bahwa kegiatan seperti membaca dan menulis belum menarik bagi mereka (Alfarikh, 2017).

Jadi berdasarkan landasan di atas, perlu untuk memperbanyak penggunaan media pengajaran yang bervariasi, supaya bisa mengobarkan minat ketika belajar peserta didik, khususnya yang berkaitan dengan objek dan daya tarik wisata. Serta mampu meningkatkan kemahiran siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran *Flipbook Digital*, karena dengan *flipbook digital* peserta didik bisa dengan mudahnya mengakses materi ilustrasi yang diberikan oleh pendidik hanya melalui *handphone* atau telepon seluler yang dimiliki oleh setiap orang siswa. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Flipbook Digital* pada materi objek dan daya tarik wisata setelah melakukan analisis terhadap kebutuhan dan permasalahan yang diuraikan.

### 1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi permasalahan terkait dengan pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Perhotelan dengan materi Objek Dan Daya Tarik Wisata Serta Pengembangan Daerah Tujuan Wisata antara lain.

- 1) Pemakaian media pembelajaran yang terbilang kurang optimal, *youtube* menjadi satu-satunya media yang digunakan untuk mempelajari objek dan daya tarik wisata serta perkembangan kawasan destinasi wisata. Maka dengan begitu perlu penggunaan media pengajaran yang lebih beragam supaya pembelajaran menjadi lebih bervariasi.
- 2) Selama ini peserta didik hanya memperoleh informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran hanya melalui *youtube* saja, sehingga sangat diperlukan sumber informasi lain yang dapat memperkaya pengetahuan peserta didik.

- 3) Peserta didik yang cenderung mudah bosan, ketika menerima pembelajaran didalam kelas hanya dengan menonton video youtube saja.
- 4) Minat literasi siswa yang rendah, sehingga dikarenakan siswa jarang membaca buku Pelajaran, dan lebih memilih menggunakan HP/*smartphone* dalam mengisi waktu luang mereka.
- 5) Belum dikembangkannya media pembelajaran berupa *flipbook digital* yang menarik, khususnya pada materi objek dan daya tarik wisata.

## 1.2 Pembatasan Masalah

Setelah dilihat dari paparan yang telah disampaikan diatas diketahui bahwa banyak masih banyak permasalahan yang ditemui dilapangan, sehingga perlu dilakukan pembatasan permasalahan yang perlu dikaji. Permasalahan yang diteliti pada penelitian pengembangan ini difokuskan pada belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan ketika proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa kurang bersemangat dalam mempelajari Dasar-Dasar Perhotelan. Hal ini mengakibatkan rendahnya partisipasi dari siswa dalam pembelajaran didalam kelas. Maka media *flipbook digital* harus dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menarik mengingat permasalahan tersebut.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan semua paparan yang sudah disampaikan pada bagian atas, jadi adapun rumusan masalah penelitian pengembangan ini diantaranya:

- 1) Bagaimana Tahapan Pengembangan *Flipbook Digital* dalam bentuk *flipbook digital* Pada Materi Objek Dan Daya Tarik Wisata Di Program Keahlian Perhotelan SMK Negeri 2 Singaraja?
- 2) Bagaimana kelayakan media *flipbook digital* ini sebagai pendukung pembelajaran Objek Dan Daya Tarik Wisata Di Program Keahlian Perhotelan SMK Negeri 2 Singaraja?
- 3) Bagaimanakah respon siswa dan guru di Program Keahlian Perhotelan SMK Negeri 2 Singaraja terhadap adanya penggunaan *flipbook digital* sebagai media pembelajaran dalam materi Objek Dan Daya Tarik Wisata?

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui tahapan pengembangan *flipbook digital* dalam bentuk *flipbook digital* pada materi objek dan daya tarik wisata di program keahlian perhotelan SMK Negeri 2 Singaraja.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media *flipbook digital* sebagai pendukung pembelajaran di program keahlian perhotelan SMK Negeri 2 Singaraja.
- 3) Untuk mengetahui respon siswa dan guru di program keahlian perhotelan SMK Negeri 2 Singaraja terhadap adanya penggunaan *flipbook digital* sebagai media pembelajaran mata materi objek dan daya tarik wisata.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis.

Manfaat penelitian pengembangan ini meliputi:

### 1) Manfaat Secara Teoritis

Pengembangan penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi bagi pendidikan terkait pariwisata dan sebagai bahan kajian pengembangan ilmu kepariwisataan.

### 2) Manfaat Secara Praktis

#### (a) Bagi Guru

Memberikan sebuah bakat dan *experience* kepada Guru Kelas X di program keahlian perhotelan SMK Negeri 2 Singaraja dalam menerapkan dan mengembangkan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Pada Pembelajaran Dasar-Dasar Perhotelan, khususnya materi Objek dan Daya Tarik Wisata untuk mewujudkan suasana pembelajaran didalam kelas yang interaktif dan mengasikan.

#### (b) Bagi Siswa

Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* dalam Pembelajaran Dasar-Dasar Perhotelan dengan materi Objek Dan Daya Tarik Wisata dapat meningkatkan semangat dalam pembelajaran serta peran aktif siswa dalam kelas.

#### (c) Bagi Sekolah

Dalam usaha menaikan kegiatan belajar mengajar disekolah, temuan penelitian ini dapat menjadi acuan dan tolok ukur pembuatan media pembelajaran yang bervariasi.

## 1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media pembelajaran dengan berbasis *Microsoft Word* merupakan produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini yang kemudian diubah menjadi format *pdf* lalu menggunakan *Heyzine* yang akan dikembangkan dengan mempergunakan model 4D. Media Pembelajaran yang diharapkan adalah media yang isinya memuat penekanan pada *audio*, dan *visual* yang nantinya akan berkesinambungan sehingga dapat memaparkan materi berupa pengertian objek dan daya tarik wisata, serta memperkenalkan sebuah daya tarik wisata alam yang ada di Desa Petulu, yaitu wisata alam Burung *Kokokan*. Baik dari segi sejarah Desa Petulu, sejarah Burung *Kokokan*, serta hal yang menjadi daya tarik dari wisata alam Burung *Kokokan* ini.

Selain itu, media pembelajaran *Flipbook Digital* yang dikembangkan ini diharapkan agar dapat menarik minat siswa dalam mata Pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan, khususnya pada materi Objek dan Daya Tarik Wisata. Dengan TP (Tujuan Pembelajaran) Peserta didik mampu memahami objek dan daya tarik wisata serta pengembangan daerah tujuan wisata. Maka harapan pada media pembelajaran pada penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran dengan mempergunakan *software program* aplikasi *canva* dan *word* yang bisa dipergunakan memakai bantuan *computer*.
- 2) Media pembelajaran *flipbook digital* pada materi Objek dan Daya Tarik Wisata. Materi yang akan dipaparkan pada media pembelajaran ini adalah, tentang Objek dan Daya Tarik Wisata Alam Burung *Kokokan* yang ada di Desa wisata, Desa Petulu Ubud. Materi didalamnya mengadopsi dari berbagai sumber seperti *website* Desa Petulu, hasil observasi langsung di

lapangan, yang ditampilkan dengan runtut dan mempergunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

- 3) Media Pembelajaran *Flipbook Digital* ini, menggabungkan antara *text*, gambar, audio, dan video. Teks berlandaskan pada kalimat yang dipaparkan sebagai isi dari media pembelajaran. Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi teks yang ditampilkan. Audio mengacu pada suara yang ditampilkan saat menggunakan *flipbook digital* ini. Sedangkan *video*, sebagai alat pelengkap memberikan informasi sarana lewat penayangan adegan yang diceritakan pada teks, yang diambil dari beberapa sumber *youtube*. Dengan adanya video, dapat menarik minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman siswa.
- 4) Media Pembelajaran *Flipbook Digital* ini juga didukung oleh banyak fitur pendukung antara lain: (1) *icon share* yang berfungsi membagikan tautan *flipbook digital*, (2) *icon download* untuk mengunduh *flipbook*, (3) *icon zoom* untuk memperbesar tampilan *flipbook digital*, (4) *icon full screen* untuk memaksimalkan tampilan *flipbook digital* (5) *icon search* untuk mencari kata kunci dari materi yang ditampilkan *flipbook digital*, (6) *icon volume* untuk mengaktifkan volume dari *flipbook digital*.(7) serta dilengkapi dengan petunjuk untuk menuju ke halaman *flipbook* selanjutnya.

Adapun susunan media pembelajaran dengan *flipbook digital* ini dalam proses pembelajaran antara lain meliputi: (1) Cover, (2) Kata Pengantar, (3) Daftar Isi, (4) Pendahuluan, (5) Inti, (6) Uraian Materi, (7) Rangkuman, (8) Kuis, (9) Daftar Pustaka, (10) Daftar Rujukan Gambar, (11) Daftar Rujukan *Icon*, (12) Profil Penulis

1) Cover

Cover yaitu sampul dari media *flipbook digital*".

2) Kata Pengantar

Digunakan untuk sambutan pembuka guna memberikan interaksi bersama dengan pemakai media pembelajaran *flipbook digital* ini.

3) Daftar Isi

Memberikan informasi kepada pemakai terkait materi yang akan dipaparkan cocok dengan halaman judul yang termuat pada *flipbook digital*.

4) Pendahuluan

Berisikan informasi awal mengenai deskripsi singkat materi Pelajaran, relevansi, serta petunjuk belajar

5) Inti

Berisikan capaian pembelajaran yang harus dicapai, tujuan pembelajaran, serta teks materi yang terkait yang akan dipaparkan

6) Uraian Materi

Berisikan materi yang harus dipahami oleh peserta didik

7) Rangkuman

Berisikan rangkuman mengenai keseluruhan isi *flipbook digital*

8) Kuis

Berisikan beberapa pertanyaan yang bisa dijawab oleh siswa.

9) Daftar Pustaka

Rujikan bacaan yang dipakai ketika menyusun media *flipbook digital* ini

10) Daftar Gambar

Berisikan sumber dari gambar yang dimuat dalam media *flipbook digital*

### 11) Daftar Rujukan *icon*

Berisikan sumber dari *icon* yang digunakan.

### 12) Profil Penulis

Berisikan biodata singkat mengenai penulis.

## 1.7 Pentingnya Pengembangan

Ditinjau dengan hasil wawancara yang dilakukan pada Hari Selasa, 5 Desember 2023 di SMK Negeri 2 Singaraja, menunjukkan jika peserta didik hanya belajar menggunakan *youtube* saja. Cara belajar peserta didik hanya sebatas menyimak materi dari *youtube*. Di samping itu, didasari dengan hasil wawancara dengan Guru Kelas X diketahui bahwa penggunaan media saat kegiatan belajar-mengajar di Kelas X SMK Negeri 2 Singaraja dalam materi Objek Dan Daya Tarik Wisata masih sangat minim. Ditambah lagi dengan minat literasi siswa yang rendah, maka jika dibiarkan hal ini akan menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik akan materi pelajaran dan kurangnya kebermaknaan pembelajaran bagi siswa.

Sehingga penting dilakukan pengembangan materi melalui media *Flipbook Digital* pada Mata Materi Objek Dan Daya Tarik Wisata. Maka, media pembelajaran *flipbook digital* yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai panduan peserta didik ketika meningkatkan keefektifan, meningkatkan minat baca, dan motivasi dalam Pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan khususnya pada materi Objek Dan Daya Tarik Wisata.

## 1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertumpu pada sejumlah asumsi dan memiliki beberapa keterbatasan. Berikut ini adalah anggapan-anggapan dan batasan-batasan pemeriksaan ini, antara lain:

### 1.8.1 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi dari Pengembangan *Flipbook Digital* Pada Materi Objek Dan Daya Tarik Wisata Di Program Keahlian Perhotelan SMK Negeri 2 Singaraja diantaranya sebagai berikut:

- a) Pengembangan *flipbook digital* pada materi objek dan daya tarik wisata ini mampu meningkatkan semangat pembelajaran peserta didik dalam materi Objek dan Daya Tarik Wisata, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai objek dan daya tarik wisata.
- b) Media pembelajaran *Flipbook Digital* yang dikembangkan ini, bisa dipakai untuk menjadi media pembelajaran yang bisa meningkatkan kualitas dan proses belajar mengajar.
- c) Media *flipbook digital* yang dikembangkan ini, bisa meningkatkan literasi peserta didik, karena mudah dibawa dan diakses dimana saja.

### 1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Berikut keterbatasan dalam pembuatan materi pembelajaran *flipbook digital*:

- a) Pengembangan *flipbook digital* ini hanya didesain khusus untuk kelas X SMK pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan, khususnya materi Objek dan Daya Tarik Wisata.
- b) Pengembangan media dilakukan menggunakan analisis kebutuhan di kelas X SMK Negeri 2 Singaraja, yang membuat media yang dikembangkan ini cocok dengan kondisi di sekolah

### 1.9 Definisi Istilah

Pendefinisian istilah-istilah tersebut diperlukan agar peneliti dan pembaca dapat memahami produk penelitian dan pengembangan ini tanpa melakukan kesalahan dalam penafsirannya. Pembatasan istilah-istilah ini adalah sebagai berikut:

- 1) Metode penelitian “*Research and Development*” digunakan untuk memperkembangkan dan mengujikan produk dan nantinya akan dimanfaatkan dalam bidang pendidikan.
- 2) Suatu alat yang dipergunakan oleh seorang guru ketika memberikan materi sehingga dalam kegiatan pembelajaran terjadi komunikasi timbal balik oleh guru dan siswa disebut dengan media pembelajaran.
- 3) *Microsoft Word*, merupakan aplikasi yang mendukung untuk pembuatan *flipbook digital* ini. Kemudian bentuk *file* diubah ke dalam bentuk *File Pdf*, sebelum masuk ketahap aplikasi *heyzine*.

- 4) *Heyzine*, adalah merupakan suatu aplikasi yang dipergunakan untuk membuat media pembelajaran *flipbook digital*.
- 5) Jenis penelitian *R&D* (Penelitian Pengembangan). (Sugiyono, 2019)
- 6) Model 4D antara lain: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Yang dikembangkan oleh Thiagrajan (1974).

